

กรมชลประทาน กระทรวงเกษตรและสหกรณ์

คู่มือการจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา



ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ สำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิทยา สิงหาคม 2559

เอกสาร	คู่มือการจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder					
ที่ปรึกษา	นายเลิศชัย ศรีอนันต์ นายธาดา พูนทวี นายสมบัติ สาลีพัฒนา นายณรงค์ศักดิ์ ปิณฑดิษฐ์	ผู้อำนวยการสำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิทยา ผู้อำนวยการส่วนบริหารจัดการน้ำ หัวหน้าฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ หัวหน้าฝ่ายจัดสรรน้ำและปรับปรุงระบบชลประทาน โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษาลำปาว สชป.6				
ผู้จัดทำเอกสาร	นายอุลิต รัตนตั้งตระกูล	วิศวกรชลประทานชำนาญการ				
หน่วยงานเผยแพร่	ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ส่วนบริหารจัดการน้ำ สำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิท กรมชลประทาน โทร. 0-2241-5052 E-Mail Address : dowmd99@g	เยา gmail.com				

ภาระกิจหลักของฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ซึ่งดำเนินการทุกปีตลอดระยะเวลา 20 กว่าปีที่ผ่าน มา คือการประเมินฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา หรือการประกวดฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาในชื่อเดิม ทำให้รับรู้ ข้อจำกัดต่างๆ รวมถึงขีดความสามารถของหัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาเป็นอย่างดี หัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและ บำรุงรักษาบางท่านมีศักยภาพสูง ยกตัวอย่างเช่นการจัดทำฐานข้อมูลซึ่งได้มีการจัดทำไว้อย่างเป็นหมวดหมู่ ง่ายต่อสืบค้น รูปแบบดูสวยงาม

จากการประเมินฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาปี พ.ศ.2558 ฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาที่ 5 โครงการ ชลประทานมหาสารคาม ได้มีการจัดทำรูปแบบฐานข้อมูลที่เข้าใจง่าย รายละเอียดครบถ้วน รูปแบบสวยงาม เหมาะสมที่นำไปเป็นแบบอย่างให้กับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาอื่นๆ ซึ่งหัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาที่ 5 ขณะนั้น ได้นำโปรแกรม Autoplay Menu Builder มาประยุกต์ใช้ในการรวบรวมฐานข้อมูลต่างๆ ฝ่าย พัฒนาการบริหารจัดการน้ำได้เล็งเห็นว่า โปรแกรมดังกล่าวจะเป็นประโยชน์แก่หัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและ บำรุงรักษาต่างๆ ในการที่จะยึดเป็นแบบอย่างในการจัดทำฐานข้อมูล จึงได้จัดทำเป็นคู่มือประกอบการใช้ โปรแกรม Autoplay Menu Builder ขึ้นมา ซึ่งหัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาที่อ่านคู่มือฉบับนี้ สามารถทำ ตามได้อย่างไม่ยากนัก

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ นายณรงค์ศักดิ์ ปิณฑดิษฐ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายจัดสรรน้ำและ ปรับปรุงระบบชลประทาน โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษาลำปาว สำนักชลประทานที่ 6 ที่ได้ให้คำแนะนำใน การใช้โปรแกรม Autoplay Menu Builder พร้อมทั้งคำอธิบายในรายละเอียดของไฟล์ที่เกี่ยวกับการบริหาร จัดการน้ำต่างๆ

> อุลิต รัตนตั้งตระกูล วิศวกรชลประทานชำนาญการ ตุลาคม 2559

I

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	Ι
สารบัญ	II
สารบัญตาราง	IV
สารบัญรูป	V
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 โปรแกรม Autoplay Menu Builder คืออะไร	1-1
1.2 ลักษณะทั่วไป	1-2
1.3 ความต้องการขั้นพื้นฐานของโปรแกรม	1-3
1.4 การทำงานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder	1-3
บทที่ 2 เมนูบาร์	
2.1 เมนู File	2-1
2.2 เมนู Edit	2-2
2.3 เมนู Page	2-7
2.4 เมนู View	2-7
2.5 เมนู Tools	2-8
2.6 เมนู Help	2-9
บทที่ 3 ปุ่มควบคุม (Control)	3-1
บทที่ 4 การปรับแต่งคุณสมบัติของปุ่มควบคุม (Properties)	
4.1 การปรับแต่งหน้าเมนูหลัก	4-2
4.2 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot Label	4-4
4.3 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Button	4-5
4.4 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Button	4-7
4.5 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label	4-8
4.6 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text	4-10
4.7 การปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Label	4-12
4.8 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape	4-13
4.9 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animator	4-15
4.10 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text	4-16

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.11 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Image	4-17
4.12 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box	4-18
4.13 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Rich Text	4-19
4.14 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Music Player	4-20
4.15 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie	4-21
4.16 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Web Browser	4-22
4.17 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Media Player	4-23
4.18 การปรับแต่งปุ่มควบคุม PDF Viewer	4-23
4.19 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower	4-24
4.20 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Graphic Comment Shower	4-24
บทที่ 5 การทำงานของปุ่มควบคุม (Action)	5-1
บทที่ 6 การสร้างเมนูเพื่อใช้งาน	
ขั้นตอนการสร้างเมนู	6-1
บทที่ 7 ไฟล์แนะนำที่จะไปใช้งาน	7-1

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 รายละเอียดของต้นแบบ (Gallery) ที่ให้มากับโปรแกรม	1-4
ตารางที่ 4.1 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งหน้าเมนูหลัก	4-2
ตารางที่ 4.2 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot Label	4-4
ตารางที่ 4.3 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Button	4-5
ตารางที่ 4.4 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Button	4-7
ตารางที่ 4.5 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label	4-8
ตารางที่ 4.6 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text	4-10
ตารางที่ 4.7 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Label	4-12
ตารางที่ 4.8 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape	4-13
ตารางที่ 4.9 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animation	4-15
ตารางที่ 4.10 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text	4-16
ตารางที่ 4.11 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Image	4-17
ตารางที่ 4.12 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box	4-18
ตารางที่ 4.13 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Rich Text	4-19
ตารางที่ 4.14 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Music Player	4-20
ตารางที่ 4.15 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie	4-21
ตารางที่ 4.16 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Web Browser	4-22
ตารางที่ 4.17 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Media Player	4-23
ตารางที่ 4.18 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม PDF Viewer	4-23
ตารางที่ 4.19 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower	4-24
ตารางที่ 4.20 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Graphic Comment	4-24
Shower	
ตารางที่ 5.1 แสดงการทำงานต่างๆ ของปุ่มควบคุม	5-1

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 1.1 โปรแกรม Autoplay Menu Builder	1-1
รูปที่ 1.2 ตัวอย่างการใช้งานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder	1-2
รูปที่ 1.3 แสดงส่วนต่างๆของโปรแกรม Autoplay Menu Builder	1-4
รูปที่ 2.1 แสดงหน้าต่างเมนู File	2-1
รูปที่ 2.2 แสดงหน้าต่างเมนู Edit	2-2
รูปที่ 2.3 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย General	2-3
รูปที่ 2.4 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Tooltips	2-3
รูปที่ 2.5 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Splash	2-4
รูปที่ 2.6 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย End Screen	2-4
รูปที่ 2.7 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Startup	2-5
รูปที่ 2.8 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Fonts	2-5
รูปที่ 2.9 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Version	2-6
รูปที่ 2.10 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Strings	2-6
รูปที่ 2.11 แสดงหน้าต่างเมนู Page	2-7
รูปที่ 2.12 แสดงหน้าต่างเมนู View	2-7
รูปที่ 2.13 แสดงหน้าต่างเมนูย่อย Options	2-8
รูปที่ 2.14 แสดงหน้าต่างเมนู Tools	2-8
รูปที่ 2.15 แสดงหน้าต่างเมนู Help	2-9
รูปที่ 3.1 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม	3-2
รูปที่ 3.2 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม	3-3
รูปที่ 3.3 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม	3-4
รูปที่ 6.1 แสดงผังกระบวนงานของสร้างเมนูของโปรแกรม AMB	6-1
รูปที่ 6.2 แสดงหน้าแรกเมื่อเปิดโปรแกรม Autoplay Menu Builder	6-2
รูปที่ 6.3 แสดงการสร้างโฟลเดอร์ไว้เพื่อเก็บเมนูและข้อมูลต่างๆ	6-2
รูปที่ 6.4 แสดงการหน้า Template ที่จะเลือกใช้	6-3
รูปที่ 6.5 แสดงหน้าต่างการใส่ Password	6-3
รูปที่ 6.6 แสดงการตั้งค่าภาพที่นำมาเป็นพื้นหลัง	6-4

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 6.7 แสดงภาพพื้นหลังเมนู	6-4
รูปที่ 6.8 แสดงตัวอย่างการสร้างปุ่มควบคุม	6-5
รูปที่ 6.9 แสดงตัวอย่างการใส่การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม	6-5
รูปที่ 6.10 แสดงเมนูที่สร้างเสร็จแล้ว	6-6



บทที่ 1 แนะนำโปรแกรม

1.1 โปรแกรม Autoplay Menu Builder คืออะไร

Autoplay Menu Builder เป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดตัวนึงที่จะใช้ในการสร้างเมนูต่างๆ เพื่อเชื่อมต่อไปยังสิ่งที่ เราต้องการเปิด ตั้งค่า แสดงผล อย่างใดอย่างหนึ่ง ถ้านึกให้ง่ายคือ เวลาเราใส่แผ่น DVD ในเครื่องเล่นDVD เพื่อการชมภาพยนต์ จะมีเมนูต่างๆ ขึ้นมาให้เลือกโดยอัตโนมัติ โดยไม่จำเป็นต้องเข้าไปที่ไดว์ต่างๆ เมนู ต่างๆที่ขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การเลือกSubtitleว่าจะให้แสดงหรือไม่ ถ้าแสดงๆเป็นภาษาอะไร การเลือก ลักษณะของเสียงต่างๆ เช่น Dolby Digital 5.1, DTS หรือ Stereo (ตามรูปที่ 2) ผู้ที่ไม่มีประสพการณ์ เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมจึงไม่ต้องกังวล เนื่องจากตัวโปรแกรมใช้งานง่าย เพียงแค่คลิกแล้วลากแค่สองถึง สามครั้งก็สามารถสร้างเมนูต่างๆได้แล้ว การใช้เมนูต่างๆ สามารถที่จะเปิดเอกสารต่างๆ เปิดภาพยนต์ เปิด โปรแกรมต่างๆ และอื่นๆอีกหลายอย่าง ตัวอย่างที่ยกมาเป็นแค่ตัวอย่างพื้นฐาน



รูปที่ 1.1 โปรแกรม Autoplay Menu Builder





รูปที่ 1.2 ตัวอย่างการใช้งานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder

- 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
 - สนับสนุนไฟล์ประเภทเสียงต่างๆ ดังนี้ MP3, MP2, MP1, OGG, WAV, MID, RMI, XM, IT, MOD,
 S3M (กรณีใช้เป็นเสียงพื้นหลัง)
 - สามารถใส่ข้อเสนอแนะทั้งที่เป็นข้อความ และรูปภาพ
 - การนำเสนอสามารถแสดงเป็นภาพต่อเนื่องได้
 - เปลี่ยนหน้ากากเครื่องเล่น MP3 ได้



- เมนูที่สร้างสามารถเปิด แฟลช, Internet Explorer, Windows Media Player และ Adobe Reader
- สามารถติดตั้งฟร้อนต่างๆ ได้ก่อนสร้างเมนู
- 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
- 1.4 การทำงานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder

้โปรแกรม Autoplay Menu Builder สามารถที่จะสร้างเมนูได้อย่างง่ายดาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสั่งให้ เมนูที่เลือกนั้น ทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่เรากำหนด ไม่จำเป็นต้องเขียนโค๊ดต่างๆให้ยุ่งยาก แค่คลิก ้แล้วลากไม่กี่ขั้นตอนก็สามารถกำหนดให้โปรแกรมทำงานได้แล้ว โดยเริ่มจากการเปิดพื้นที่ทำงานว่างๆขึ้นมา หรืออาจเลือกจาก templates ที่ให้มา, กำหนดคุณสมบัติต่างๆของปุ่มควบคุม (Controls) ตามที่เรา ต้องการโดยอาจเลือกจาก Gallery ที่ให้มาก็ได้ (กรณีเลือกใช้ต้นแบบจากโปรแกรมที่ให้มา ดูรายละเอียด จากนั้นก็กำหนดให้ปุ่มที่สร้างทำงานตามที่เรากำหนดโดยกำหนดคำสั่งต่างๆ จากตารางที 1.1) จาก หน้าต่างปฏิบัติการ(Actions) ทั้งนี้โปรแกรมจะสร้าง ไฟล์อัตโนมัติทั้งหมด 3 ไฟล์ได้แก่ ไฟล์ที่มี ้นามสกุล .exe, .ico และ .apm ส่วนการใช้งานจริงก็แค่ ดับเบิ้ลคลิกที่ไฟล์ .exe ก็สามารถใช้งานได้แล้ว ้นอกจากนี้ โปรแกรม Autoplay Menu Builder ยังมีส่วนต่างๆ สำหรับใช้งาน เหมือนกับโปรแกรมอื่นๆ ทั่วไป คือ มีชื่อโปรแกรม, เมนูต่างๆ, ไอคอนเพื่อการทำงานที่เร็วถึง, พื้นที่ทำงาน ตลอดจน ชื่อเมนูที่เรา ตั้งขึ้น โดยดูได้จากรูปที่ 1.3



4	d v		പ്പെ	~ ~ .
ตารางที่ 1 1	รายละเอียดของตับแบบ	(Gallery)	ที่ให้บา	เก้าปปรแกรบ
1 10 1 1 1 I I I I	3 10 81 8 10 0 V 1 0 0 V 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0	(Guttery)	101104	111000000011000

۶. م	ลักษณะตันแบบ	จำนวนต้นแบบ	หมายเหตุ
1	พื้นหลัง (Back Ground)	60	
2	ปุ่มควบคุม (Button)	72	
3	ตัวชี้ตำแหน่ง (Cursor)	12	
4	สัญรูป (Icon)	4	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเตอร์เนต
5	รูปภาพ (Image)	4	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเตอร์เนต
6	เพลง (Music)	2	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเตอร์เนต
7	เสียง (Sound)	12	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเตอร์เนต



บทที่ 2 เมนูต่างๆบน Autoplay Menu Builder

โปรแกรม Autoplay Menu Builder จะมีเมนูหลักๆ อยู่ 6 ตัว ได้แก่ File, Edit, Page, View, Tool และ Help ซึ่งการใช้งานแต่ละตัวที่อยู่ในเมนูต่างๆ จะคล้ายๆกับโปรแกรมทั่วๆไป เช่น New, Open, Save, Save as ฯลฯ รูปที่ 2.1 จะเป็นเมนูในส่วนของไฟล์ ส่วนการใช้งานเมนูคำสั่งอื่นๆ จะแสดงให้เห็นต่อไป 2.1 เมนู File

	File	Edit Page	View	Tools	Hel			
<u>เปิดงานใหม่</u>	9	•New		Ctrl+I	N			
<u>เปิดงานเก่าที่เคยสร้างไว้</u>		•Open		Ctrl+	0			
<u>บันทึกงาน</u>		Save		Ctrl+	S			
บันทึกงานเป็น		Save as		_	บันทึก	<u> มานเป็นรูปแบบ</u>	ตัวเอง	
<u>ปืดงาน</u>	0	Save as Temp •Close	olate•					
		Password Pro	otect •		ใส่รหัสเ	<u>่ง่านป้องกัน</u>		
<u>ทดสอบการทำงานของเมนู</u>	₽	Test		Ctrl+	т			
		External Test	Shi	ft+Ctrl+	T • NØR	เอบการทำงาน	<u>ของเมนูโดยเปิดหน้าต่</u> า	<u>างให</u> ม่
<u>ออกจากโปรแกรม</u>		•Exit						

รูปที่ 2.1 แสดงหน้าต่างเมนู File



2.2 เมนู Edit



รูปที่ 2.2 แสดงหน้าต่างเมนู Edit

2.2.1 เมนู Project options

ปรกติเมนู Project Options จะอยู่ในเมนูย่อยของเมนู Edit ซึ่งได้กล่าวไปแล้ว เมนู Project Options จะ ใช้ในการการตั้งค่าต่างๆของเมนูที่สร้าง ยกตัวอย่างเช่น การเลือกรูปแบบของเคอร์เซอร์(General), รูปแบบ ไอคอนเมื่อสร้างเมนูเสร็จ(General), การกำหนดให้โชว์ข้อความเมื่อเริ่มใช้งานเมนู(Startup) และอื่นๆ ซึ่ง บางตัวสามารถใช้ได้ในเวอร์ชั่นที่เป็นฟรีแวร์ บางตัวใช้ได้ในเวอร์ชั่นที่ต้องซื้อ ดูรายละเอียดจากรูปที่ 2.3 – 2.15



			13	มนูย่อย Gener	al					
P	roject Opti	ons						×		
	General	Tooltips	Splash	End Screen	Startup	Fonts	Version	Strings		
	Icon &	Cursor			Page Op	tions		เลือก	กเมนู่	ให้แสดงเป็นหน้าแรก
	Icon:				<u>S</u> tartup	Page: Ma iys Show t	n he First P	age		
					Backgrou	und Music	-			ตั้งค่าเสียงเป็นพื้นหลัง
เลือกรูปแบบของ Icon,	Cursor <u>C</u> urso	r:	>			•	\odot	۲		
	•	57			Play	Once	Auto P Auto C	lay ontrol		
	<u>H</u> ot C	ursor:	7		Misc					
	<u>T</u> ext C	ursor:	I		V Exit v 📄 Mini	with ESC K mize to Tr in Task Ba	ey ay Icon ar			ตั้งค่าอื่นๆ
<u>เซตค่าต่างๆเป็นค่าเริ่มต้น</u>	R	estore Def	ault Setti	ngs	🔽 Use S 📄 Hide	System Me 'About' ir	essage Bo n System	x Menu		
	Help					ОК		Cancel		

รูปที่ 2.3 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย General



Tooltips หมายถึงข้อความที่แสดงเมื่อมีเม้าท์ไปวางอยู่หนือปุ่มต่างๆ

รูปที่ 2.4 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Tooltips



Splash หมายถึงรูปที่แสดงก่อนที่จะเข้าหน้าเมนูหน้าแรก



รูปที่ 2.5 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Splash



รูปที่ 2.6 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย End Screen

End Screen หมายถึงรูปที่แสดงก่อนออกจากเมนู



(การเป็นการเป็นการเป็นการเหตุ	General Tooltips Splash End	Screen Startup Fonts	Version Strings	
สิทธิ์ใช้งาน	🖉 Require Administrative Privi	lege		
	Message: (Text)			
	Launch an Application/Doc	ument at Startup	ไฟล์ที่ต้อง	งการแสดงก่อนเริ่มใช้งานเม
	<u>F</u> ile Name:	<u></u>		
	Parameter:			
	Normal O Maximiz	ed 💿 Minimized	Hidden	
	Quit after Launching the Ap	plication/Document		
	Wait until the Launched Ap	olication/Document Termi	nated	
ำหนดวันหมดอายุของเมนูที่สร้าง	Expire Expire			
	Expire <u>D</u> ate: 2/ 6/ 2559	II▼ Message: (Te	xt)	
	Allow Continue when Expire	d		
	Unlock Code:	E <u>n</u> ter Again:		

รูปที่ 2.7 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Startup

	General	Tooltips	Splash	End Screen	Startup	Fonts	Version	Strings	
	F	onts Used	in Projec	t	Fonts	Included	in AutoPla	ay Menu	ตัวอักษรที่ใช้ใน
<u>ตัวอักษรที่ใช้เฉพาะเมนูที่สร้าง</u>	Arial TH Sara TH Srisa	bunPSK kdi			Arial TH Sar	abunPSK	•		AutoPlay Menu Builder
	Attentio	on: Just ad	d special	fonts, don't a	add syste	m fonts. OK		Cancel	

รูปที่ 2.8 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Fonts



General	Tooltips	Splash	End Screen	Startup	Fonts	Version	Strings	ตั้งค่าไฟล์ .exe เป็นเวย
🔄 Use	Customiz	ed Versio	n Information	1 —				ชั่นที่ต้องการ
122.7.00	N	<u>Major:</u>	Minor:	Rei	ease:	Build:		
<u>F</u> ile Ve	rsion:)	0	* 0		• 0	*	
<u>D</u> escri	ption:							
<u>C</u> opyr	ight:							
Comp	any:							
Comm	ients:							
	ining and a second s							

รูปที่ 2.9 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Version

General	Tooltips	Splash	End Screen	Startup	Fonts	Version	String	gs		
Te Un Th Th Th Th DD Un A s Ou Un Original Unable Custom	ext mable to ope e file or pat mere is no ap the application application to executable to location to location to open '% mized:	n '%s'. h doesn' plication on doesn' e file is ir on failed. ate requir ation occ ry. I any sup s'.	t exist. associated w t exist or acce walid. ed dynamic-l curred. ported image	ith the giv ss denied ink library file in %s	ven file n	ame exten	Cance	* =	ข้อมความต่างๆ AutoPlay Menu	ที่แสดงใ <u>เ Builder</u>

รูปที่ 2.10 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Strings



2.3 เมนู Page



รูปที่ 2.11 แสดงหน้าต่างเมนู Page

2.4 เมนู View







2.4.1 เมนูย่อย Options

จากเมนู View ที่กล่าวไปแล้ว ยังมีเมนูย่อย Options ที่ใช้ตั้งค่าต่างๆ ตามรูปที่ 2.12

	Options	
	Design Ø Display Grid	แสดงเส้นกริดตอนสร้างเมนู
	▼ Snap Controls to Grid Grid Size (X / Y): 20	
	Edit Properties of All Selected Controls	
ย่อหน้าต่างอื่นๆ เวลาทดสอบเมนู	Test	
	Build Øuild Øuild	สร้างไฟล์สำรอง
สร้างไฟล์สำหรับเขียนลงแผ่น CD	Create Disc Icon Files Create Compressed Data Files	สร้างไฟล์บีบอัดข้อมูล
สร้างไฟล์ .exe ที่ทำงานแบบ Stand	Create Stand-alone Executable Files	
	Help OK Cancel	

รูปที่ 2.13 แสดงหน้าต่างเมนูย่อย Options

2.5 เมนู Tools



รูปที่ 2.14 แสดงหน้าต่างเมนู Tools



2.6 เมนู Help



รูปที่ 2.15 แสดงหน้าต่างเมนู Help



บทที่ 3 ปุ่มควบคุม (Control)

การสร้างเมนูโดยโปรแกรม Autoplay Menu Builder สิ่งที่ต้องทำหลังจากการเลือกแม่แบบของเมนู (Template) ซึ่งมีให้เลือก 5 – 6 แบบ คือการเลือกปุ่มควบคุมต่างๆ เพื่อใช้ในการคลิกเข้าสู่เนื้อหา ตาม วัตถุประสงค์ที่ต้องการ ปุ่มควบคุมมีหลากหลายประเภท ในเวอร์ชัน 8.0 มีปุ่มควบคุมให้เลือกใช้ถึง 20 ประเภท มี เพียง 2 ปุ่มควบคุมที่ไม่มีให้ใช้สำหรับ Free version รายละเอียดของปุ่มควบคุมต่างๆ ดูได้จาก รูปที่ 3.1 – 3.3





รูปที่ 3.1 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม





รูปที่ 3.2 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม









บทที่ 4 การปรับแต่งคุณสมบัติของปุ่มควบคุม

จากบทที่ 3 เราได้รู้จากปุ่มควบคุมประเภทต่างๆ ว่ามีลักษณะ และใช้ประโยชน์อย่างไรแล้ว ขั้นตอนต่อมา หลังจากสร้างปุ่มควบคุมแล้ว คือการกำหนดให้ปุ่มควบคุมมีรายละเอียดเป็นอย่างไร ทั้งหมดจะเป็นการทำ ให้ปุ่มควบคุมมีความสวยงามมากขึ้น มีลูกเล่นต่างๆ ที่ดูแล้วดึงดูดผู้ใช้งานมากขึ้น เช่น การกำหนดชื่อที่จะ แสดงบนปุ่มควบคุม, การเปลี่ยนสีตัวอักษร, การเพิ่มรูปภาพต่างๆ ทั้งในส่วนของพื้นหลังปุ่มควบคุม และ พื้นหลังของตัวอักษร, การปรับแต่งพื้นหลังให้เป็นแบบไล่ระดับสี (Gradient Background) การปรับแต่ง คุณสมบัติของปุ่มควบคุมส่วนใหญ่จะไม่แตกต่างกันมาก จึงง่ายต่อผู้ใช้งานในการปรับแต่ง นอกจากนี้การ ปรับแต่งคุณสมบัติยังสามารถใช้กับการปรับแต่งหน้าเมนูหลักด้วย การปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆ ของปุ่ม ควบคุมดูได้จากตารางที่ 4.1 – 4.20



4.1 การปรับแต่งหน้าเมนูหลัก

ตารางที่ 4.1 แสดงรายละเ	อียดการปรับแต่งหน้าเมนูหลัก	
Properties	🤬 Main Menu	- • •
Style:	ลักษณะของป่มควบคม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของป่ม
Color:	9 9 ° 1 °	้ำ
Background:	caption	เป็นการกำหนดชื่อ/เรื่อง เมนหลัก
Gradient Style:	Style	เป็นการกำหนดลักษณะของหน้าเมนหลัก มีให้เลือก
Gradient Begin Color:		้ง 4แบบ
Gradient End Color:		
Picture:		
(JPEG Image)		
100		
Always On Top		
Screen Snap		
Left: 0 A Top: 0 A		
Width: 807 Height: 562 Image: Second		
- Normal	l	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 สามารถกำหนด
		แสงเงาได้ว่าจะให้ไปทิศทางไหน
- Wall Paper		กำหนดพื้นหลังเป็นรูปภาพ
Gradient Style		เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก Background เป็น
		Gradient มีให้เลือก 32 แบบ
Gradient Begin Color		กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น
		Gradient)
Gradient End Color		กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น
		Gradient)
Picture		เลือกรูปภาพที่จะนำมาเป็นพื้นหลัง
Opacity		ระดับความโปร่งไสของทั้งเมนู โดย 0 หมายถึง มองไม่
	u	เห็น และ 100 เข้มสุด
Always on Top (Free version	on ไม่มี)	ให้เมนูแสดงด้านบนตลอด เมื่อเริ่มใช้เมนู



ตารางที่ 4.1(ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งหน้าเมนูหลัก	
🗖 Easy Move (Free version ไม่มี)	สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้ ขณะใช้งาน
🗖 Screen Snap (Free version ไม่มี)	กำหนดให้สามารถตัดภาพหน้าเมนูได้
Sync Caption with Page name	กำหนดให้เชื่อมโยงกับชื่อของแต่ละหน้าเมนู
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนด
	ความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม



4.2 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot Label

ตารางที่ 4.2 แสดงรา	ยละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot	: Label
Properties Caption: Hot Label	A	Hot Label
Font: TrArial • 30 • BZU	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Style:	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Outline/Frame Color:	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัว
Mouse Over Color:		เอียง, ขีดเส้นใต้
Mouse Down Color:	Style	เป็นการกำหนดลักษณะของตัวอักษร และพื้นหลัง ซึ่งมี
Visited Color:		ลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 6 แบบ
BG Color:		
Mouse Over BG Color:		
Mouse Down BG Color:		
Opacity:		
100		
Left: 588 A Top: 377 A		
<u>W</u> idth: 197 <u>Height: 68 <u></u></u>		
- Normal		กำหนดให้ตัวอักษรมีลักษณะทั่วๆไป ไม่มีพื้นหลัง
- Out line		กำหนดให้ตัวอักษรมีกรอบด้านนอก
- Under line		ขีดเส้นใต้ให้ตัวอักษร
- Frame		เป็นการใส่กรอบให้กับปุ่มควบคุมเมื่อเมาส์อยู่บนปุ่มควบคุม
- Background		กำหนดพื้นหลังให้ตัวอักษร
- Out line		กำหนดพื้นหลังให้ตัวอักษรแบบไล่ระดับสี
Outline/Frame color		กรณีเลือก Style แบบ Outline จะสามารถเปลี่ยนสีกรอบ
		ด้านนอกได้
Mouse Over Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อเมาส์อยู่บนปุ่มควบคุม
Mouse Down Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อกดเมาส์ค้างไว้
Visited Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อคลิกเมาส์เรียบร้อยแล้ว
BG Color		กำหนดสีของพื้นหลัง กรณีเลือก Style แบบ Background
Mouse Over BG Color		กำหนดสีของพื้นหลังเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่มควบคุม
Mouse Down BG Color		กำหนดสีของพื้นหลังเมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้
Opacity		ระดับความโปร่งใสของพื้นหลังและตัวอักษร โดย 0 หมายถึง
		มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
Auto Size		ปรับความกว้างของปุ่มควบคุมตามขนาดของตัวอักษร
Lift		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย
Тор		กำหนดระยะห่างจากด้านบน
Width		กำหนดความกว้างของปุ่มควบคุม
Height		กำหนดความสูงของปุ่มควบคุม



4.3 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Button

ตารางที่ 4.3 แสดงรายละเ	อียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Button	
Properties	1	06 Button
Button		
Font: Tr Arial	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
24 - B Z U	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Style: Normal	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัว
Horizontal Alignment:		เอียง, ขีดเส้นใต้
Horizontal Margin:	Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความ ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกัน
12		ออกไป มีให้เลือก 8 แบบ
Vertical Alignment: Top		
Vertical Margin:		
Caption Style:		
Normal		
Color:		
Border Color:		
Mouse Over Color:		
Mouse Over Font Color:		
Mouse Down Color:		
•		
- Window Classic		รูปแบบปรกตี สามารถปรับแสงเงาใด้
- Normal		รูปแบบปรกติ (มีกรอบ และพื้นหลัง) ไม่สามารถปรับแสงเงา ได้
- Solid		แสดงแต่ Font ไม่มีกรอบ และพื้นหลัง
- Semi Transparent		กำหนดพื้นหลังเป็นแบบกึ่งโปร่งใส
- Transparent		กำหนดพื้นหลังเป็นแบบโปร่งใส
- Flat		กำหนดพื้นหลังให้ให้เปลี่ยนสีเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่มควบคุม
- No Border		แสดงแต่ Font ไม่มีกรอบ และพื้นหลัง (ก่อนคลิกและหลัง
		คลิกไม่มีความแตกต่าง)
- Hot Spot (Free versior	า ไม่มี)	กำหนดปุ่มควบคุมเป็น Hot Spot
Horizontal Alignment		กำหนดตำแหน่งในแนวราบที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดซ้าย
		, กลาง, ชิดขวา)
Horizontal Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบซ้ายตามค่าที่ต้องการ
Vertical Alignment		กำหนดตำแหน่งในแนวดิ่งที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดบน,
		กลาง, ชิดด้านล่าง)
Vertical Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบบนตามค่าที่ต้องการ
Caption Style		รูปแบบตัวอักษร มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปรกติ, มีแสงเงา
		ด้านล่าง (Lowered), แสงเงาด้านบน (Raised)
Caption Shadow Color		กำหนดสีของแสงเงา



ตารางที่ 4.3 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบค	าุม 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 มองไม่
	เห็น และ 100 เข้มสุด
Theme Support	เลือกรูปแบบที่เครื่องกำหนดมาให้
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความ
	กว้างและความสูงของปุ่มควบคุม



4.4 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Button

ตารางที่ 4.4 แสดงรายละเ	เอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Co	pol Button
Properties Caption: Cool Button		Cool Button
Font: Tr Arial • 19 • BCU Horizontal Alicoment:	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Left	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Horizontal Margin: 0 (*) Vertical Alignment:	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ขีดเส้นใต้
Vertical Margin: 8 Caption Style: Lowered Caption Shadow Color: Mouse Over Font Color: Mouse Down Font Color: Button Image: (None) Button Stretch Margin: 8 Image: (PNG Image) Image 1000000000000000000000000000000000000	Horizontal Alignment	กำหนดตำแหน่งในแนวราบที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดข้าย, กลาง, ชิดขวา)
Horizontal Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบซ้ายตามค่าที่ต้องการ
Vertical Alignment		กำหนดตำแหน่งในแนวดิงที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดบน, กลาง, ชิดด้านล่าง)
Vertical Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบบนตามค่าที่ต้องการ
Caption Style		รูปแบบตัวอักษร มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปรกติ, มีแสงเงาด้านล่าง (Lowered), แสงเงาด้านบน (Raised)
Caption Shadow Color		กำหนดสีของแสงเงา
Mouse Over Fonts Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่ม
Mouse Down Fonts Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้
Button Image		แทรกรูปภาพเป็นพื้นหลัง
Button Stretch Margin		ระยะยึดของภาพพื้นหลัง (0 - 255)
Image		แทรกภาพไอคอนคู่กับข้อความ
Image Layout		กำหนดตำแหน่งรูปภาพที่จะวาง (ซ้าย, ขวา, บน, ล่าง)
Image Margins		กำหนดระยะรูปภาพห่างจากข้อความ
Opacity		ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ
		100 เข้มสุด
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและ ความสูงของปุ่มควบคุม



4.5 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label

ตารางท 4.5 แสดงรายละเล	อยดการบรบแตงปุ่มควบคุ า	ม Cool Label
Properties Caption:		A Cool Label
Font: The TH Sarabun PSK • 60 • B C U	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Style: Out Line	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
High Light Position: Right Top → E	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ขีดเส้นใต้
2 Tight Light Color: Cout Line Color: Cout Line Width: 1 Fill Style: Wall Paper Gradient Style:	Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความ ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 3 แบบ
Linear Horizontal Gradient Begin Color: Gradient End Color: Left: 316 x Woll Decor Left: 317 x Height: 116 x		
- Normal		รูปแบบปรกติไม่มีกรอบ ไม่มีแสงเงา
- High Light		กำหนดให้ข้อความมีแสงเงา
- Out Line		กำหนดให้ข้อความมีกรอบ
High Light Position		ตำแหน่งแสงเงาที่ต้องการ (ต้องเลือก style เป็น high light) มีให้ เลือก 4 แบบ คือ ช้ายบน, ช้ายล่าง, 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 สี พื้นปรกติ, รูปภาพ, ไล่ระดับสี (Gradient)
Gradient Style		เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก fill style เป็น gradient มีให้เลือก 32 แบบ
Gradient Begin Color		กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Gradient End Color		กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Wall Paper		เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก fill style เป็น wall paper
Shadow Position		โดยปรกติ cool label จะกำหนดให้มีแสงเงาของข้อความอยู่แล้ว แต่ จะต้องเลือกตำแหน่งของแสงเงาเอง มีให้เลือก 4 แบบ คือ ซ้ายบน,



ตารางที่ 4.5 (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	
	แนวดิ่ง)	
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ	
	100 เข้มสุด	
🗖 Auto Size	ปรับขนาดปุ่มควบคุมให้พอดีกับข้อความ	
U Window Moving Handle	เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้	
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและ	
	ความสูงของปุ่มควบคุม	



4.6 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text

ตารางที่ 4.6 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text			
Properties 🛛	Cool Text		
(Text)		C II	
Font:	ลักษณะของปุ่มควบคุม	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
Tr Arial Image: Constraint of the second secon	(Properties)		
Alignment:	caption	พิมพ์ข้อความที่ให้แสดงบนปุ่มควบคุม	
Style:	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง,	
High Light		ขีดเส้นใต้	
High Light Position:	Alignment	ถ้าหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (พิดท้าย กลาง พิดพาว)	
High Light Offset:	, agrintent		
1			
High Light Color:			
Out Line Color:			
			
3			
Fill Style:			
Gradient Styles			
Linear Horizontal			
Gradient Begin Color:			
Gradient End Color:			
		เป็นเวลา ร้องการกายแนนเวลา ขั้น อออน ที่เป็นร้อง เอนเบท การการ รับเวลาไป	
Style		เกินนายน เพิ่มขึ้นแกกสองสองเวเท องมันนุเลรทรแชมอ.เวมหออมเก	
		มเหเสยก ว แบบ	
- Normal		รูปแบบปรกตเมมกรอบ เมมแสงเงา ***********************************	
- High Light		กาหนดเหขอความมแสงเงา	
- Out Line		กาหนดไหขอความมกรอบ	
High Light Position		ตาแหนงแสงเงาทตองการ (ตองเลอก style เป็น high light) มีไห้	
		เลอก 4 แบบ คอ ซายบน, ซายลาง, ขวาบน, ขวาลาง	
High Light Offset		กาหนดระยะแสงเงาไหหางจากตวอีกษร •	
High Light Color		กาหนดสของแสงเงา	
Out Line Color		กำหนดสีของกรอบตัวอักษร (ต้องเลือก style เป็น out line)	
Out Line Width		เลือกความกว้างของกรอบตัวอักษร	
Fill Style		กำหนดพื้นหลังของตัวอักษร โดยมีรูปแบบให้เลือกอยู่ 3 แบบคือ สี	
		พื้นปรกติ, รูปภาพ, ไล่ระดับสี (Gradient)	
Gradient Style		เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก fill style เป็น gradient มีให้เลือก	
		32 แบบ	
Gradient Begin Color		กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)	
Gradient End Color		กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)	
Wall Paper		เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก fill style เป็น wall	
		paper	



ตารางที่ 4.6 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text	
Shadow Position	โดยปรกติ cool label จะกำหนดให้มีแสงเงาของข้อความอยู่แล้ว แต่
	จะต้องเลือกตำแหน่งของแสงเงาเอง 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
🗖 Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ
Auto Size	ปรับขนาดปุ่มควบคุมให้พอดีกับข้อความ
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและ
	ความสูงของปุ่มควบคุม



4.7 การปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Label

ตารางที่ 4.7 แสดงรายละเอียดก	ารปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Lal	pel
Properties	S HTML Label	
(Text)	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Highlight Background Color:	HTML	กำหนดรหัส html ที่ต้องการให้แสดงที่หน้าเมนู ซึ่งอยู่ใน รูปแบบของ text
Implifie Foreground Color. Opacity: 100 Implifie Foreground Color. Implifie Foreground Color. <	Link Color	กำหนดสีของรหัส html ในส่วนที่เป็นลิงค์เพิ่มเชื่อมต่อไป ยังเว็บไซด์ต่างๆ
Highlight Background Color		กำหนดสีที่เป็นการเน้นให้กับภาษา html กรณีที่เป็นพื้น หลัง
Highlight Foreground Color		กำหนดสีที่เป็นการเน้นให้กับภาษา html กรณีที่เป็นพื้น หน้า
Opacity		ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่ เห็น และ 100 เข้มสุด
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความ กว้างและความสูงของปุ่มควบคุม



4.8 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape

ตารางที่ 4.8 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape		
Properties Caption:	R Shape	
Font: TrArial • 15 • Dr B Z U	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Horizontal Alignment:	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Center Horizontal Margin: 5	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัว เอียง, ขีดเส้นใต้
Vertical Alignment: Middle Vertical Margin: 2 Shape: Polygon Color: V Border Color: V Border Color: V Border Width: 3 V Round Radius: 0 Vectors: 100 V Indent Percent: 25 V Start Angle: 90 V	Horizontal Alignment	กำหนดตำแหน่งในแนวราบที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)
Horizontal Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบซ้ายตามค่าที่ต้องการ
Vertical Alignment		กำหนดตำแหน่งในแนวดิ่งที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดบน, กลาง, ชิดด้านล่าง)
Vertical Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบบนตามค่าที่ต้องการ
Shape		เลือกรูปร่างต่างๆของปุ่มควบคุม 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 🛆



ตารางที่ 4.8 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape	
- Triangle Down	สามเหลี่ยมโดยมีมุมบนอยู่ทางด้านล่าง $ abla$
- 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
	สีพื้นปรกติ, รูปภาพ, ไล่ระดับสี (Gradient)
Gradient Begin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Gradient End 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
🗖 Anti Alias	เปลี่ยนความแหลมของมุมเป็นมนๆ
Transparent	เลือกพื้นหลังโปร่งใส
U Window Moving Handle	เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้าง
	และความสูงของปุ่มควบคุม



4.9 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animator

ตารางที่ 4.9 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animation		
Properties 🖂 Caption: Text Asimator	a ^b c Text Animator	
Font:	ลักษณะของปุ่ม ควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Style:	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Wave	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ขีดเส้นใต้
End Color: Speed: 20	Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความ ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกัน ออกไป มีให้เลือก 4 แบบ
- All		รูปแบบข้อความปรกติ font ตัวเล็ก/ตัวใหญ่สลับกัน
- Random		รูปแบบข้อความปรกติแบบสุ่ม
- Wave		รูปแบบข้อความปรกติแบบคลื่น
- Wind		รูปแบบข้อความปรกติแบบลมพัด
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 และกำหนดความกว้างและ ความสูงของปุ่มควบคุม



4.10 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text

ตารางที่ 4.10 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text		
Properties Text:		Scroll Text
(Text) ···· Font: Tr TH SarabunPSK ▼ 25 ↓ ▼ ■ ▼ ■ Z U	ลักษณะของปุ่ม ควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Text Style: Raised	caption	พิมพ์ข้อความที่ให้แสดงบนปุ่มควบคุม
Text Shadow Color:	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ขีดเส้นใต้
Alignment: Center Center Bevel Outer: Raised Bevel Inner: Raised Border Width: 10 Color: Color: Image: (None) Image Layout: Left Direction: Bottom To Top	Text Style	รูปแบบตัวอักษร มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปรกติ, มีแสงเงาด้านล่าง (Lowered), แสงเงาด้านบน (Raised)
Text Shadow Color	1	กำหนดสีของแสงเงา
Alignment		กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ซิดซ้าย, กลาง, ชิด ขวา)
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
Gradient Style		เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก fill style เป็น gradient มีให้เลือก
		32 แบบ
Gradient Begin Color		กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Gradient End Color		กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)



ตารางที่ 4.10 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text	
Wall Paper	เลือกรูปภาพที่จะทำเป็นพื้นหลัง
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ
	100 เข้มสุด
Transparent	เลือกพื้นหลังโปร่งใส
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและ
	ความสูงของปุ่มควบคุม

4.11 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Image

ตารางที่ 4.11 แสดงรายละเอีย	ยดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Im	age
Properties 3	💽 Image	
Picture: (PNG Image)	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
50	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุมรูปภาพ
Auto Size	Picture	เลือกรูปภาพที่จะให้แสดง
Tile ♥ Stretch ♦ Keep Aspect Ratio ♦ Center ♥ Window Moving Handle ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
Auto Size		กำหนดขนาดรูปภาพอัตโนมัติ
🗖 Tile		กำหนดขนาดรูปภาพแบบกระเบื้อง
Stretch		กำหนดขนาดรูปภาพแบบแสดงเต็มภาพ
🗖 Keep Aspect Ratio		กำหนดขนาดรูปภาพแบบตามอัตราส่วนจริง
Center		กำหนดให้ภาพแสดงเฉพาะตรงกลางภาพ
U Window Moving Handle		เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนู ได้
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้าง และความสูงของปุ่มควบคุม



4.12 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box

ตารางที่ 4.12 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box		
Properties 🗉 Name: text box	Text Box	
Text: ลักษณะของปุ่มควบคุร (Text) Font: (Properties)	ม คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
Tr TH SarabunPSK	ตั้งชื่อให้ปุ่มควบคุม Text Box	
Alignment:	พิมพ์ข้อความที่ให้แสดงบนปุ่มควบคุม	
Center Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง,	
Border Style: Flat	ขีดเส้นใต้	
Border Color:	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดช้าย, กลาง, ชิดขวา)	
Color:		
Scroll Bars:		
Background:		
Wall Paper 👻		
Gradient Style: Linear Horizontal		
Gradient Begin Color:		
Gradient End Color:		
Wall Paper: (PNG Image)		
Border Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของกรอบ	
Border Color	กำหนดสีของกรอบภายนอก	
Color	กำหนดสีของเส้นกรอบภายใน	
Scroll Bar	กำหนดให้ text box มี scroll bar หรือไม่ โดยสามารถเลือกได้ 4	
	แบบ คือ ไม่มี scroll bar/มีเฉพาะแนวดิ่ง/มีเฉพาะแนวราบ/มีทั้ง	
	แนวราบและแนวดิ่ง	
Background	กำหนดรูปแบบพื้นหลัง มี 3 แบบให้เลือก คือ ปรกติ/ไล่ระดับสี	
	(Gradient)/รูปภาพ	
Gradient Begin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)	
Gradient End Color	กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)	
Wall Paper	เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก Background เป็น wall	
	paper	
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ	
	100 เข้มสุด	
□ Transparent	เลือกพื้นหลังโปร่งใส	
🔲 Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ	
□ Single Line	กำหนดให้แสดงแค่บรรทัดบน	
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านข้าย, ด้านบน, ความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม	



4.13 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Rich Text

ตารางที่ 4.13 แสดงรายละเอีย	ยดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Ric	h Text
Properties Name: Rich Text	Rich Text	
<u>B</u> ich Text File: %CDROM%\SUANKULARB.rtf Bor <u>d</u> er Style:	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Normal	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Rich Text
Border Color:	Rich Text File	เลือกไฟล์ที่ต้องการให้แสดงบนปุ่มควบคุม Rich Text ซึ่งต้อง เป็นนามสกุล rtf
Scroll Bars: Both ♥ Auto Hide Scroll Bars ♥ Auto Hide Scroll Bars ♥ Auto Detect URLs ♥ Store Text in Data File ↓ Left: 360 ↓ Upp: 416 ↓ Height: 105 ♥	Border Style	รูปแบบของกรอบนอก มีให้เลือก 3 แบบ คือ ไม่มีกรอบ (None)/กรอบมีขาว (Normal)/กรอบหนา (Flat)
Border Color		กำหนดสีของกรอบ
Color		กำหนดสีของพื้นหลัง
Scroll Bar		กำหนดให้ rich text มี scroll bar หรือไม่ โดยสามารถเลือกได้ 4 แบบ คือ ไม่มี scroll bar/มีเฉพาะแนวดิ่ง/มีเฉพาะแนวราบ/ มีทั้งแนวราบและแนวดิ่ง
Auto Hide Scroll Bars		ช่อน/แสดง Scroll Bar โดยอัตโนมัติ
Show Selection Bar		ช่อน/แสดง Selection Bar
Auto Detect URLs		สามารถเปิดตาม URL ที่ระบุ
Store Text in Data File		เก็บรูปแบบของข้อความไว้เหมือนเดิม
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้าง และความสงของปมดานคน
		10010119 19981 A DA A A A A A A A A A A A A A A A A A

<u>หมายเหตุ</u> Rich Text คือ รูปแบบข้อความที่ยึดตามรหัสแอสกี (ASCII Code) มีประโยชน์คือ สามารถใช้ ข้าม Platform ได้ เมื่อเวลาไปเปิดโปรแกรมอื่นๆ รูปแบบที่ตั้งค่าไว้จะไม่เปลี่ยนแปลง



4.14 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Music Player

ตารางที่ 4.14 แสดงรายละเอีย	เดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Mu	sic Player
Properties Name:		Music Player
Playlist: (List)	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Forest Gump	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Music Player
Skin:	Playlist	เลือกไฟล์เพลงหรือเสียงที่ต้องการแสดง
(Skin) ···· ▼ Skin Path: %CDROM% ···· Volume: 100 ··· Auto Play Shuffle Repeat Window Moving Handle Enable Minimize Button Enable Close Button Left: 373 ↓ Iop: 390 ↓ Width: 275 ★ Height: 116 ★	Idle Title	ชื่อที่ต้องการให้แสดงบนหน้าจอเครื่องเล่น
Skin		หน้ากากเครื่องเล่น (.wsz)
Skin Path		ตำแหน่งที่เก็บหน้ากากเครื่องเล่น
Volume		ปรับระดับความดัง
🗖 Auto Play		เล่นไฟล์เสียงทันทีเมื่อเปิดเมนู
□ Shuffle		เล่นไฟล์เสียงแบบสุ่ม
🗖 Repeat		เล่นไฟล์เสียงซ้ำ
U Window Moving Handle		เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนู ได้
Enable Minimize Button		สามารถใช้ปุ่ม Minimize ได้ขณะเล่นไฟล์เสียง
Enable Close Button		สามารถใช้ปุ่ม Close ได้ขณะเล่นไฟล์เสียง
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้าง และความสูงของปุ่มควบคุม



4.15 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie

ตารางที่ 4.15 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie		
Properties 🖾 Name: Flash movie		Ø Flash Movie
Movie: %CDROM%\Flash movie\TopBanner-d Border Color:	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Border Width:	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Flash Movie
5 A V	Movie	เลือกไฟล์ที่ต้องการให้แสดงบนปุ่มควบคุม Flash Movie ซึ่ง ต้องเป็นนามสกุล .swf
Quality: High Scale Mode: Show All Auto Play Pause on Page Changing Loop Show Context Menu Left: 480 University Width: 241 University Leight: 121 University	Border Color	กำหนดสีของกรอบ
Border Width		กำหนดความกว้างของกรอบ
Background Color		กำหนดสีของพื้นหลัง
Quality		คุณภาพของไฟล์ flash ที่ต้องการแสดง โดยสามารถเลือกได้ 3 ระดับ คือ คุณภาพต่ำ/กลาง/สูง
Scale Mode		อัตราส่วนของไฟล์ flash ที่ต้องการแสดง เลือกได้ 3 ระดับ
- Show all		แสดงภาพทั้งหมด
- Exact fit		แสดงภาพพอดีกับกรอบที่เลือก (สัดส่วนจะไม่ได้)
- No Scale		แสดงภาพที่ไม่เป็นสัดส่วน (แสดงเฉพาะด้านบน)
🗖 Auto Play		แสดงไฟล์อัตโนมัติเมื่อเปิดเมนู
Pause on Page Changing		หยุดแสดงเมื่อมีการเปลี่ยนหน้าเมนู
🗖 Loop		เริ่มแสดงใหม่เมื่อไฟล์สิ้นสุด
□ Show Context Menu		แสดงเนื้อหาเมนู (เมนูคลิกขวา)
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้าง
		และความสูงของปุ่มควบคุม



4.16 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Web Browser

ตารางที่ 4.16 แสดงรายละเอีย	ยดการปรับแต่งปุ่มควบคุม We	eb Browser		
Properties Name: Web browser		🥖 Web Browser		
File / URL: http://www.tmd.go.th/daily_forecast_fc Control Bar Style:	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม		
Show Context Menu	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Web Browser		
	File/URL :	กำหนดไฟล์/URL ของเวบไซด์ ที่ต้องการให้แสดง		
Left: 340 x Iop: 152 x Width: 165 x Height: 225 x	Border Color	กำหนดสีของกรอบ		
Control Bar Style		กำหนดรูปแบบของแถบควบคุม โดยสามารถเลือกได้ 3 แบบ		
- None		ไม่แสดงแถบควบคุม		
- Full		แสดงรูปแบบเหมือน Web Browser		
- Mini		แสดงรูปแบบเหมือน Web Browser แต่ไม่ครบ		
Show Context Menu		แสดงเนื้อหาเมนู (เมนูคลิกขวา)		
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้าง และความสูงของปุ่มควบคุม		



4.17 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Media Player

ตารางที่ 4.17 แสดงรายละเอียดก	าารปรับแต่งปุ่มควบคุม Med	ia Player		
Properties 🛛 🔅 Name:	Media Player			
File / URL:	ลักษณะของปุ่มควบคุม	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม		
%CDROM%\Wildlife.wmv	(Properties)			
Mini •	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Media Player		
Auto Play	File/URL :	กำหนดไฟล์/URL ของเวบไซด์ ที่ต้องการให้แสดง		
Auto Play on Showing	Control Bar Style	กำหนดรูปแบบของแถบควบคุม ที่จะให้ player แสดงผล		
Loop		โดยสามารถเลือกได้ 3 แบบ		
Stretch to Fit				
<u>L</u> eft: 376 ▲ <u>T</u> op: 342 ▲				
Width: 221 🙀 Height: 181 👘				
- None		แสดงแค่ภาพ/เสียง		
- Full		แสดงไฟล์เหมือน Windows Media Player		
- Mini		แสดงplayer แค่ปุ่ม ปิด/เปิด และ Volume		
🗖 Auto Play		แสดงไฟล์อัตโนมัติเมื่อเปิดเมนู		
Auto Play on Showing		กดปุ่ม Play เมื่อต้องการแสดงไฟล์		
Pause on Page Changing		หยุดแสดงเมื่อต้องการเปลี่ยนหน้าเมนู		
Loop		เริ่มแสดงใหม่เมื่อไฟล์สิ้นสุด		
□ Stretch to Fit		แสดงภาพให้พอดีกับขนาดจอ/กรอบ		
Show Context Menu		แสดงเนื้อหาเมนู (เมนูคลิกขวา)		
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความ		
		กว้างและความสูงของปุ่มควบคุม		

4.18 การปรับแต่งปุ่มควบคุม PDF Viewer

ตารางที่ 4.18 แสดงรายละเอียดก	าารปรับแต่งปุ่มควบคุม PDF \	/iewer		
Properties Name: DDE Viewer	PDF Viewer			
Document: %CDROM%\Counter Service AirAsia.pd	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม		
Show Loolbar	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม PDF Viewer		
Left: 376 A Top: 376 A	Document	เอกสาร PDF ที่ต้องการให้แสดง		
Lot Job Job v Width: 225 v Height: 153 v	Show Toolbar	ต้องการให้แสดง/ไม่แสดง แถบเครื่องมือ		
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความ		
		กว้างและความสูงของปุ่มควบคุม		



4.19 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower

ตารางที่ 4.19 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower					
Properties Alignment: Left	Comment Shower				
Font:	ลักษณะของปุ่มควบคุม	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม			
9 * • • • • • • • • • • • • • • • • • • 	(Properties)				
Opacity: 100	Alignment	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)			
Vord Wrap	Font	เลือกประเภทของตัวอักษร และกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง,			
<u>L</u> eft: 360 ▲ <u>I</u> op: 440 ▲		ขีดเส้นใต้			
Width: 113 Height: 49	Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ			
		100 เข้มสุด			
	U Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ			
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและ			
		ความสูงของปุ่มควบคุม			

<u>หมายเหตุ</u> ใช้ไม่ได้สำหรับ Free Version

4.20 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Graphic Comment Shower

ตารางที่ 4.20 แสดงรายละเอีย	ยดการปรับแต่งปุ่มควบคุ	ม Graphic Comment Shower	
Properties Opacity: 100	Graphic Comment Shower		
Stretch	ลักษณะของปุ่มควบคุม	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
Center	(Properties)		
Left: 320 A Ton: 432 A	Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ	
<u>U</u> idth: 121 <u>Height:</u> 57 <u>Height:</u>		100 เข้มสุด	
	Stretch	กำหนดขนาดรูปภาพให้แสดงพอดีกับกรอบ	
	☐ Keep Aspect Ratio	กำหนดขนาดรูปภาพแบบตามอัตราส่วนจริง	
	Center	กำหนดให้ภาพแสดงเฉพาะตรงกลางภาพ	
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและ	
		ความสูงของปุ่มควบคุม	

<u>หมายเหตุ</u>ใช้ไม่ได้สำหรับ Free Version



บทที่ 5 การทำงานของปุ่มควบคุม

ขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะใช้งานเมนู คือการสั่งให้ปุ่มควบคุมทำงานหรือเชื่อมโยงไปยังสิ่งต่างๆที่เราต้องการ สิ่งต่างๆที่กล่าวถึง อาจเป็นไฟล์เอกสาร เสียง ภาพ วิดิทัศน์ แม้แต่การเข้าถึงเว็บไซต์ ส่วนใหญ่การให้ปุ่ม ควบคุมทำงานจะมีคำสั่งคล้ายๆกัน ซึ่งง่ายต่อผู้ใช้งาน สิ่งที่ต้องทำคือ เลือกคำสั่งหลัก (Action Type) ที่ ต้องการให้ปุ่มควบคุมทำงานซึ่งจะมีอยู่ 18 คำสั่ง จากนั้นก็เลือกคำสั่งย่อยซึ่งมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับ คำสั่งหลัก สุดท้ายก็เป็นการปรับแต่งรายละเอียดเล็กๆน้อย เพื่อให้เมนูมีความน่าสนใจมากขึ้น เช่นการเพิ่ม เสียงเวลาคลิกรายละเอียดของคำสั่งต่างๆ ดูได้จากเนื้อหาต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงการทำง	ทนต่างๆ ของปุ่มควบคุม	
คำสั่ง	การทำงาน	รูปตัวอย่าง
1. None	ไม่มีการทำงานใดๆ	Actions 3 Action Type: None Parameter: Parameter:
2. Run Program	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเริ่มโปรแกรมที่กำหนด โดยต้อง เข้าไปเลือกโปรแกรมที่ต้องการที่ช่อง Program (นามสกุล .exe) ช่อง Parameter ใช้กรอกตัวแปรต่างๆของ โปรแกรมที่เปิด	Actions Action Type: Run Program Program Parameter:
3. Run Program as Administrator	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเริ่มโปรแกรมที่กำหนด โดยต้อง เข้าไปเลือกโปรแกรมที่ต้องการที่ช่อง Program (นามสกุล .exe) ช่อง Parameter ใช้กรอกตัวแปรต่างๆของ โปรแกรมที่เปิด แต่จะแตกต่างกับ Run Program ที่ ผู้ที่ จะรันโปรแกรมจะต้องเป็นผู้ที่กำหนดไว้แต่แรก (ใช้ได้กับ Windows vista หรือ ใหม่กว่า)	Actions
4. Open Document	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดเอกสารต่างๆ ตามที่กำหนด โดยเอกสารที่เปิด เลือกได้ทั้ง Word, Excel, MP3, PDF แม้กระทั่งไฟล์วีดีโอต่างๆ โดยต้องเข้าไปเลือกไฟล์ที่ช่อง Document ช่อง Parameter ใช้งานไม่ได้สำหรับคำสั่งนี้	Actions



ตารางที่ 5.1 (ต่อ) แสดงการห	ทำงานต่างๆ ของปุ่มควบคุม	
5. Explore Folder	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดแฟ้มที่ต้องการ โดยไปเลือก แฟ้มที่ต้องการเปิดที่ Folder จากก็เลือกว่าต้องการให้ แฟ้มที่เปิดมีหน้าต่างเป็นอย่างไร โดยเลือกที่ Mode มี 4 แบบให้เลือก คือ แบบหน้าต่างปรกติ (open normally และ open maximize) และหน้าต่างแบบ explore (explore normally และ explore maximize)	Actions Action Type: Explore Folder Folder: CCDRDM%VPic Mode: Open Maximized Open Normally Explore Normally Open Normally Open Normaly Open Normaly
6. Goto Web	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดเว็บไซต์ต่างๆ ตามที่กำหนด โดยระบุ URL ของเว็บไซต์ที่เปิดที่ช่อง URL ช่อง Parameter ใช้งานไม่ได้สำหรับคำสั่งนี้	Actions
7. Send Mail	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเข้าไปที่ โปรแกรม Microsoft Outlook ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับส่งจดหมาย โดยต้อง ระบุ E-mail address ที่ช่อง Mail Address และระบุ หัวข้อที่ส่งที่ช่อง Subject	Actions
8. Popup Message	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดป็อปอัพตามข้อความที่ ต้องการโดยระบุข้อความที่ช่อง Message ช่อง Parameter ใช้งานไม่ได้สำหรับคำสั่งนี้	Actions
9. Show Picture	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมแสดงรูปที่ต้องการ โดยเลือกรูปที่ ช่อง Parameter จากนั้นจะมีหน้าต่างตามรูปปรากฏขึ้น ให้เลือกรูปที่ช่อง Picture ส่วนช่อง Window Style หมายถึงต้องการให้รูปแสดงแบบใด มีให้เลือก 3 แบบ คือ แสดงแบบหน้าต่าง Window (normal)/แสดงเฉพาะรูป (no border)/แบบเป็นรูปร่างอื่น(shape) ส่วนช่อง caption เป็นการกำหนดชื่อรูป	Actions D Action Type: Show Picture Parameter: Parameters Parameter: Parameters Options Picture Vindow Style Normal Qaption: No Brorder Shaped Fade In & Fade Four Delay: 5 OK Cancel



Show	เบนการสงเหบุมศรบศุมแสดงรูบทดองการเดยแสดงเบน แบบสไลด์ โดยเลือกแฟ้มที่เก็บรูปต่างๆ ที่ช่อง Parameter จากนั้นจะมีหน้าต่างตามรูปปรากฏขึ้น ให้ เลือกแฟ้มที่เก็บรูปที่ช่อง Picture จากนั้นก็ปรับแต่ง	Actions
	รูปแบบของสไลด์ได้ดังนี้ Recursive คือการให้รูปแสดงข้าเมื่อแสดงถึงรูปสุดท้าย Auto Play คือการให้รูปแสดงโดยอัดโนมัติ โดยเลือกเวลาที่ให้ รูปแสดง Random คือการให้รูปแสดงแบบสุ่ม Loop คือการให้รูปแสดงข้า (วนกลับไปรูปเดิม) Display เป็นการกำหนดให้รูปที่แสดงเป็นแบบใด แสดงเต็มจอหรือ ว่าจะกำหนดขนาดตามที่ต้องการ Background คือการเลือกสีของพื้นหลังภาพ Stretch Picture to Window Bound คือการให้รูปแสดงพอดี กับขนาดหน้าต่าง Enlarge Small Picture คือให้รูปแสดงข่นาดใหญ่ที่สุดแต่ สัดส่วนภาพคงเดิม Show Filename คือการให้รูปแสดงชื่อไฟล์ Don't Show File Path คือการให้รูปแสดงชื่อไฟล์ Don't Show File Path คือการให้แสดงลำดับภาพด้วย Show Operation Guide คือการให้แสดงลำดับภาพด้วย Show Operation Guide คือการให้แสดงกำแนะนำต่างๆ เช่น กตปุ่ม Esc. เมื่อต้องการยกเลิกสไลด์ Font คือการปรับแต่งตัวอักษร Effect คือการกำหนดรูปแบบของสไลด์ มีให้เลือก 150 แบบ Play Background Music at Startup คือการให้สไลด์เล่น เพลงประกอบเมื่อภาพหมด ต้องไปตั้งค่าเพลงที่ Edit/Project Option/General/Background Music $\overrightarrow{initionantic}$ ปุ่มทดสอบให้สไลด์แสดงภาพ	Slide Show



ตารางที่ 5.1 (ต่อ) แสดงการทำง	านต่างๆ ของปุ่มควบคุม	
11. Control Interact	เป็นการสั่งควบคุมปุ่มที่เราได้สร้างไปแล้วก่อนหน้า โดย เป็นการกำหนดให้ปุ่มควบคุมทำงานบางอย่าง โดยเลือกที่ ช่อง parameter จะปรากฏหน้าต่างตามรูปด้านขวา ซึ่ง จะมีให้เลือกการทำงาน 9 อย่าง ได้แก่ None/Image/Text box/Rich Text/Music Player/Flash Movie/Web Browser/Media Player/PDF Viewer	Actions
12. Jump to Page	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเลือกหน้าเมนูที่ต้องการ โดยการ กำหนดหน้าที่ต้องการไปที่ช่อง Page Name ซึ่งการเลือก จะเป็นการระบุชื่อของหน้าเมนู หรือเลือกว่าให้ไปหน้า ถัดไป หรือเลือกว่าให้ไปหน้าเมนูก่อนหน้า	Actions Action Type: Jump to Page Page Name: Main <previous page=""> <next page=""> </next></previous>
13. Minimize	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมย่อหน้าต่างเมนูลงมา เมื่อเวลาย่อ ลงมาแล้วจะไปอยู่ที่ Taskbar และสามารถขยายได้ เหมือนเดิม	Actions
14. Copy to Clipboard	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมทำสำเนาหน้าต่างเมนูไปไว้บน Clipboard ซึ่งคล้ายกับการทำ Print screen โดยจะมี 2 แบบให้เลือก คือ ทำสำเนาเฉพาะเนื้อหา และ ทำสำเนา เนื้อหาพร้อมกับกรอบเมนู	Actions Action Type: Copy to Clipboard Copy Content: Content & Frame Content & Frame Content Only
15. Print	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมพิมพ์หน้าเมนูออกทางเครื่องพิมพ์ โดยจะมี 2 แบบให้เลือก คือพิมพ์เฉพาะเนื้อหาของเมนู และพิมพ์เนื้อหาพร้อมกรอบเมนู	Actions Action Type: Print Print Print Content: Content & Frame Content & Frame Content Only
16. Exit	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมออกจากหน้าต่างเมนู	Actions



ตารางที่ 5.1 (ต่อ) แสดงการทำงานต่างๆ ของปุ่มควบคุม						
17. Exit & Eject CD	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมออกจากหน้าต่างเมนู พร้อมทั้งนำ แผ่น CD ออกจากเครื่องคอมพิวเตอร์	Actions				



บทที่ 6 การสร้างเมนูเพื่อใช้งาน

บทที่ 6 การสร้างเมนูเพื่อใช้งาน

เนื้อหาของบทนี้จะเป็นการอธิบายถึงวิธีการทำเมนูเพื่อใช้งานจริง หลังจากทราบถึงรายละเอียดต่างๆของตัว โปรแกรมแล้ว ขั้นต่อไปคือการสร้างเนนูเพื่อใช้งานจริงๆ ดูได้จากผังกระบวนการสร้างเมนู



รูปที่ 6.1 แสดงผังกระบวนงานของสร้างเมนูของโปรแกรม AMB

<u>ขั้นตอนการสร้างเมนู</u>

การสร้างเมนูจะดำเนินการตามขั้นตอนของผังกระบวนงานของสร้างเมนูของโปรแกรม AMB ดังนี้

1. เปิดโปรแกรม

เมื่อคลิกเปิดโปรแกรม Autoplay Menu Builder แล้วจะได้ตามรูปที่ 6.2





รูปที่ 6.2 แสดงหน้าแรกเมื่อเปิดโปรแกรม Autoplay Menu Builder

2. สร้างโฟลเดอร์เพื่อเก็บเมนู/ข้อมูลต่างๆ

หลังจากเปิดโปรแกรมแล้ว จะดำเนินการสร้างโฟลเดอร์เพื่อเก็บเมนู/ข้อมูลต่างๆ สิ่งที่สำคัญคือเราต้องเก็บ ทุกยอย่างไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน เนื่องจากเวลาเชื่องโยงข้อมูลต่างๆ จะทำได้ง่ายขึ้น จากตัวอย่างจะสร้าง โฟลเดอร์ไว้ที่ไดว์ C (Desktop) โดยตั้งชื่อโฟลเดอร์ว่า "test_2"

Organize 👻 🔭 Open	Includ	e in library 💌	Share with	▼ E-mail	Burn New	folder 🔠 🕶 🛄	•
🕆 Favorites	_	Name Recycle Bin		Size	Item type	Date modified	
Desktop	-	BOB DYLAN	- THE		File folder	3/6/2558 12:13	
bownloads		Forest Gum	p Sound		File folder	21/3/2557 10:20	
Recent Places		GIS_Manua			File folder	29/10/2557 11:29	
_		Lesson01			File folder	20/4/2558 12:39	
Libraries		📒 New Folder			File folder	23/6/2559 11:56	
Documents		🐚 test			File folder	2/6/2559 14:49	
J Music	=	🐚 test_2			File folder	23/6/2559 12:21	
Pictures		🔰 03 ชีวิตยังคง	สวยงาม	7,328 KB	MP3 Format Sound	16/6/2558 12:15	
Videos		524ำน.xlsx		13 KB	Microsoft Excel W	17/5/2559 16:54	
		🔰 Bodyslam -	แสงสุดท้	4,436 KB	MP3 Format Sound	21/3/2557 11:13	
Homegroup		🖳 chord_Thai	doc	116 KB	Microsoft Word 9	17/6/2558 13:24	
		Down In Th	e Willo	3,721 KB	MP3 Format Sound	8/4/2557 16:29	
Computer		K70LTF.xlsn	n	32 KB	Microsoft Excel M	20/6/2559 10:55	
Deta Disk (C:)		🤼 lunar.exe		1,081 KB	Application	5/5/2552 11:59	
Jata Ban47 (D:)		📓 old-historic	-photos	144 KB	JPG File	27/11/2557 11:05	
Maharak		Scarboroug	h fair1	3,179 KB	MP4 Video	15/12/2551 14:37	
Network	*	9 Jacobaros	Saun a	1/15 KR	Edraw Document	70/17/7558 11-//5	

รูปที่ 6.3 แสดงการสร้างโฟลเดอร์ไว้เพื่อเก็บเมนูและข้อมูลต่างๆ

3. เลือกรูปแบบ (Template) ที่จะสร้างเมนู และตั้งชื่อ

การเลือก Template ส่วนใหญ่จะเป็นการเลือกแบบ Multiple page หรือ Blank Menu ขึ้นอยู่กับผู้ใช้งาน ตามที่ได้เคยกล่าวไว้แล้วว่า Template มีให้เลือกอยู่ 5 - 6 แบบ การเลือก Template ทำได้โดยการเข้าไป ที่ File/new ก็จะปรากฏตามรูปที่ 6.4 จากตัวอย่างจะเลือกใช้ Template แบบ Blank Menu นอกจากนี้ ด้านขวาจะมีการแสดงภาพตัวอย่าง Template ที่เราเลือก จากนั้นเลือก Project File ที่จะเอาเมนูไปเก็บ



ไว้ (โฟลเดอร์ที่สร้างไว้แล้ว) และสุดท้ายตั้งชื่อไฟล์ที่สร้าง ซึ่งต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ตามตัวอย่างที่ให้ จะตั้งชื่อว่า "RID" โดยที่ช่อง Project File จะแสดง Path และชื่อไฟล์

New Project					23				
Project File:									
C:\Users\Ban47	\Desktop\te	est_2\RID.apm							
Templates:	Classic	Mac Style	Movie Backup	Preview:			ชื่อไฟล์ที่ตั้งและ ฐานข้อมูลต่างๆ	Path	ที่เก็บเมนูและ
Muttiple Pages				Blank Menu Author: Linasoft An empty project					
Show this di	alog at start	up	Help	Template OK	Cancel				
			ราเที่	6 4 แสดงการหน้า	1 Template	- ที่จะเร	ลือกใช้		

จากนั้นเมื่อกด "OK" จะมีหน้าต่างให้ใส่ Password ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าต้องการใส่หรือไม่

A	uto	Play	Me	nu														L	-			
	- 22		1	10	-	10			- 22		-		10			10				10	10	
	- 64		- 53		- 64		- 53		- 53		- 63		- 53		- 53	10	- 63 - 19		- 54	10	- 53	
																25				55		
							- 10								- 19		- 10					
	0			. M	-	Rui	Ider													Σ	3	T
		Auto		T	o pr	oteo l bei	ct yo	our set	mer a pa	nu fr Issw	om ord	beiı for i	ng r it.	nod	ifie	d or	сор	ied	by c	the	rs,	
	ſ	Auto		y Ivia y	o pr ou'c o ye	rote d bei	ct yo tter vant	our set	mer a pa set a	nu fr Issw I pa:	om ord	beir for i ord i	ng r it. now	nod ?	ified	d or	сор	ied	by c	othe	rs,	
	1			T y' D	o pr ou'c	roted d bei	ct yo tter vant	our set	mer a pa set a	nu fr Issw I pa	ord sswa	beir for ord i	ng r it. now	nod ?	ified	l or	cop	ied	by c	othe	rs,	
		Auto		T y' D		otec d bei	ct yo tter vant Yes	our set to s	mer a pa set a	nu fr issw i pa:	ord sswa	beir for i ord i	ng r it. now	nod ? Ne	ifie	l or Pro	cop	ied	by c	othe	rs,	
		Auto		T y' D		oted bei	ct yo tter vant Yes	our set	mer a pa set a	nu fr issw i pa:	ord sswo	beir for ord r	ng r it. now	nod ? Ne	ifie	d or Pro	cop	ied	by c	othe	rs,	
		Auto))	T y' D	o pr ou'c o yc	oted bei	ct yo tter vant Yes	our set	mer a pa set a	nu fr issw i pa:	ord sswo	beir for ord i	ng r it. now	nod ? Ne	ver	l or Pro	cop	ied	by o	othe	rs,	
		Auto		T Y' D	o prou'c	rotec J ber	ct yo tter vant Yes	our set a t to s	mer a pa set a	nu fr ssw i pa:	rom ord sswa	bein for i ord i	ng r it. now	nod ? Ne	ver	l or Pro	cop mpt	ied	by c	othe	rs,	

รูปที่ 6.5 แสดงหน้าต่างการใส่ Password

4. เลือกรูปภาพที่จะนำมาเป็นพื้นหลังของเมนู

การเลือกภาพที่จะนำมาเป็นพื้นหลังต้องมีการตั้งค่าก่อน เพื่อที่จะให้ภาพมีสัดส่วนที่ถูกต้อง โดยการเข้าไปที่ โปรแกรม Paint (มีอยู่ในวินโดว์ทุกรุ่นแล้ว) จากนั้นตั้งค่าที่ Resize โดยเลือกที่จำนวนพิกเซล อัตราส่วน Horizontal : Vertical อยู่ที่ 1000 : 666 สุดท้ายก็บันทึกแล้วไปเก็บไว้ที่โฟลเดอร์ที่สร้างไว้ โดยสามารถ บันทึกเป็นนามสกุล .bmp, .jpg, .png, .gif, .tif จากนั้นเลือกรูปภาพที่ตั้งค่าไว้แล้ว ก็จะได้ภาพที่ต้องการ



เป็นพื้นหลัง โดยเปิดหน้าต่างคุณสมบัติ (Properties) ถ้าไม่ปรากฏหน้าต่างคุณสมบัติ ให้คลิกที่ View เลือก Properties (รายละเอียดเพิ่มเติมบทที่ 4) หรือ กด F11 จากนันตั้งชื่อเมนู (ตัวอย่างตั้งชื่อเป็น Test) จากนั้นก็เลือก Background เป็น Wall Paper ก็จะได้พื้นหลังตามรูปที่ 6.7



รูปที่ 6.6 แสดงการตั้งค่าภาพที่นำมาเป็นพื้นหลัง



รูปที่ 6.7 แสดงภาพพื้นหลังเมนู

5. การเลือกปุ่มควบคุม (Control) และการปรับแต่งคุณสมบัติ (Properties)

การเลือกปุ่มควบคุม ทำได้โดยการคลิกที่ View จากนั้นเลือก Control (รายละเอียดเพิ่มเติมบทที่ 3) หรือ กดที่ F9 แล้วเลือกปุ่มควบคุมตามต้องการ จากตัวอย่างจะเลือกปุ่มควบคุม 2 แบบ แบบแรกเป็น Button โดยจะให้แสดงชื่อที่อยู่บนปุ่มควบคุมเป็น "Exit" มีสีตัวอักษรเป็นสีแดง แบบที่สองเป็น Cool Label โดย ให้แสดงชื่อที่อยู่บนปุ่มควบคุมเป็น "คู่มือการรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน" มีสีตัวอักษรเป็นสีเขียว ผู้ใช้งาน



สามารถปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆของทั้งสองแบบเพิ่มเติมได้ตามต้องการ โดยดูรายละเอียดของการปรับแต่ง คุณสมบัติได้จากบทที่ 4



รูปที่ 6.8 แสดงตัวอย่างการสร้างปุ่มควบคุม

6. การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม (Actions)

หลังจากได้ปุ่มควบคุมแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ การใส่การเชื่อมโยงให้กับปุ่มควบคุม โดยการคลิกที่ 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 ทั้งนี้ไฟล์ที่เลือกต้องอยู่ในโฟล์ เดอร์ที่สร้างไว้



รูปที่ 6.9 แสดงตัวอย่างการใส่การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม



7. ทดสอบเมนูที่สร้าง

เมื่อสร้างเมนูเรียบร้อยแล้วให้ทดสอบว่าเมนูที่สร้างสามารถใช้งานตามที่เราต้องการหรือไม่ โดยการกดที่ปุ่ม Test (▶) หากต้องการเพิ่มเติมปุ่มควบคุม หรือต้องการปรับแต่งคุณสมบัติใดๆ ให้กลับให้แก้ไข เพิ่มเติมได้ ตามต้องการ ขณะเมื่อทำการทดสอบ เมนูที่ปรากฎจะแสดงพร้อมกับหน้าต่างอื่นๆ ซึ่งเราไม่ต้องการเช่นนั้น ให้ไปตั้งค่าที่ View/Option จากนั้น เลือกที่ Minimize Other Windows (หัวข้อที่ 2.4.1)



รูปที่ 6.10 แสดงเมนูที่สร้างเสร็จแล้ว

8. บันทึกเมนูที่สร้าง

เมื่อได้เมนูเป็นที่น่าพอใจแล้ว ก็ทำการบันทึก ซึ่งจะเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างเมนู โดยโปรแกรม Autoplay Menu Builder



บทที่ 7 ไฟล์แนะนำที่จะไปใช้งาน

จากบทที่ 1 ถึงบทที่ 6 ผู้อ่านได้มีความเข้าใจโปรแกรม Autoplay Menu Builder มากขึ้น และสามารถ นำไปประยุกต์ใช้งานได้ระดับหนึ่ง เพียงแค่ต้องฝึกทำให้บ่อยขึ้นก็จะมีความชำนาญในการสร้างเมนู ซึ่งถ้า สังเกตจะพบว่า การใช้งานไม่มีความยุ่งยากซับซ้อน อย่างที่กล่าวไว้แล้วตั้งแต่เบื้องต้น คือ เป็นโปรแกรมที่ เห็นอย่างไรก็เป็นแบบนั้น (WYSIWYG คือ What You See Is What You Get)

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

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

<u>ด้านวิศวกรรม</u> ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1. โปรแกรมหา Factor "F" (1. Factor F_2555.xlsm)
- การหา Unit cost-ราคาวัสดุ (2. newunitcost57.xlsm) กรณีตัวอย่างโครงการชลประทาน มหาสารคาม
- 3. แผน MTEF พัฒนาแหล่งน้ำปี 58 61 (3. MTEF 2558-2561พัฒนาแหล่งน้ำ.xls)
- 4. สบอ.ปษ. ปี 2558 (4. แผนงานซ่อมแซม ปี 2558 ชป.มหาสารคาม.xls)

<u>ด้านบริหารจัดการน้ำ</u> ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 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)



<u>แบบฟอร์มรายงาน</u> ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

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

<u>ข้อมูลสารสนเทศ GIS</u> ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

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

<u>ข้อมูลเบื้องต้น</u> ประกอบด้วยไฟล์ ดังต่อไปนี้

17. ข้อมูล ชป.กลาง 201 ช่อง (17. ข้อมูลชปกลาง201ช่อง.xlsx)

<u>เงินทุนหมุนเวียน/ที่ราชพัสดุ</u>

- 18. กรอบครุภัณฑ์พื้นฐาน (18. กรอบครุภัณฑ์ตามความจำเป็นพื้นฐาน.xls)
- 19. รายละเอียดการสูบน้ำมาตรา 8 (19. อ่านมาตรวัดน้ำรายเดือน.xlsx)