

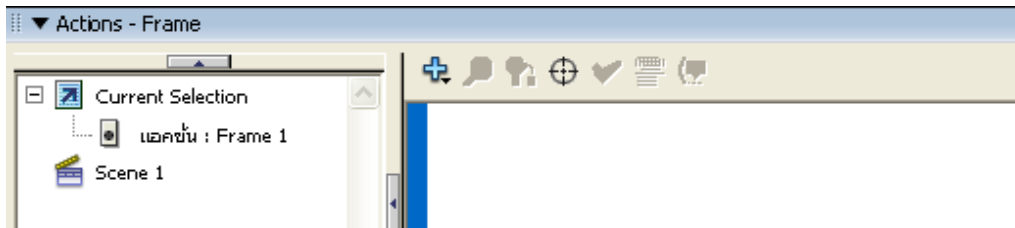
การแทรกเสียงและการสร้างปุ่มกด

1. ใส่ภาพเคลื่อนไหว ให้คลิกเมาท์ที่ Frame ที่ 1 ของ Layer ภาพเคลื่อนไหว (จะปรากฏแถบสีดำที่ Frame ที่ 1)
4. คลิกที่เมนู File เลือก Import > Import to Library
5. จะปรากฏหน้าต่าง Import ให้คลิกที่ Look in ไปที่ Desktop > My Flash\ ภาพเคลื่อนไหว\ คลิกที่ View menu เลือกการแสดงเป็น Thumbnails เพื่อให้แสดงรูปภาพขนาดย่อ แล้วทำแถบสีเลือกภาพทั้งหมดแล้วคลิก Open
6. กดปุ่ม Ctrl + L พร้อมกันที่คีย์บอร์ด เพื่อเรียก Library ออกมาใช้งาน (งานที่สร้าง และนำเข้า มาจะถูกเก็บไว้ใน Library ทั้งหมด)
7. ให้คลิกเฟรมที่ 1 Layer ภาพเคลื่อนไหว
คลิกที่หน้าต่าง Library แล้วลาก ภาพที่ต้องการมาวางไว้ใน Stage (ชนิดของภาพที่ซึ่่นเข้ามาใน Flash จะบอกชนิดเป็น Bitmap, Movie clip, Button และ Graphics ถ้าเป็นภาพชนิดที่ บอกว่าเป็น Movie เป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้ ให้คลิกดูการเคลื่อนไหวที่อยู่ด้านขวา ของรูปภาพในหน้าต่าง Library
8. เมื่อได้ภาพและจัดขนาดให้สวยงามแล้วให้บันทึกงานแล้วกด ปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อดูผลงาน
9. ให้คลิกที่ Layer ซึ่ข้อความแล้วพิมพ์ข้อความต่อไปนี้ลงใน Stage คือ
ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม
โดย
ชื่อ-สกุล.....

10. ทำการ Convert ข้อความในแต่ละบรรทัดให้เป็น Movie แล้วจัดวางให้ได้เหมือนภาพด้านล่าง

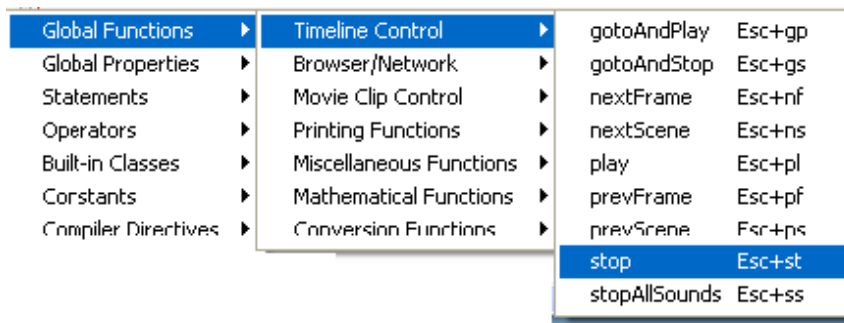
11. บันทึกงานแล้วกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อชมผลงาน

12. กำหนดแอคชั่นสคริปให้ขึ้นงานโดยคลิกที่เฟรมที่ 1 Layer แอคชั่น แล้วกดปุ่ม F9 ที่คีย์บอร์ด จะปรากฏหน้าต่าง แอคชั่นขึ้นมา

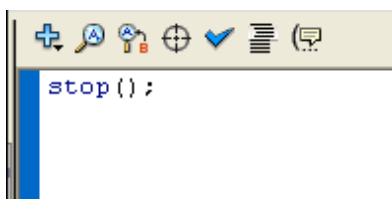


ให้คลิกที่เครื่องหมาย + จะปรากฏแอคชั่นสริป ให้ชี้เมาท์ไปที่

Global Functions > Timeline Control > Stop



ในหน้าต่างแอคชั่นจะปรากฏแอคชั่นสริปดังนี้



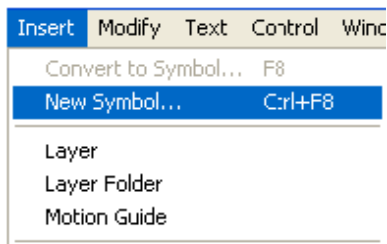
* ความหมาย Stop เพื่อกำหนดให้เฟรมที่ 1 หยุดเพื่อรอรับคำสั่งจากการคลิกปุ่มที่ได้สร้างขึ้น

การสร้างปุ่มกด

ให้สร้างปุ่มกด ต่อไปนี้

1. ปุ่มจุดประสงค์
2. ปุ่มออกโปรแกรม

การสร้างปุ่มกด (Button) มีวิธีการสร้างดังนี้



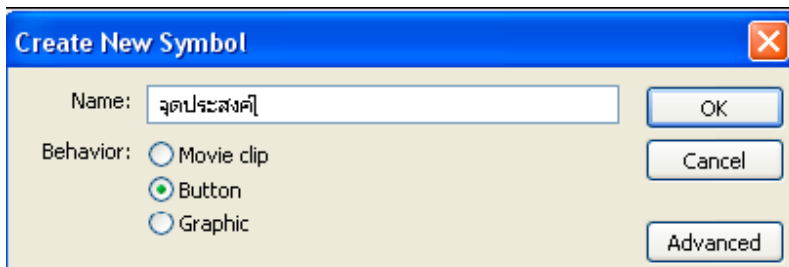
1. ไปที่เมนู Insert เลือก New Symbol... (หรือกด Ctrl + F8)

2. จะปรากฏหน้าต่าง Create New Symbol ให้กำหนดค่าต่อไปนี้ - ช่อง Name ใส่ชื่อ

“จุดประสงค์” (หรือชื่ออื่นตามต้องการ)

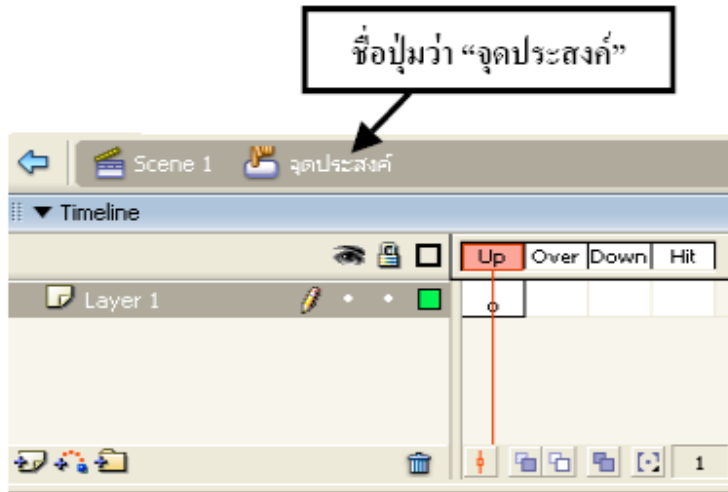
- ใน Behavior ให้เลือก Button เสร็จแล้วกด

ปุ่ม OK



3. เมื่อกด OK แล้วจะปรากฏหน้าต่างดังนี้

3.1 ในช่อง Timeline จะปรากฏภาพดังข้างล่างตรง Frame จะมี กล้อง Up กล้อง Over กล้อง Down และ Hit ปรากฏขึ้น



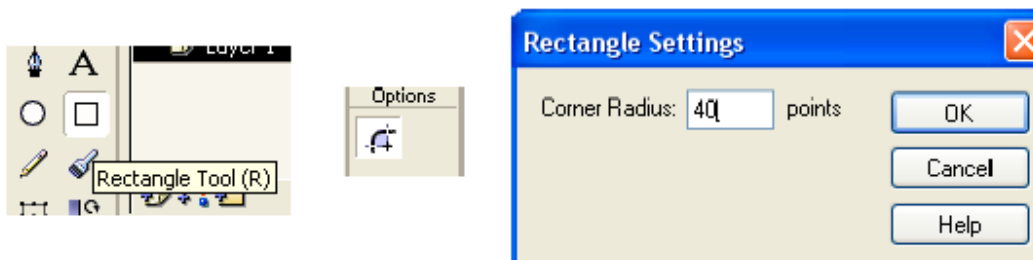
- Up หมายถึง ปุ่มกดปกติ
- Over หมายถึง เมื่อวางเมาส์ที่ลงข้างบนปุ่มกด
- Down หมายถึง เมื่อกดเมาส์ที่ปุ่มกด
- Hit หมายถึง การซ่อน

3.2 ตรงข้างคำว่า Scene 1 จะมีคำว่า "จุดประสงค์" ที่เราตั้งชื่อไว้ปรากฏขึ้น

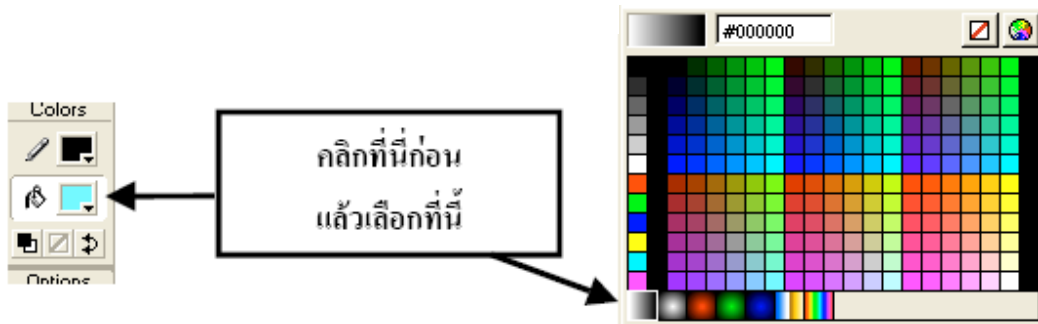
4. ให้ทำการสร้าง Button ขึ้นมาโดยคลิกที่กล้องเครื่องมือ Rectangle Tool

(หรือ กด R) แล้วกดที่ Options (อยู่ด้านล่างของกล้องเครื่องมือ) จะปรากฏหน้าต่าง Rectangle Settings ในช่อง Corner Radius : ให้ใส่หมายเลข 40 (กำหนดความโค้งของมุมสี่เหลี่ยม) แล้วกด OK

ชื่อปุ่มว่า "จุดประสงค์"

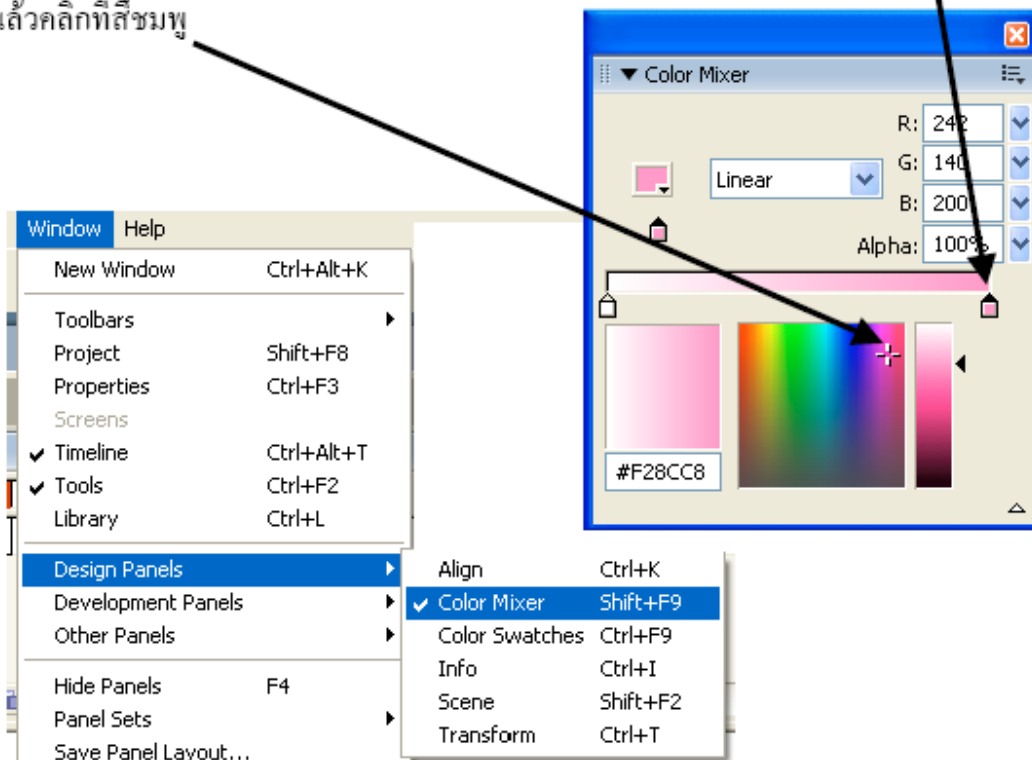


5. กำหนดสีให้กับ Button โดยคลิกที่กล่องเครื่องมือ Colors เลือก Fill color ให้เป็นสีตามที่ต้องการ



6. ไปที่เมนู Windows > Desing Panels > Color Mixer

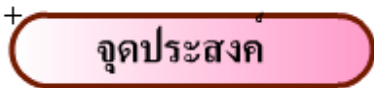
จะปรากฏหน้าต่าง Color Mixer ขึ้นมา ให้กำหนดสีให้เป็นสีชมพูอ่อน โดยคลิกที่ แล้วคลิกที่สีชมพู



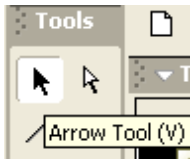
7. ให้คลิกเมา์ที่เฟรม Up ให้คลิกเมา์ที่กลาง Stage (ตรงกึ่งกลาง) ลากให้เป็นสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ เท่าปุ่มกดทั่วไป ดังภาพ



8. พิมพ์ข้อความ “จุดประสงค์” ดังภาพ



9. กดตัว V ที่คีย์บอร์ด หรือ คลิกกล่องเครื่องมือที่ ปุ่ม Arrow Tool (V)



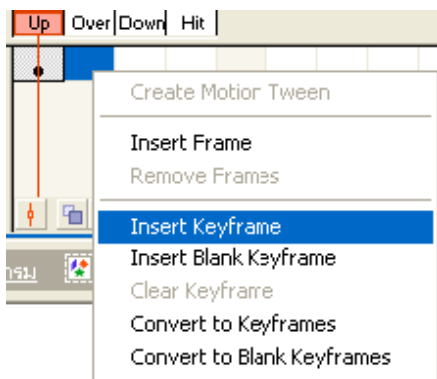
10. ทำการครอบล้อมรอบปุ่มกดออกจากโปรแกรมแล้วกดแป้น Ctrl + G ที่ คีย์บอร์ด (หรือไปที่เมนู Modify แล้วเลือก Group)

11. ในช่อง Timeline ให้คลิกเมาท์ขวามือที่ได้ปุ่ม Over แล้วเลือก Insert Keyframe

12. เปลี่ยนสีปุ่มกดโดยคลิกที่ ปุ่มกดหนึ่ง

ครั้งแล้วเลือกสีที่ต้องการในหน้า Color

Mixer



13. กดตัว T ที่แป้นคีย์บอร์ด (หรือคลิกปุ่ม A ที่กล่องเครื่องมือ) เพื่อเปลี่ยนสีตัวอักษร

“จุดประสงค์” จากนั้นให้คลิกที่ข้อความ “จุดประสงค์” ทำแถบสีทับข้อความ “จุดประสงค์” แล้วเปลี่ยนสีเป็นสีดำหรือสีอื่นตามต้องการ

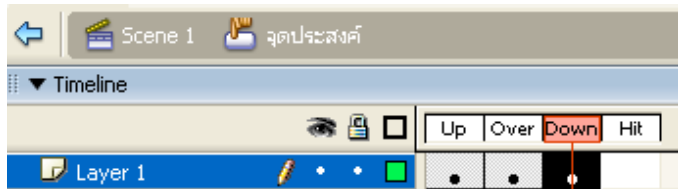


การเปลี่ยนสีข้อความ เมื่อกดคดตัว T ที่คีย์บอร์ดแล้ว ให้คลิกเมาท์ที่ข้อความ แล้วทำแถบสีที่ข้อความ จากนั้นให้เลือกสีจากหน้าต่าง Color Mixer ตามสีที่ต้องการ

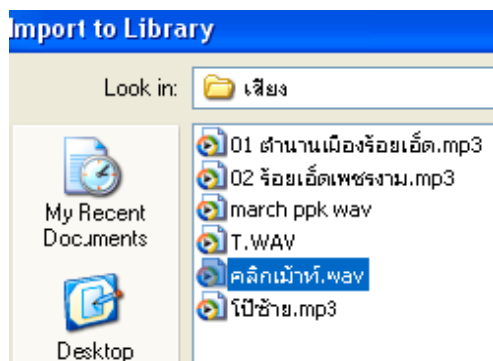
14. ในช่อง Timeline ให้คลิกเมาท์ขวามือที่ได้ปุ่ม Down แล้วเลือก Insert Keyframe

15. เปลี่ยนสีปุ่มกดโดยคลิกที่ ปุ่มกดหนึ่งครั้งแล้วเลือกสีที่ต้องการในหน้า Color Mixer

16. ทำการแทรกเสียงให้ปุ่มกดเวลาคลิกเมาท์ ให้คลิกที่ เฟรม Down



17. ไปที่เมนู File > Import > Import To Library....ไปที่ โฟลเดอร์ Desktop\My Flash\เสียง\คลิกเมาท์.wav



18. ไปที่หน้าต่าง Library (ถ้าไม่เห็นให้กดปุ่ม Ctrl + L) แล้วเลือกไฟล์ คลิกเมาท์.wav จับลากเข้าไปใน Stage ที่เฟรม Down

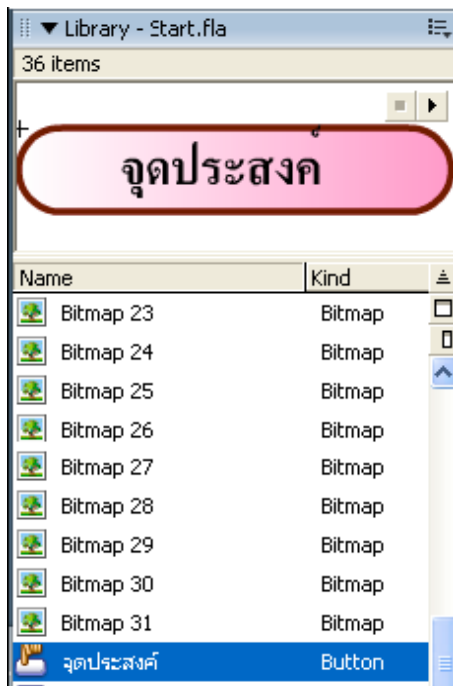
19. เมื่อทำการสร้างปุ่มกดเสร็จแล้วให้ออกจาก Button Clip โดยคลิกที่ Scene 1



16 เมื่อกลับสู่ Scene 1 แล้วจะเห็นว่าใน Stage ไม่มีปุ่มกด “จุดประสงค์” เลยเราจะต้องเรียก Clip ต่าง ๆ ที่เราได้สร้างขึ้นมาใช้ โดยมีวิธีการเรียกใช้คือ

- กด Ctrl + L เพื่อเรียก Library ขึ้นมา (งานทุกอย่างที่สร้างขึ้นมากจะถูกเก็บไว้ใน Library)

- ใน Library จะเห็นว่าภาพ จุดประสงค์ จะเป็นประเภท Button

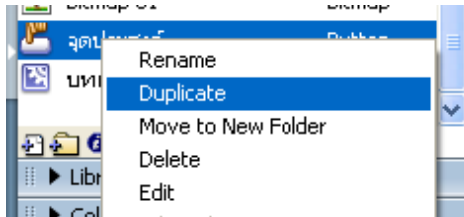


การทำปุ่มกดอื่น ๆ

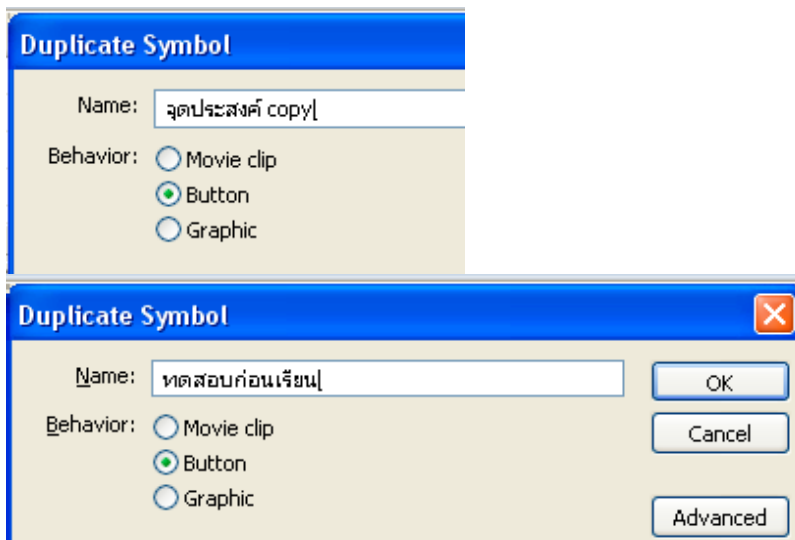
ให้ทำการคัดลอกปุ่มกด “จุดประสงค์” เพื่อให้ปุ่มมีรูปแบบสี ตัวอักษรและขนาดรูปร่างเท่ากันมีวิธีการทำดังนี้

1. ที่หน้าต่าง Library ให้คลิกเมา์ที่ปุ่มขวามือที่ข้อความ จุดประสงค์แล้วเลือก

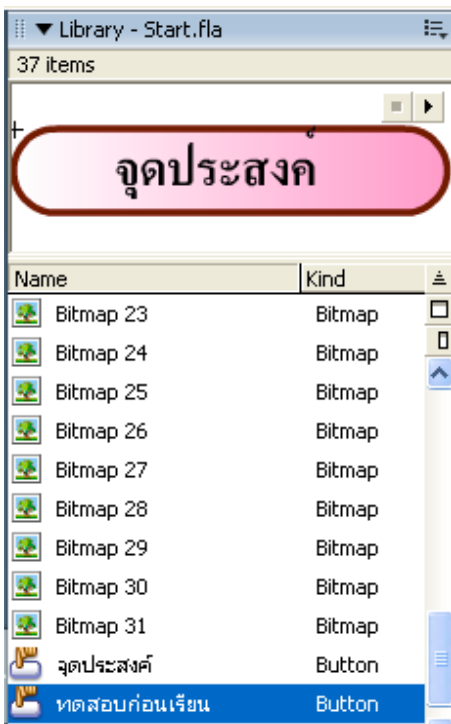
Duplicate



2. จะปรากฏหน้าต่าง Duplicate Symbol ให้ทำการเปลี่ยนชื่อในช่อง Name จากจุดประสงค์ copy เป็น ทดสอบก่อนเรียน แล้วคลิกปุ่ม OK



3. ที่หน้าต่าง Library จะปรากฏปุ่ม Button ทดสอบก่อนเรียนขึ้นแต่ข้อความยังเป็นจุดประสงค์อยู่ (เพราะคัดลอกมา) ให้ทำการเปลี่ยนข้อความให้เป็น ทดสอบก่อนเรียน ดังนี้



- 3.1 ให้จับลาก Button ทดสอบก่อนเรียน จากหน้าต่าง Library ไปไว้ใน Stage แล้วดับเบิ้ลคลิกที่ Button ที่ลากเข้ามา
- 3.2 จะเข้าสู่หน้าต่าง การสร้าง Button ทดสอบก่อนเรียน
- 3.3 ให้คลิกที่ เฟรม Up เปลี่ยนข้อความจาก จุดประสงค์เป็น ทดสอบก่อนเรียน
- 3.4 ที่เฟรม Over และ เฟรม Down ก็ทำ เช่นเดียวกัน
- 3.5 ออกจากหน้าต่าง การทำปุ่มกด ทดสอบก่อนเรียน แล้วจัดวางปุ่มให้

ต่อจากปุ่มจุดประสงค์เหมือนภาพ

ด้านล่าง

3.5 ปุ่มอื่นๆ ที่เหลือคือ ปุ่มเข้าบทเรียน

ปุ่มทดสอบหลังเรียนและปุ่มออกจาก

โปรแกรมก็ทำทำนองเดียวกัน

4. ทำเสร็จแล้วให้จัดวางปุ่มตามต้องการ

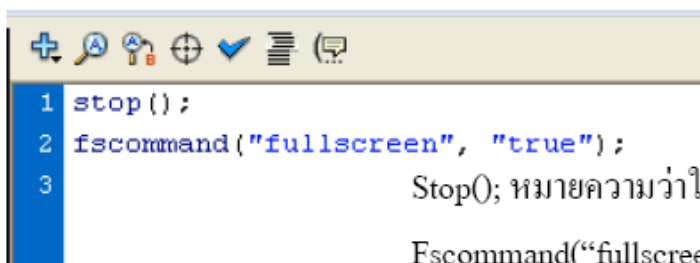
5. บันทึกชิ้นงานแล้วกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อดูผลงาน

การกำหนดทางเดินให้ปุ่มทำงานโดยใช้ Action Script

ในเฟรมที่ 1 ของ Layer แอคชั่นเราได้กำหนด Action Script เป็น Stop ไว้แล้ว เพื่อรอรับคำสั่งจากปุ่มกด

ขั้นแรกไปที่เฟรมที่ 1 Layer แอคชั่น แล้วกด F9 เพื่อเรียกหน้าต่าง Action Script ขึ้นมา ให้พิมพ์ข้อความต่อไปนี้ลงในช่องหน้าต่าง Action Script คือ

```
stop();  
fscommand("fullscreen", "true");
```



Stop(); หมายความว่าให้หยุดเพื่อรอรับคำสั่ง

Fscommand("fullscreen", "true"); หมายความว่าให้แสดงผล
เต็มหน้าจอคอมพิวเตอร์

1. ปุ่มจุดประสงค์ ให้คลิกที่ปุ่มแล้วกด F9
- ให้พิมพ์ข้อความต่อไปนี้ลงในช่องหน้าต่าง Action คือ

```
on (release) {  
    loadMovieNum("Object.swf", 0);  
}
```

ทำแถบสีในหน้าต่าง Action Script ของปุ่มจุดประสงค์ แล้วกดปุ่ม Ctrl + C เพื่อทำการคัดลอก Action Script ไปวางกับปุ่มกดอื่น ๆ