

โปรแกรม

Macromedia Authorware

Version 7.0

โดย

อ.ภวิกา สระมาลา
โรงเรียนพญาไท

Macromedia Authorware V. 7

Macromedia Authorware V. 7 เป็นโปรแกรมนำเสนอชิ้นงานชนิดหนึ่ง ที่ใช้สำหรับการทำสื่อการเรียนการสอน ซึ่งจะประกอบด้วยภาพ เสียง ข้อความ มีการโต้ตอบซึ่งกันและกันระหว่างผู้สร้างโปรแกรมกับผู้ใช้โปรแกรม ซึ่งในปัจจุบันมักนิยมเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าโปรแกรม CAI ชื่อเต็มคือ (Computer Assisted Instruction Media) เป็นโปรแกรมระบบ Multimedia หมายความว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอนชนิดหนึ่ง เป็นสื่อที่ครู หรือมีผู้ใช้ สร้างขึ้นมาเพื่อนำไปให้นักเรียนใช้ ซึ่งจะมีข้อความ ภาพเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบเพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ใช้ เพื่อให้นักเรียนใช้เป็นตัวกลางในการนำกระบวนการเรียนการสอนของครูไปสู่นักเรียน

อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรคงาน Cai (Computer Assisted Instruction Media)

1. เครื่อง CPU (ซี พี ยู) รุ่น Pentium ขึ้นไป
2. Ram อย่างน้อย 16,24,32 MB ขึ้นไป
3. จอภาพ VGA , SUPERVGA
4. เนื้อที่ว่าง (Hard Disk) ประมาณ 20 MB ขึ้นไป
5. CD - ROM สำหรับติดตั้งโปรแกรม
6. Mouse 1 ชุด
7. MS-DOS V 6.2 ขึ้นไป
8. ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 95,98 หรือ Windows NT 4.0
9. มีแผ่นโปรแกรม Macromedia Authorware V. 7

การติดตั้งโปรแกรม Macromedia Authorware V. 7

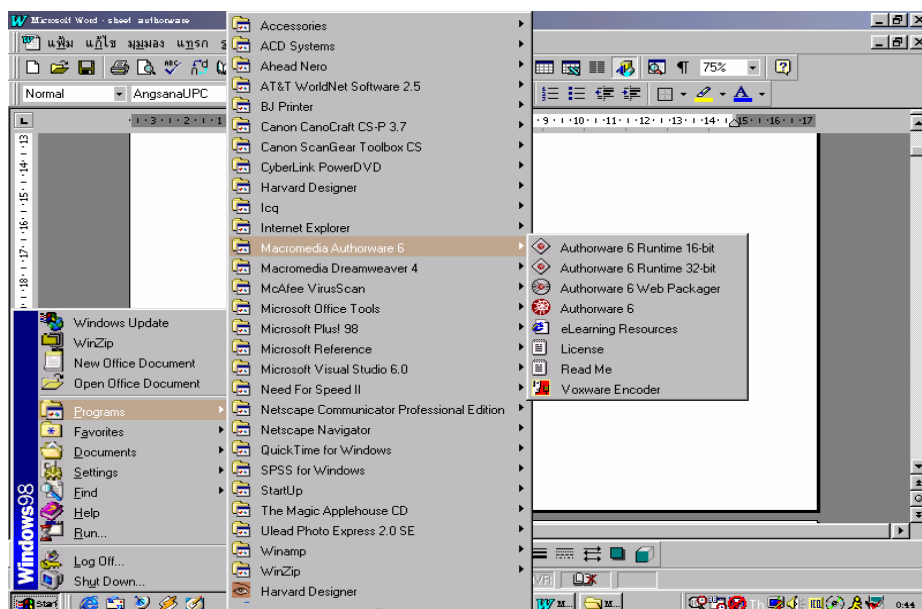
1. เข้าสู่โปรแกรม Windows
2. ใส่แผ่น Macromedia Authorware V. 7 ใส่ใน Drive D:
3. เลือกคำสั่ง Run ในเมนู Start
4. เลือกคำสั่งที่ Run
5. จากนั้น ทำตามขั้นตอนที่ปรากฏบนจอภาพ จนกว่าจะติดตั้งเสร็จ

ความสามารถของโปรแกรม

1. สามารถนำเสนอรูปแบบต่าง ๆ เป็นแบบสำเร็จรูป
2. สามารถสร้างบทเรียนได้
3. สามารถสร้างการนำเสนอเป็นรูปแบบรายงานได้
4. สามารถสร้างแบบทดสอบได้หลายประเภททั้งลักษณะการสร้างแบบง่าย ๆ หรือแบบยาก การเลือกลักษณะเดียว หรือการเลือกแบบหลายลักษณะ
5. สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้
6. สามารถสร้างการนำเสนอเป็นรูปภาพได้
7. สามารถสร้างการนำเสนอเป็นแบบภาพเคลื่อนไหวได้
8. สามารถสร้างใส่เสียงลงในภาพและข้อความตามที่ต้องการได้

การเริ่มใช้ โปรแกรม Macromedia Authorware V. 7

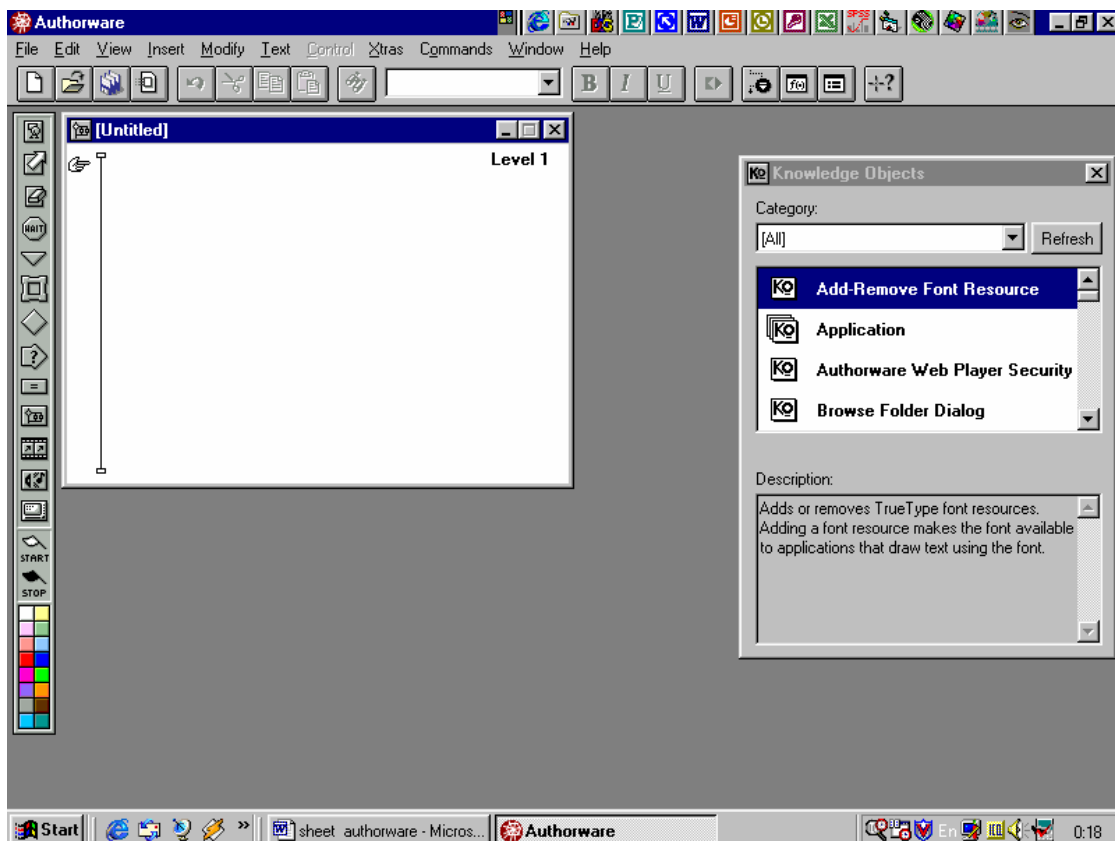
1. Click Start
2. Click ที่ All Program
3. Click ที่ Icon ของ Macromedia Authorware V. 7
4. Double click Authorware V. 7



การเริ่มใช้ โปรแกรม Macromedia Authorware V. 7

ส่วนประกอบของจอภาพ โปรแกรม Authorware V. 7

1. Icon palette แถบเครื่องมือที่ใช้สร้างเนื้อหา
2. Flowline เส้นสำหรับวางเนื้อหาไปตามแนวตั้ง
3. Titlebar แถบหัวเรื่องโปรแกรม
4. Toolbar แถบเครื่องมือ
5. Menubar แถบคำสั่ง



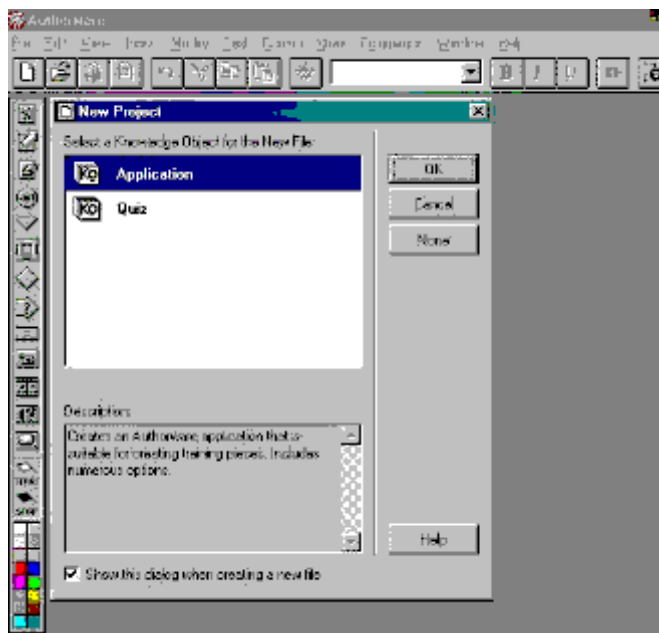
ส่วนประกอบ โปรแกรม Macromedia Authorware V. 7

การใช้งานไอคอนของโปรแกรม

เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาต่าง ๆ ด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ที่มีสมรรถภาพสูงยิ่งโปรแกรมหนึ่ง มีส่วนประกอบสำคัญคือ

หน้าต่างโปรแกรม Authorware

ประกอบด้วย คอนโทรลบล็อก แถบชื่อ แถบรายการ แถบคำสั่ง แถบเครื่องมือ หน้าต่างทำงาน ปุ่มคำสั่งการเปิดหน้าต่างทำงานของ Authorware คลิกปุ่ม Start บนทาสก์บาร์ เลือกแถบโปรแกรม เลือก macromedia Authorware 7 เลือก Authorware ได้หน้าต่างโปรแกรม authorware 7 ถ้าไม่ต้องการสร้างโครงการ ที่มีแบบมาให้สำเร็จ เพื่อจะสร้างงานใหม่ก็ปิดหน้าต่าง New Project ทั้งหมด



การสร้างวัตถุด้วย Display Icon

Display Icon	สร้างข้อความ สร้างภาพ สร้างรูปทรง
Motion Icon	ทำให้วัตถุเช่น ข้อความรูปภาพ รูปทรงต่าง ๆ เคลื่อนที่
Erase Icon	ใช้ลบสิ่งที่ปรากฏบนจอ
Wait Icon	ให้หยุดรอขณะที่แสดงผลบนจอ
Navigate Icon	กำหนดทิศทางการดำเนินไปของเนื้อหา
Framework Icon	สร้างกรอบการทำงาน
Decision Icon	ตัดสินใจตามเงื่อนไขที่ผู้สร้างกำหนดหรือกำหนดทางเลือก
Interaction Icon	สร้างการตอบสนองระหว่างผู้ใช้กับโปรแกรม
Calculation Icon	กำหนดค่าตัวแปรหรือฟังก์ชัน
Map Icon	สร้างเนื้อหาให้เป็นกิ่งหรือสาขาแยกออกไป
Digital Movie	สร้างภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว
Sound	สร้างเสียง
Video	สร้างวิดีโอ
Start, Stop	กำหนดให้โปรแกรม CAI เริ่มและหยุด ณ ตำแหน่งที่ต้องการ
Icon Colors	กำหนดสี Icon

หน้าต่างทำงาน

ประกอบด้วย เส้นผังงาน จุดเริ่มต้น จุดสุดท้าย คอนโทรลบล็อก แถบชื่อปุ่มคำสั่งปิดหน้าต่าง ระดับงาน



ไอคอนต่าง ๆ

1. ไอคอนแสดง(Display Icon) เป็นไอคอนที่ใช้สำหรับแสดงผลทางจอภาพ แสดงตัวอักษร แสดงภาพ แสดงภาพเคลื่อนไหวการใช้งานไอคอนนี้

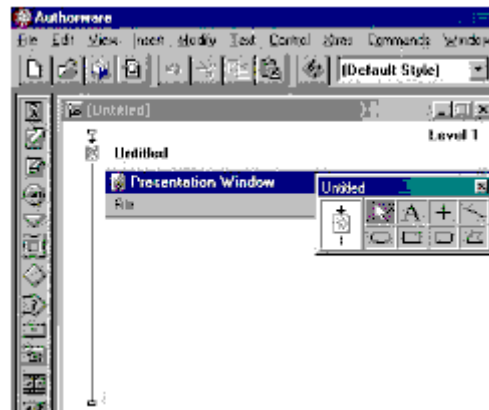


1.1 ให้ใช้เมาส์คลิกรูปไอคอนนั้นบนแถบเครื่องมือค้างไว้ลากมาวางบนเส้นผังงาน

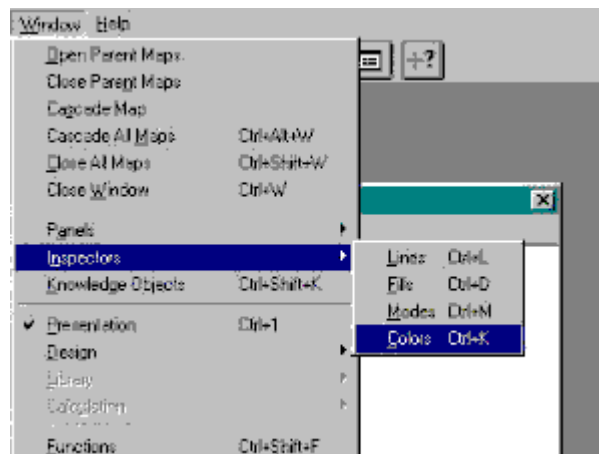
1.2 ดับเบิลคลิกเปิดหน้าต่างไอคอน

แสดง หน้าต่างนี้ประกอบด้วย
คอนโทรลบล็อก แถบคำสั่ง
กล่องเครื่องมือ

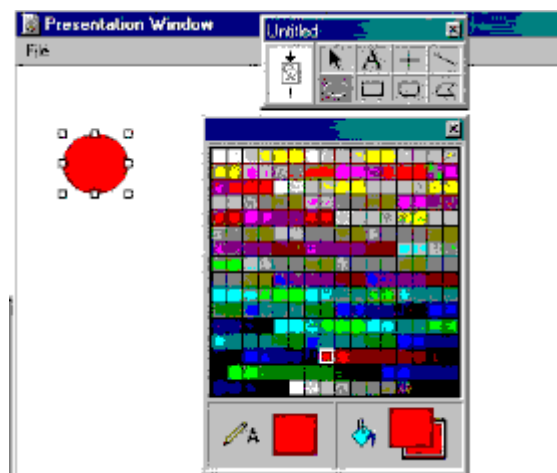




การวาดรูป คลิกเมนู Window เลือก Inspectors เลือก Colours



ได้หน้าต่างกล่องสี คลิกอุปกรณ์ในกล่อง คลิกเลือกสี แล้ววาดรูป จะได้รูปตามต้องการ



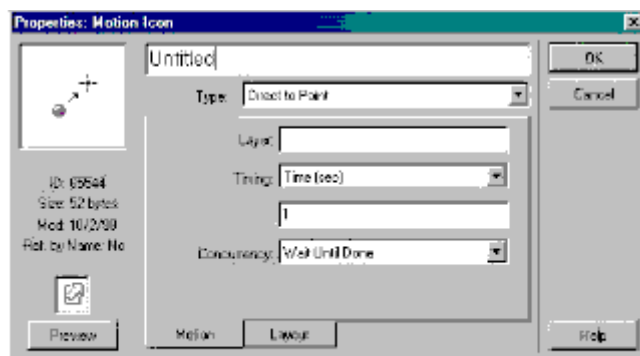
2. ไอคอนสร้างการเคลื่อนไหว

เป็นไอคอนสำหรับทำให้สิ่งที่อยู่ข้างหน้าเคลื่อนไหวตามรูปแบบที่กำหนดการใช้งานไอคอนสร้างการเคลื่อนไหว

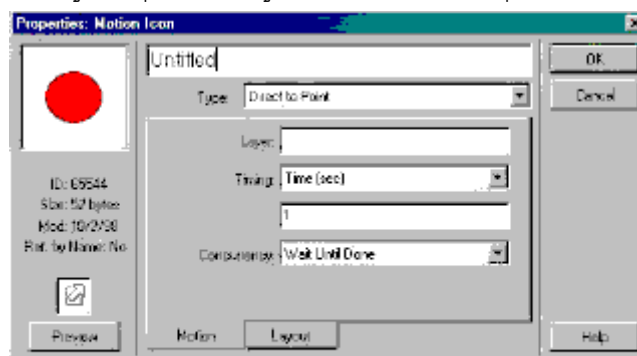
2.1 คลิกลากไอคอนนี้มาต่อจากไอคอนแสดงที่มีสิ่งที่ต้องการทำให้เคลื่อนไหวอยู่บนเส้นผังงาน



2.2 คลิกเมนู Control เลือก Restart ได้หน้าต่างกำหนดการเคลื่อนไหว



คลิกวัตถุค้างไว้ รูปวัตถุจะเข้าไปอยู่ในช่องแสดง ลากวัตถุไปยังตำแหน่งที่ต้องการ



2.3 ถ้าต้องการเปลี่ยนแบบการเคลื่อนไหว ให้ใช้เมาส์คลิกปุ่มเปิดแบบการเคลื่อนไหวขึ้นมาให้เลือก กำหนดความเร็วจากตัวเลขในช่อง Timing ค่ามากเคลื่อนไหวช้า แล้วกดปุ่ม Preview ทดลองการเคลื่อนไหว แล้วคลิกปุ่ม OK

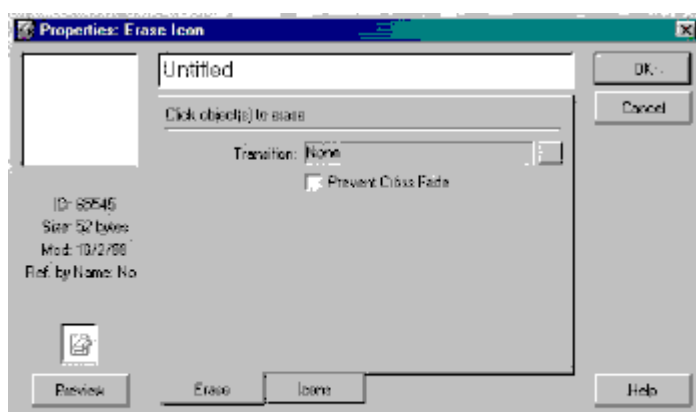
3. ไอคอนลบนหน้าจอ

เป็นไอคอนสำหรับสั่งให้ภาพบนจอหายไปเพื่อแสดงภาพใหม่การใช้งานไอคอนลบนหน้าจอ

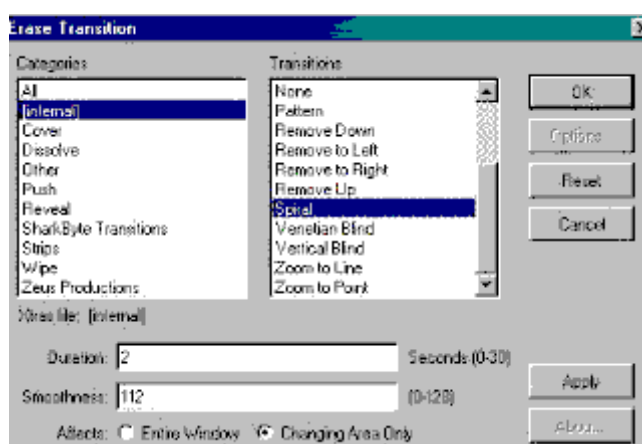
3.1 ใช้เมาส์คลิกไอคอนนี้บนแถบเครื่องมือลากมาวางต่อจากไอคอนส่วนที่ต้องการจะลบออก



3.2 คลิกเมนู Control คลิกแถบ Restart เพื่อทดลองให้แสดงการทำงานของโปรแกรม



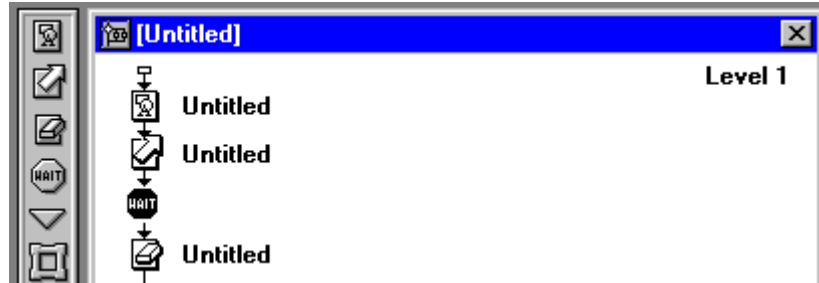
3.3 การแสดงจะหยุดที่หน้าต่างลบนหน้าจอ ให้ท่านคลิกสิ่งที่ต้องการลบ ไอคอนสิ่งเหล่านั้นจะหายไปจากหน้าต่างลจอ เลือกแบบการหายไปของวัตถุ (Transition)



เสร็จแล้วกดปุ่ม Preview ทดลอง แล้วกดปุ่ม OK

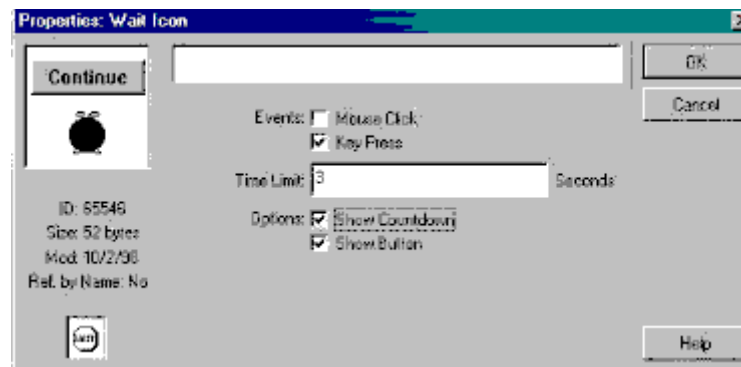
4. ไอคอนหน่วงเวลา

ใช้สำหรับทอดระยะเวลาให้โปรแกรมแสดงผลออกทางจอภาพหรือทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้สำเร็จก่อนจึงทำงานต่อไป



การใช้งานไอคอนหน่วงเวลา

- 4.1 คลิกลากไอคอนหน่วงเวลามาวางหลังกลุ่มไอคอนที่ทำงานชุดที่จะหน่วงเวลา
- 4.2 ดับเบิลคลิกไอคอนหน่วงเวลาจะได้หน้าต่างหน่วงเวลา เลือกรายการที่ต้องการแล้วกดปุ่ม OK

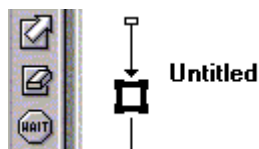


- 4.3 เมื่อให้โปรแกรมทำงานจะแสดงปุ่มกดและนาฬิกาจับเวลาตามที่กำหนด



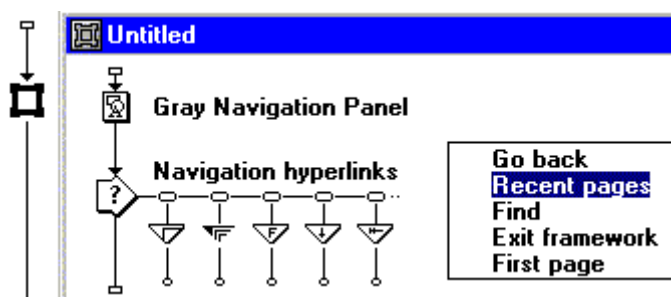
5. ไอคอนเฟรมงาน

เป็นไอคอนสำหรับรวบรวมงานที่แสดงเป็นแผ่นภาพต่อ ๆ กันหรือเอกสารต่อ ๆ กัน แบบหนังสือ โดยมีเครื่องมือสำหรับเปิดเดินหน้า ถอยหลัง ค้นหา ฯลฯ

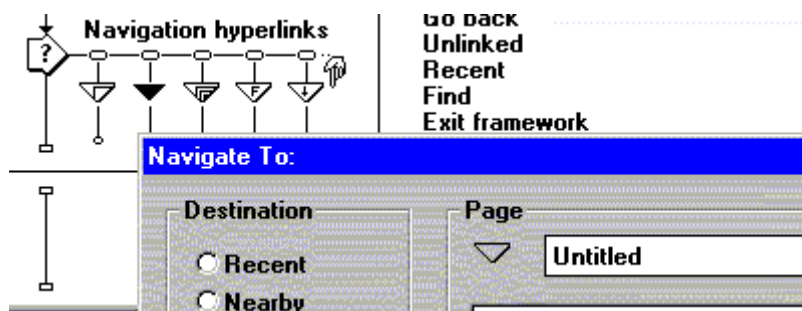


การใช้งาน

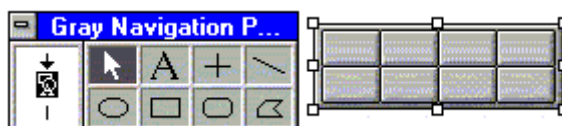
5.1 ดับเบิลคลิกเปิดหน้าต่างแก้ไขระบบเฟรมงาน ตัดหรือเพิ่มได้



5.2 การเพิ่มปุ่มของระบบ ลากไอคอนสามเหลี่ยมคว่ำ มาวางบนผังปุ่มของระบบ แล้วดับเบิลคลิก ไอคอนนี้ จะได้หน้าต่างสำหรับกำหนดการทำงานของปุ่ม



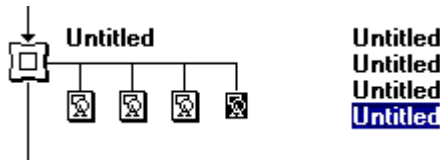
5.3 การย่อขยายปุ่มกดของระบบ ดับเบิลคลิกไอคอนแสดงบนผังงานภายในเฟรมงาน จนได้หน้าต่างมีรูปของแถบปุ่มกด ใช้เมาส์ลากปุ่มสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ครอบรูปให้มีขนาดตามต้องการ



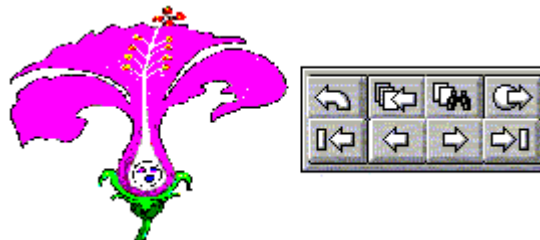
5.4 การใส่หน้าเอกสาร ลากไอคอนแสดงมาวางต่อจากเฟรมงานไปทางขวาหลาย ๆ อัน



5.5 ดับเบิลคลิกใส่ข้อมูลในหน้าเอกสารเป็นข้อความ รูปภาพ



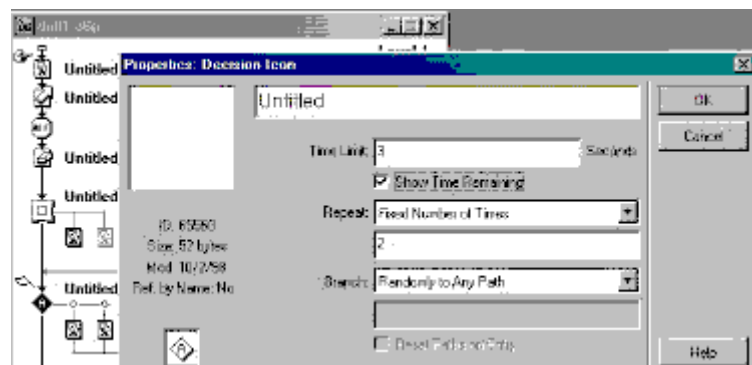
5.6 เมื่อให้โปรแกรมทำงานจะมีกล่องสำหรับควบคุมตามขนาดที่กำหนด



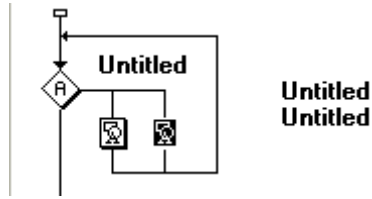
6. ไอคอนทางเลือก

ใช้สำหรับให้โปรแกรมเลือกตามเงื่อนไข หรือ สุ่ม หรือ ฯลฯ การใช้งาน

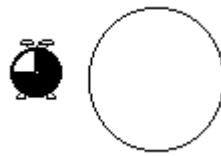
6.1 คลิกลากไอคอนทางเลือก มาวางบนเส้นผังงาน



6.2 คลิกลากไอคอนแสดงมาวางต่อจากไอคอนทางเลือกถัดไปทางขวา 2 อัน



- 6.3 ดับเบิลคลิกเปิดไอคอนแสดงออกมาใส่ข้อมูลที่ละอัน เช่น ใส่วงกลม กับสี่เหลี่ยม
- 6.4 ดับเบิลคลิกไอคอนทางเลือกเพื่อใส่รายการตามที่ต้องการให้ทำงาน
- 6.5 เมื่อโปรแกรมทำงานจะกระพริบเลือกระหว่างรูปร่างกลมกับสี่เหลี่ยมจนหาพิคาบอกหมดเวลา

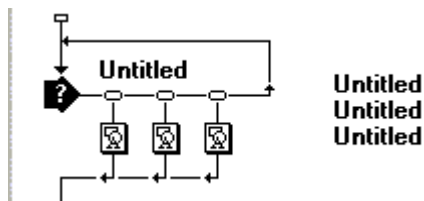
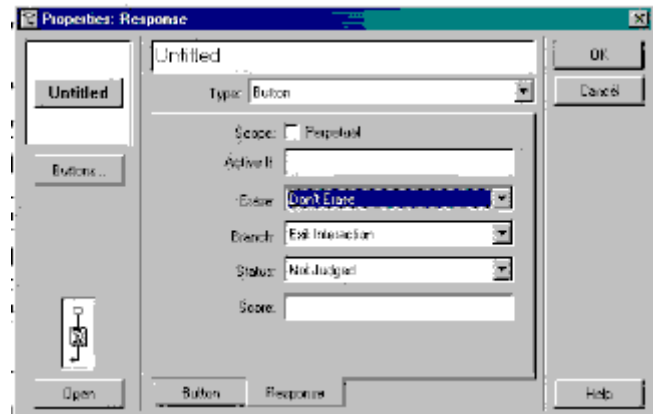


7. ไอคอนตัดสินใจ

เป็นไอคอนสำหรับให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือก
ทางเดินของโปรแกรมตามต้องการการใช้งาน

7.1 คลิกลากไอคอนตัดสินใจมาวางบนเส้น
ผังงาน

7.2 คลิกลากไอคอนแสดงมาวางต่อจากไอ
คอนตัดสินใจไปทางขวา 2 - 3 อัน



- 7.3 ดับเบิลคลิกเปิดไอคอนแสดงเพื่อใส่ข้อมูล เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม กากบาท
- 7.4 คลิกปุ่มเล็ก ๆ เป็นปุ่ม Response Type ได้หน้าต่างให้เลือกรายการที่ต้องการ เช่น
Pause before Exit, Don't Erase เป็นต้น
- 7.5 คลิกปุ่ม OK บนหน้าต่าง Properties: Response ทำเหมือนกันทุกทางเลือก
ดับเบิลคลิกไอคอนตัดสินใจ ได้หน้าต่างแสดงผล จัดตำแหน่งของปุ่มกด
ทางเลือกและแก้ไขรูปแบบต่าง ๆ



7.6 เมื่อให้โปรแกรมทำงาน จะมีปุ่มปรากฏให้เลือกกด แล้วแสดงผลค้างไว้



8. ไอคอนคิดคำนวณ

เป็นไอคอนสำหรับทำให้เกิดการคิดการเลือกการคำนวณ

9. ไอคอนเชื่อมโยง

เป็นไอคอนสำหรับเชื่อมโยงโครงงานเข้ามาเป็นไอคอนเดียวเพื่อให้โปรแกรมมีขนาดกะทัดรัด แบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๆ ที่เหมาะสมการใช้งานมี การใช้ 2 วิธีคือ

9.1 คลิกลากไอคอนโยงมาวางบนเส้นผังงานแล้วดับเบิลคลิกเปิดออก สร้างการโยงต่อไปเป็นชั้น ๆ



9.2 ยุบรวมไอคอนต่าง ๆ ที่อยู่บนผังงานให้เป็นไอคอนโยงเพียงอันเดียว



10. ไอคอนภาพยนตร์

เป็นไอคอนสำหรับนำภาพยนตร์ที่สร้างไว้จากโปรแกรมอื่นเข้ามาแสดงในโปรแกรม

11. ไอคอนนำเสียง

เข้ามาประกอบการแสดงออกทางจอภาพของโปรแกรม

12. ไอคอนนำวิดีโอ

ที่สร้างไว้แล้วจากโปรแกรมอื่นเข้ามาแสดงในโปรแกรม

13. ไอคอนธงขาว

สำหรับใช้ในการทดสอบโปรแกรมเป็นจุดเริ่มทดสอบ

14. ไอคอนธงดำ

สำหรับใช้ในการทดสอบโปรแกรมเป็นจุดสิ้นสุดทดสอบ

การบันทึกเอกสาร

1. Click เลือกคำสั่ง File menu
2. เลือกคำสั่ง Save As บันทึกเพื่อตั้งชื่อใหม่
 - Save บันทึกครั้งแรก
 - Save and compact บันทึกแบบประหยัดเนื้อที่
 - Save all บันทึกทุกแฟ้มที่เปิดใช้งานอยู่
3. ตั้งชื่อที่ต้องการไม่เกิน 8 ตัวอักษร
4. Click Ok

การบันทึกแฟ้ม

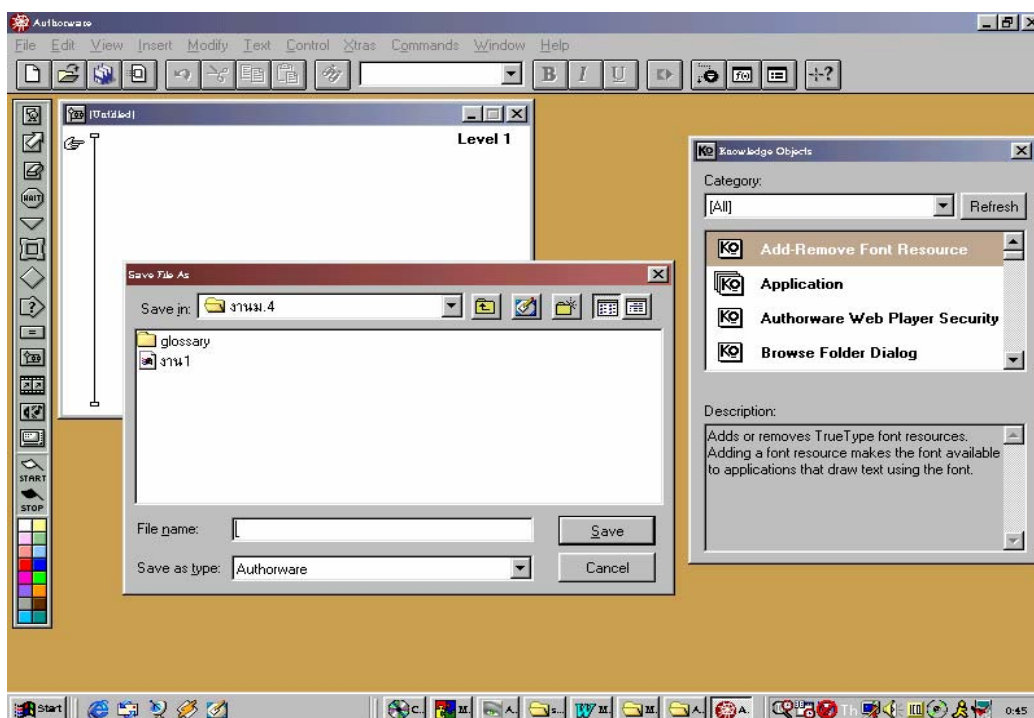
การบันทึกแฟ้ม คือการบันทึกงานที่ทำ ซึ่งในแถบคำสั่งมี 4 ประเภท การบันทึกงานมีความหมายดังนี้

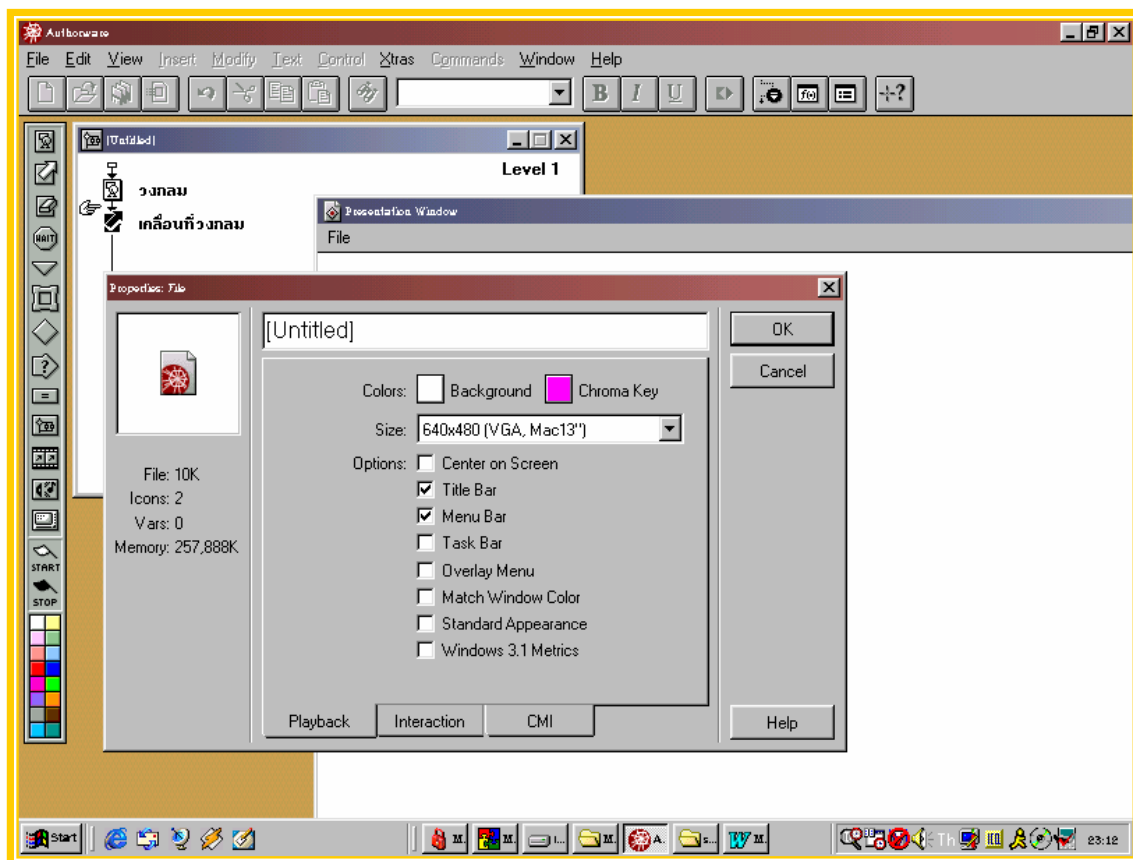
1. Save บันทึกครั้งแรก สามารถตั้งชื่อได้เลย
2. Save As..... บันทึกครั้งที่สองสามารถเปลี่ยนชื่อใหม่ได้
3. Save And Compact ประหยัดเนื้อที่ซึ่งพื้นที่เก็บน้อยกว่าแบบ Save ปกติ เกือบ 5 เท่า
4. Save All บันทึกทุกแฟ้มที่เปิดใช้งาน

การกำหนดคุณสมบัติให้กับโปรแกรม Properties

1. เปิดแฟ้มเอกสารที่ใช้งานครั้งแรก
2. Click เลือกคำสั่ง Modify จาก Menu Bar
3. Click Mouse เลือกคำสั่ง File เลือก Properties
4. การกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ

File	บอกจำนวนเนื้อที่ที่ใช้เก็บงานเอกสาร
Icons	จำนวนไอคอนที่อยู่ในเอกสาร
Vars	จำนวนตัวแปรต่างๆ ที่อยู่ในเอกสาร
Memory	จำนวนที่ว่างในเครื่องคอมพิวเตอร์
5. กำหนดชื่อที่ต้องการจะบันทึก
6. กำหนดสีพื้นที่ที่กำลังทำงาน
7. Click OK

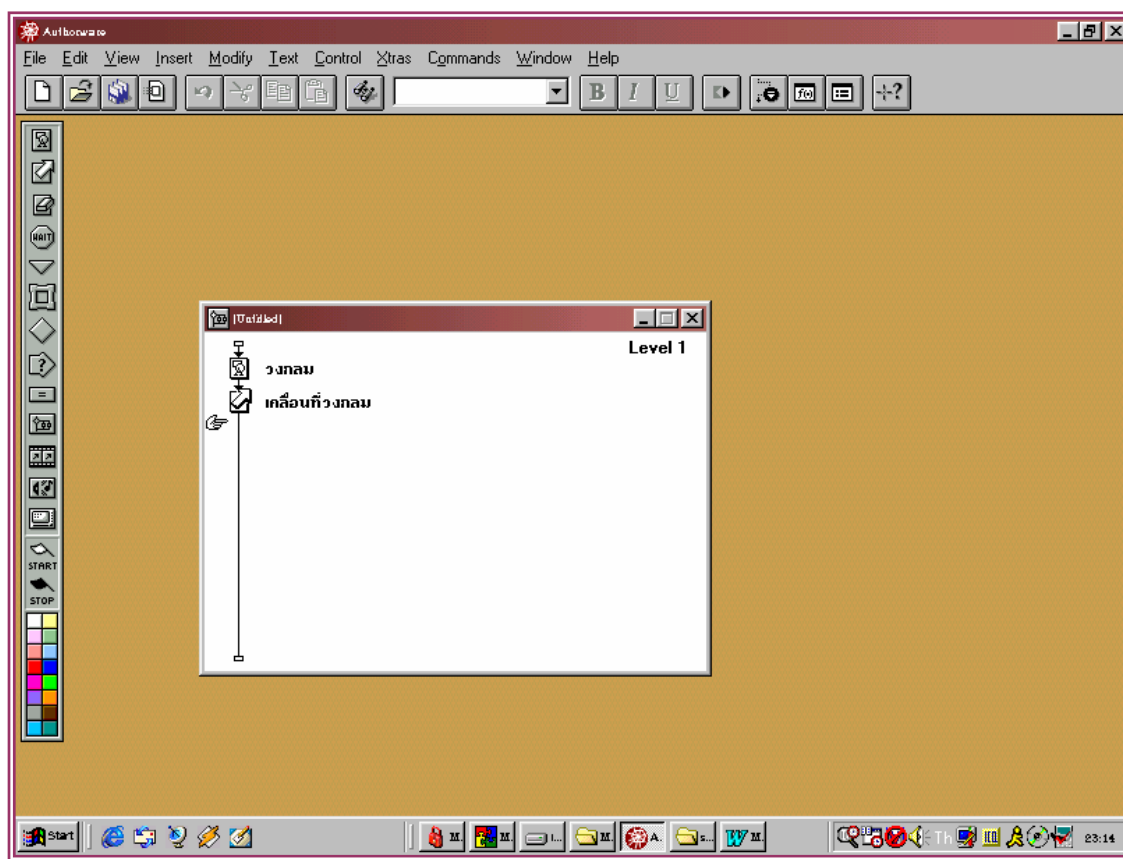




แสดงภาพการกำหนดคุณสมบัติให้กับโปรแกรม Properties

การสร้างไอคอน (Icon)

1. Click เลือกปุ่ม Display icon
2. ลากคางไวนำมาวางที่ Flow line
3. ตั้งชื่อที่ช่องข้อความ Untitled
4. Double click ที่ปุ่ม Display icon
5. Click เลือกที่ปุ่ม A
6. นำมา Click ที่ต้องการจะพิมพ์ข้อความและเริ่มพิมพ์ข้อความที่ต้องการ



แสดงภาพการสร้าง Icon

Motion Icon ประกอบด้วย

1. Preview ใช้สำหรับทดลองดูการเคลื่อนที่หลังกำหนด Motion
2. Untitled คือชื่อของ Motion Icon
3. Type เป็นรูปแบบการเคลื่อนที่

การรัน Run

1. Click เลือกคำสั่ง Control
2. Click เลือกคำสั่ง Restart
3. Click เลือกคำสั่ง Control Play

การเปิดไฟล์ที่เคยสร้างไว้ Open

1. Click File Menu
2. Click Open
3. Click เลือกชื่อไฟล์ที่ต้องการ
4. Click เลือกคำ
5. ล้าง Open

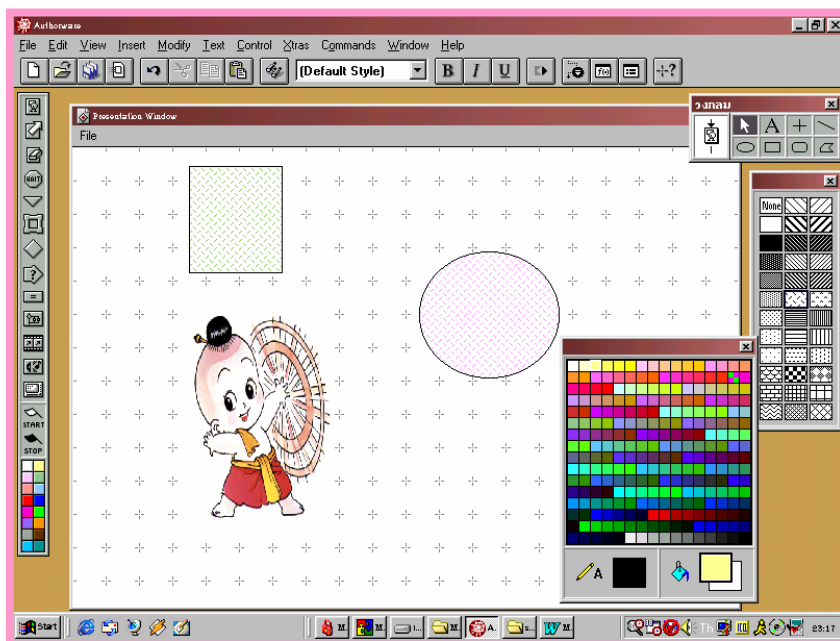
การปิดไฟล์

1. Click File Menu
2. เลือกคำสั่ง Close
3. เครื่องจะถามว่าต้องการจะบันทึกข้อมูลซ้ำหรือจะปิดเลย

การกำหนดเส้น (Grid)

ก่อนทำงานบางครั้งอาจจะกำหนดไม่ถูกว่าจะวางข้อความ หรือรูปอย่างไรให้ตรง ในโปรแกรม Macromedia Authorware V. 7 มีความสามารถให้กำหนดเส้น Grid ได้เพื่อทำให้วางข้อความรูปภาพได้ตรงกัน และมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย

1. Click View Menu
2. Click เลือกคำสั่ง Grid
3. สร้างข้อความที่ต้องการใน Presentation Window



แสดงภาพการกำหนดเส้น (Grid)

การสร้างข้อความด้วย Display Icon

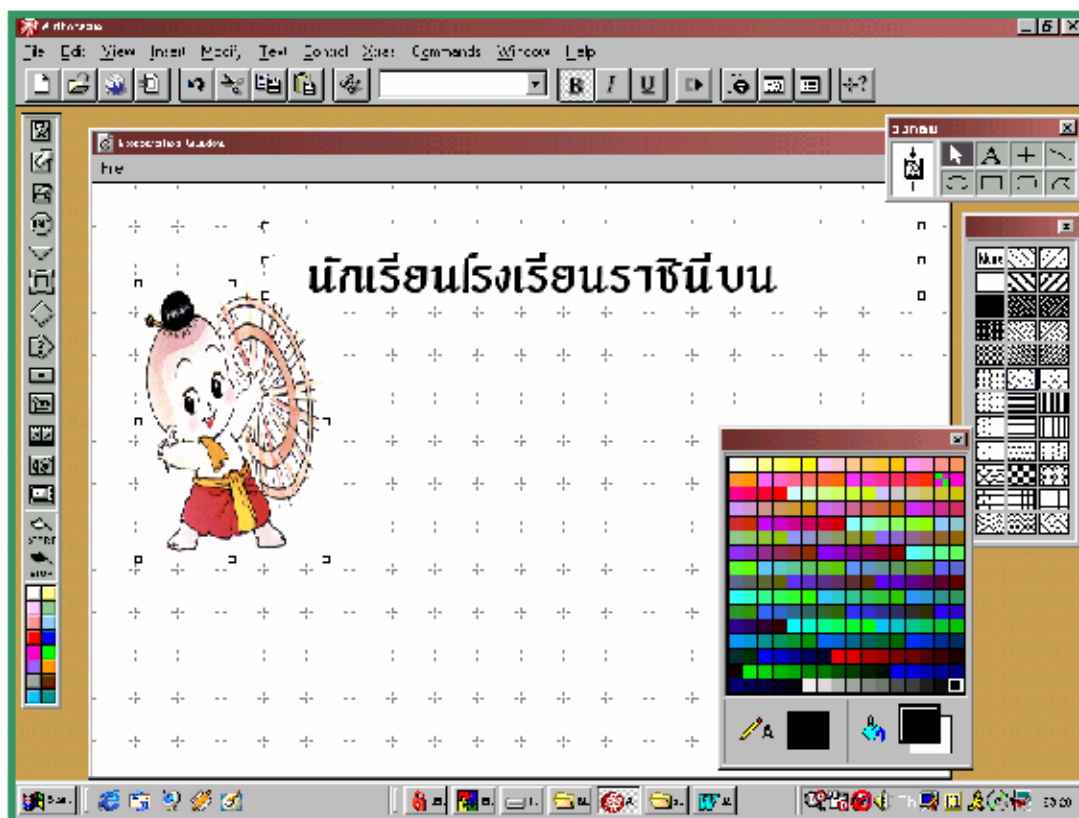
1. Click เลือกคำสั่ง Modify Menu
2. Click File เลือกคำสั่ง Properties
3. Click เลือกคำสั่ง Playback
4. เลือกคำสั่ง Title Bar
5. เลือกคำสั่ง Menu Bar

นำ Display Icon มาวางที่ Flow line

1. ตั้งชื่อ Icon ตามต้องการ
2. Double Click ปุ่ม Display Icon
3. Click ที่ตัว A และพิมพ์ข้อความที่ต้องการ
4. Click Control เลือกคำสั่ง Restart

การปรับขนาดตัวอักษร

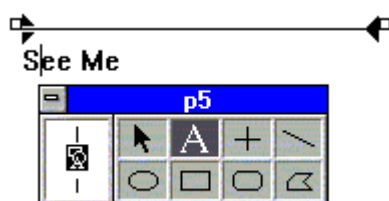
1. Double click ที่ปุ่ม Display
2. ใช้เมาส์ Click ที่ตัว A ลากคลุมข้อความที่ต้องการปรับตัวอักษร
3. Click เลือกคำสั่ง Text menu
4. Click เลือกคำสั่ง Size กำหนดขนาดที่ต้องการ



แสดงภาพการสร้างข้อความด้วย Display Icon

การพิมพ์ข้อความลงในหน้าต่างทำงาน

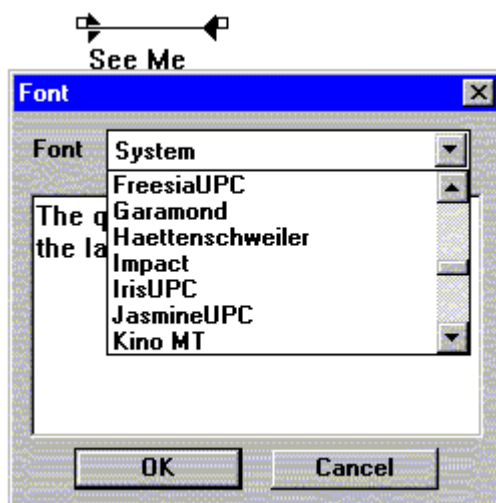
1. ดับเบิลคลิก Display Icon
2. วางเมาส์บนแถบชื่อของกล่องเครื่องมือ ซึ่งจะมีชื่อเกี่ยวกับ Display Icon
3. กดปุ่มซ้ายของเมาส์ค้างไว้ ลากกล่องเครื่องมือไปวางตำแหน่งที่ต้องการ
4. คลิกเครื่องมือพิมพ์ข้อความที่รูปตัว A ในกล่องเครื่องมือให้เป็นสีเข้ม
5. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่จะพิมพ์ข้อความแล้วคลิก 1 ครั้ง จะได้เส้นตัวอักษร ที่หัวท้ายมีปุ่มที่จะพิมพ์มีเคอร์เซอร์กระพริบอยู่



6. การยืดหดเส้นอักษร ให้เลื่อนเมาส์ไปคลิกที่ปุ่มตัวชี้เมาส์ ตัวชี้เมาส์จะกลายเป็นรูปลูกศรตัวใหญ่ จิ้มปลายแหลมเข้าปุ่ม กดเมาส์ ปุ่มซ้ายค้างแล้วลากหดหรือขยาย

การเลือกตัวอักษร

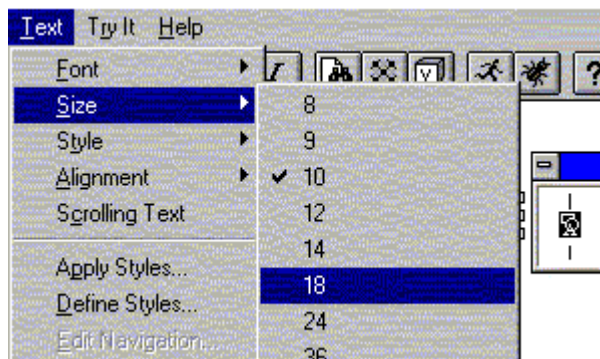
1. คลิกที่เมนู Text
2. เคลื่อนเมาส์มาที่ Font คลิกที่ other ได้หน้าต่าง Font
3. คลิกปุ่มสามเหลี่ยมในช่อง font
4. จะมีรายการชื่อ Font ให้เลือกโดยกดปุ่มสามเหลี่ยมขึ้นลงจนเห็นชื่อ Font ที่ต้องการ



5. คลิกชื่อ Font ที่ต้องการให้เป็นสีเข้ม
6. กดปุ่ม OK

เลือกขนาดตัวอักษร

1. คลิกเมนู Text
2. เลื่อนตัวชี้เมาส์มาที่ Size ขนาดตัวอักษรต่างๆ จะปรากฏ

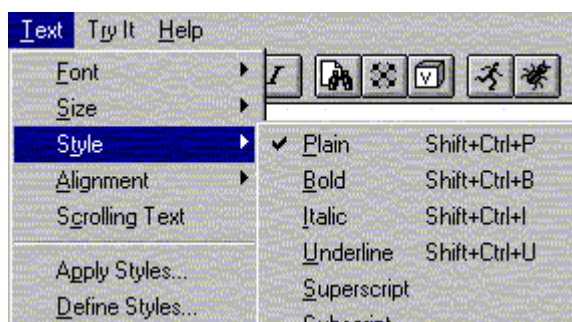


3. ใช้เมาส์เลื่อนไปคลิกขนาดที่ต้องการ หรือเลือก Other เพื่อตั้งตัวเลือกใหม่เพิ่ม



เลือกลักษณะตัวอักษร

1. คลิกเมนู Text
2. เลื่อนเมาส์มาที่ Style ลักษณะตัวอักษรต่างๆ ปรากฏใช้เมาส์ไปคลิกแบบที่ต้องการ

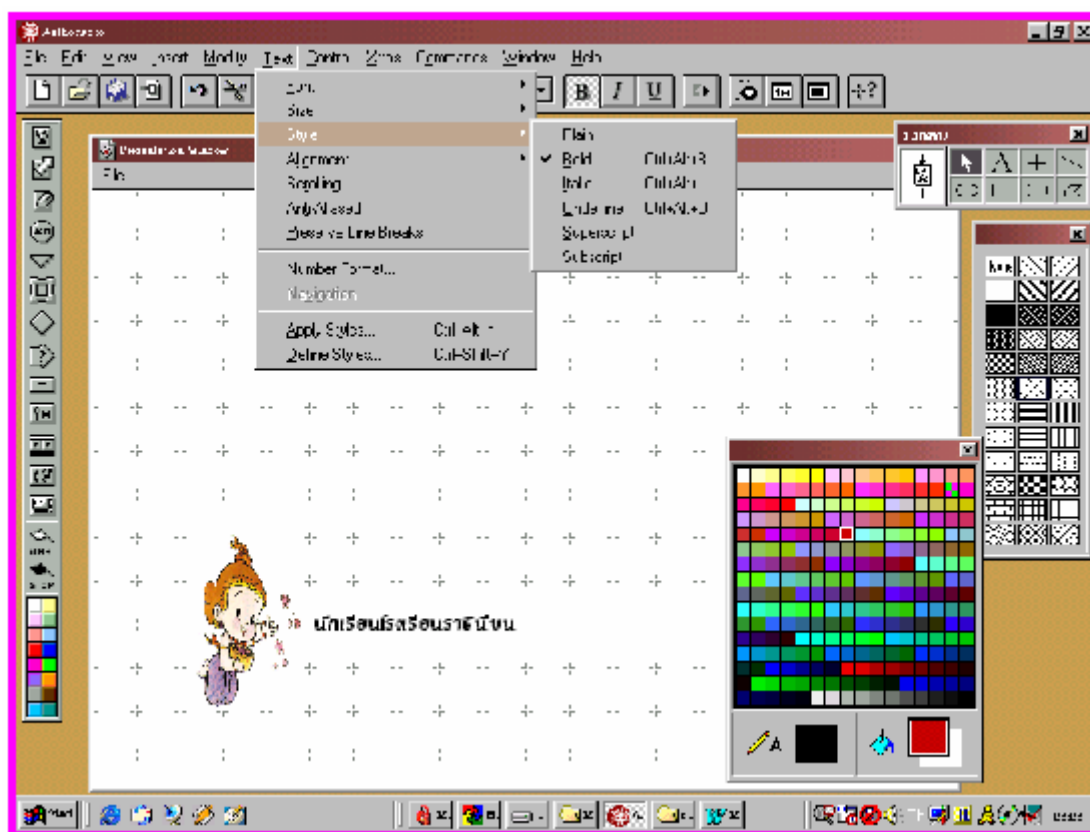


กำหนดรูปแบบที่ต้องการ

1. ตัวอักษรปกติ Plain
2. ตัวอักษรหนา **Bold**
3. ตัวอักษรเอียง *Italic*
4. ตัวอักษรขีดเส้นใต้ Underline
5. ตัวอักษรตัวยก Superscript
6. ตัวอักษรตัวห้อย Subscript

การจัดรูปแบบตัวอักษร Style

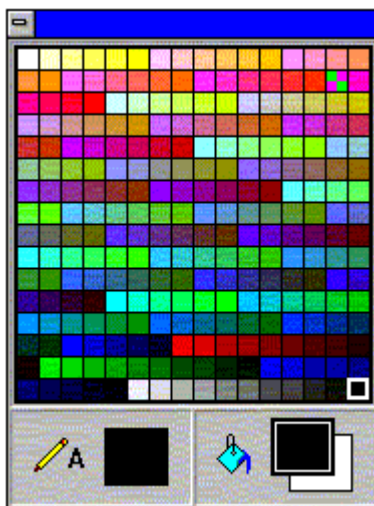
1. เลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
2. Click Text menu
3. Click เลือกคำสั่ง Style



การจัดรูปแบบตัวอักษร Style

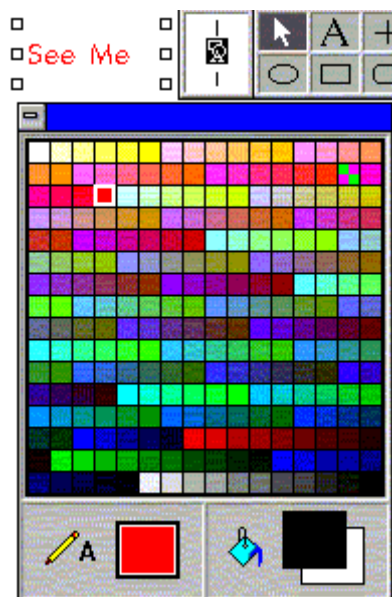
หน้าต่างเลือกสี

1. คลิกเมนู Window
2. เลื่อนเมาส์ไปคลิก Inspectors เลือก Colours
3. ได้หน้าต่าง Colour มีจานสีต่างๆ จานสีมีตัวอักษรและเส้น A จานสีหลักรูปสี่เหลี่ยมบน จานสีรูปสี่เหลี่ยมล่าง



เลือกสีตัวอักษร

1. เปิดหน้าต่างเลือกสี
2. คลิกสี่เหลี่ยมตัว A ให้เห็นสี่เหลี่ยมซ้อนภายใน
3. คลิกสีบนจานสี ที่จะปรากฏบนสี่เหลี่ยมในของสี่เหลี่ยม A



4. กดปุ่ม OK

การจัดรูปแบบให้กับข้อความ Alignment

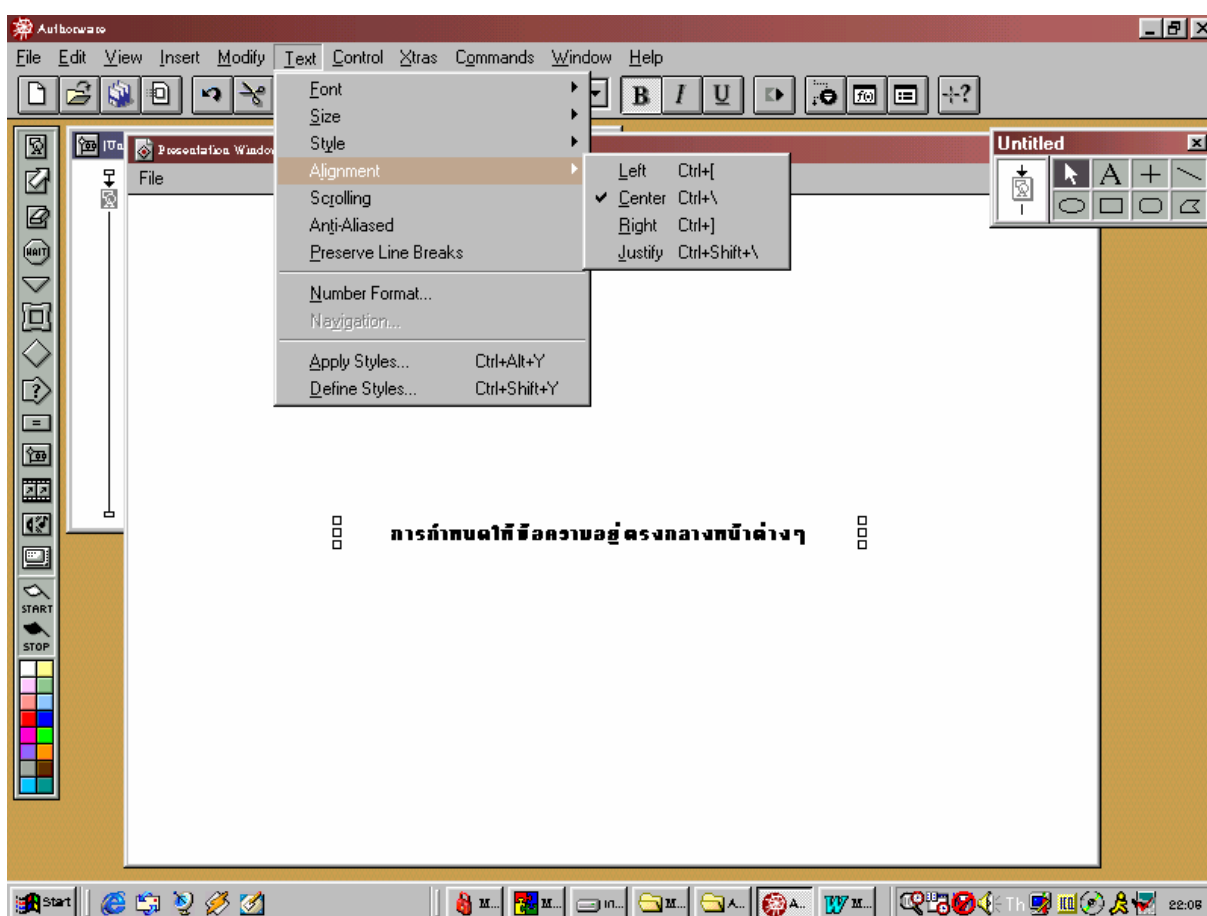
1. เลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
2. Click Text menu
3. Click เลือกคำสั่ง Alignment
4. กำหนดรูปแบบที่ต้องการ

ข้อความจัดให้ชิดซ้าย Left

ข้อความจัดให้อยู่กึ่งกลาง Center

ข้อความจัดให้ชิดขวา Right

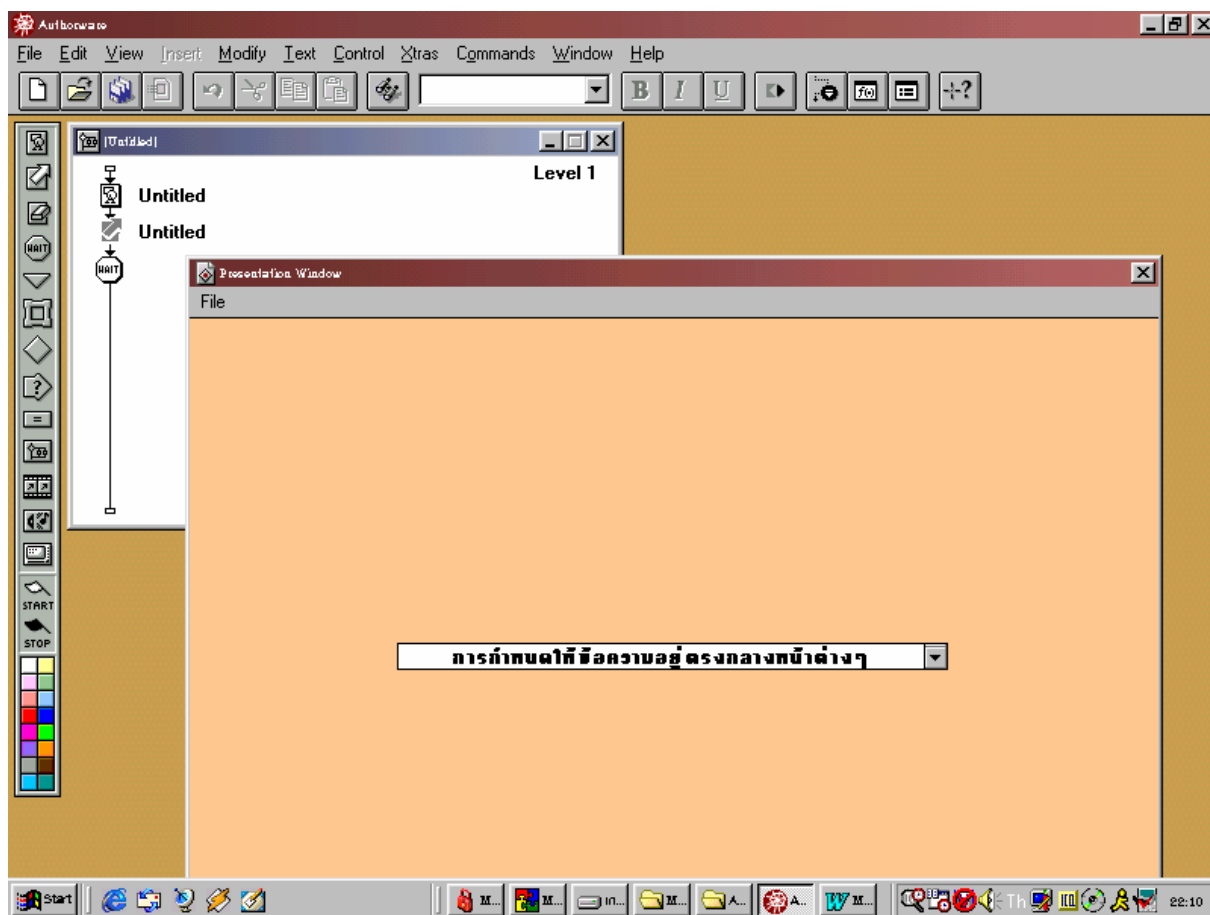
ข้อความจัดให้ชิดซ้าย - ขวา Justify



การจัดรูปแบบให้กับข้อความ Alignment

การกำหนดตัวอักษรเลื่อนไป - มา Scrolling Text

1. สร้างข้อความที่ต้องการในหน้าเอกสารที่ต้องการ
2. Click Text เลือกคำสั่ง Scrolling
3. ทดลองลากลูกศรขึ้นลงตามต้องการ
4. การกำหนดสีให้กับตัวอักษร
5. เลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนสีตัวอักษร
6. Click Windows menu
7. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
8. Click เลือกคำสั่ง Colors
9. กำหนดเลือกสีที่ต้องการ



แสดงภาพการกำหนดตัวอักษรเลื่อนไป - มา Scrolling Text

การกำหนดสีพื้นด้านหลังตัวอักษร

1. เลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนสีตัวอักษร
2. Click Windows menu
3. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
4. Click เลือกคำสั่ง Colors
5. Click เลือกถังสี เลือกสีพื้นด้านหลังภาพถังสี
6. กำหนดเลือกสีที่ต้องการ

การกำหนดการสร้างรูปทรงวงกลม สีเหลี่ยม ต่าง ๆ

1. Click เลือกปุ่ม Display Icon
2. ลากค้างไว้เข้ามาวางที่ Flow line
3. ตั้งชื่อที่ช่องข้อความ Untitled
4. Double click ที่ปุ่ม Display Icon
5. Click เลือกที่ปุ่ม วงกลม นำมาลากเป็นกรอบสี่เหลี่ยมที่ต้องการ

การกำหนดสีพื้นให้รูปทรง

1. Click เลือกปุ่ม Display Icon
2. ลากค้างไว้เข้ามาวางที่ Flow line
3. ตั้งชื่อที่ช่องข้อความ Untitled
4. Double click ที่ปุ่ม Display Icon
5. Click เลือกที่ปุ่ม วงกลม นำมาลากเป็นกรอบสี่เหลี่ยมที่ต้องการ
6. Click เลือกกรอบที่ต้องการกำหนดสีพื้น
7. Click เลือกคำสั่ง Window Menu
8. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
9. Click เลือกคำสั่ง Colors และ Click เลือกถังสีด้านบน และเลือกสีตามต้องการ

การกำหนดเส้นขอบของรูปทรง

1. Click เลือกวงกลม หรือกรอบสี่เหลี่ยมที่ต้องการกำหนด
2. Click เลือกคำสั่ง Window
3. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
4. Click เลือกคำสั่ง Lines (Ctrl + L)

การกำหนดสีเส้นขอบของรูปทรง

1. Click เลือกวงกลม หรือกรอบสี่เหลี่ยมที่ต้องการกำหนด
2. Click เลือกคำสั่ง Window
3. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
4. Click เลือกคำสั่ง Colors (Ctrl + K)

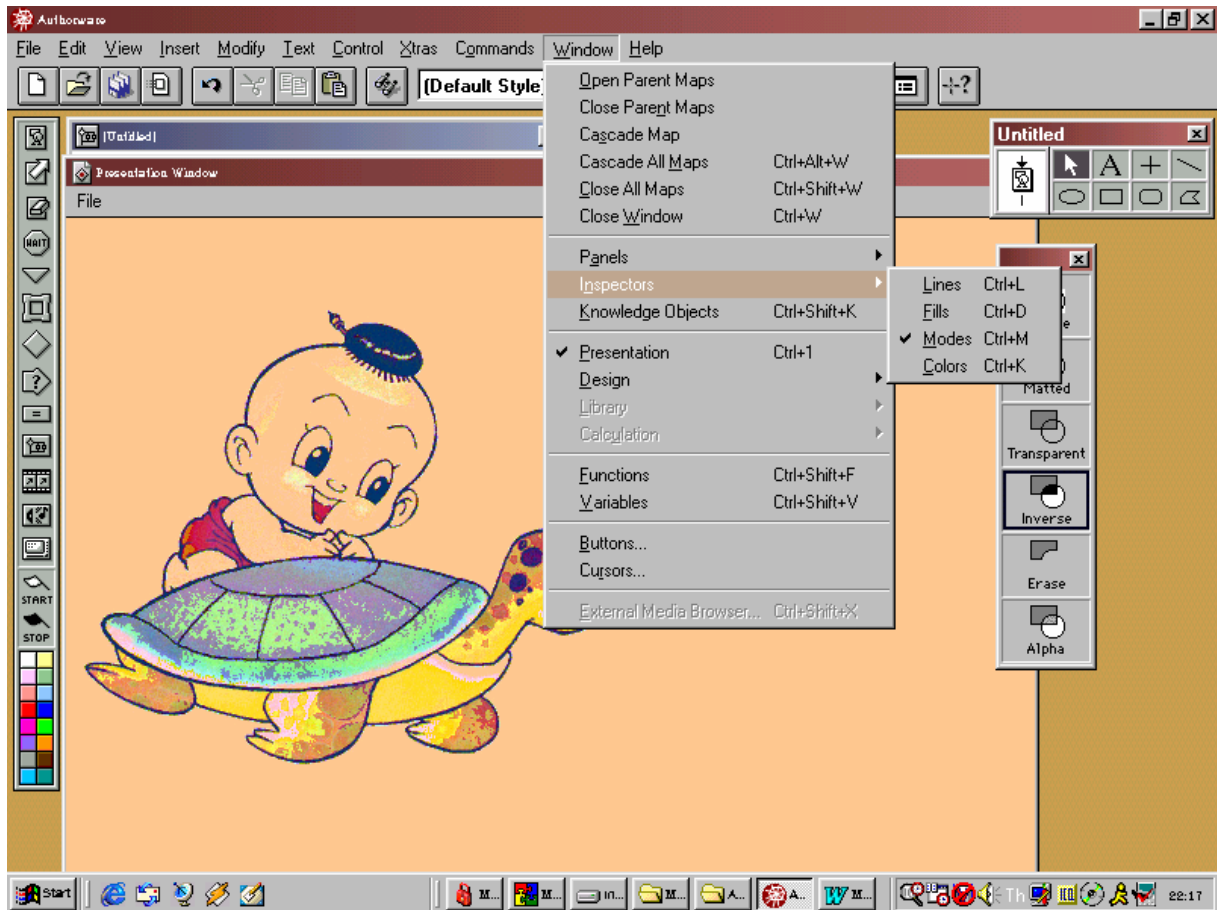
การกำหนดลวดลายให้กับรูปทรง

1. Click เลือกวงกลม หรือกรอบสี่เหลี่ยมที่ต้องการกำหนด
2. Click เลือกคำสั่ง Window
3. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
4. Click เลือกคำสั่ง Fills (Ctrl + D)
5. เลือกลายตามต้องการ

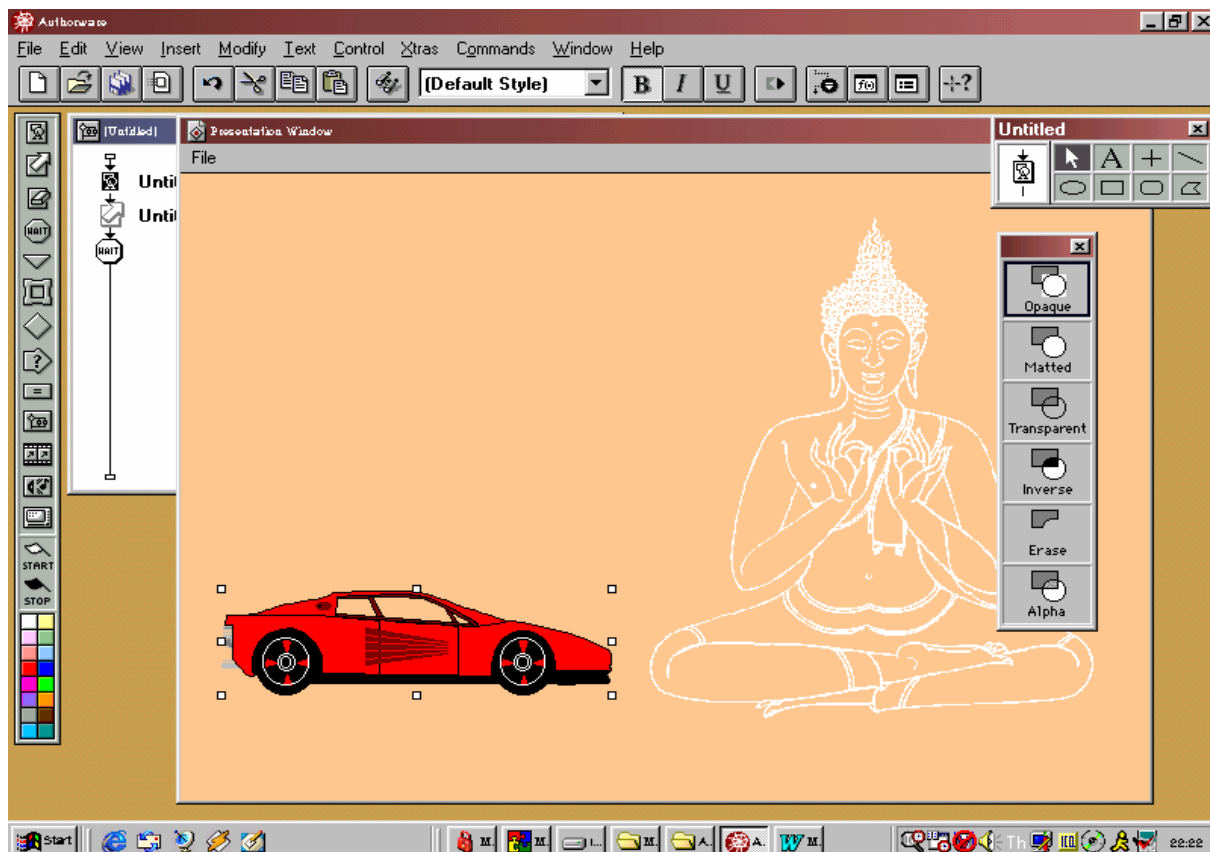
การกำหนดการแสดงผลภาพวาดให้กับรูปวาด (Modes)

1. Click เลือกวงกลม หรือกรอบสี่เหลี่ยมที่ต้องการกำหนด
2. Click เลือกคำสั่ง Window
3. Click เลือกคำสั่ง Inspectors
4. Click เลือกคำสั่ง Modes (Ctrl + M)
5. เลือกการแสดงผลภาพวาด

แสดงภาพวาดพร้อมพื้นที่รอบ	Opaque
แสดงภาพวาดโดยลบพื้นที่ขาวรอบ ๆ ออก	Matted
แสดงภาพวาดโดยลบส่วนที่เป็นขาวทุก ๆ จุดออก	Transparent
แสดงภาพวาดกลับเป็นสีตรงข้าม เช่น ดำเป็นขาว , สีเป็นขาวดำ	Inverse
แสดงภาพวาดลบสีโดยส่วนที่เป็นสีขาวจะถูกลบทิ้ง และส่วน	Erase
6. ที่ไม่สีขาวจะกลายเป็นสีขาว
7. กำหนดเสร็จภาพจะแสดงแบบที่เราต้องการ



แสดงภาพการกำหนดการแสดงผลภาพวาดให้กับรูปวาด (Modes)



แสดงภาพการกำหนดรูปภาพมาใส่ในงาน

การกำหนดรูปภาพมาใส่ในงาน

1. Click เลือกปุ่ม Display icon
2. ลากค้ำงไว้นามวางที่ Flow line
3. ตั้งชื่อที่ช่องข้อความ Untitled
4. Double click ที่ปุ่ม Display icon
5. Click เลือกคำสั่ง Insert Menu
6. Click เลือกคำสั่ง Image
7. Click เลือกคำสั่ง Import
8. กำหนดช่อง Look in เลือกที่อยู่ของภาพ C:\Programs File\Microsoft Office\Clipart\Popular
9. Click ถูกหน้าช่อง Show Preview
10. เลือกภาพที่ต้องการ
11. Click เลือกคำสั่ง Import

หมายเหตุ ภาพเลือกมาสามารถย่อ ขยายได้ตามต้องการ

การลบภาพหรือวัตถุ

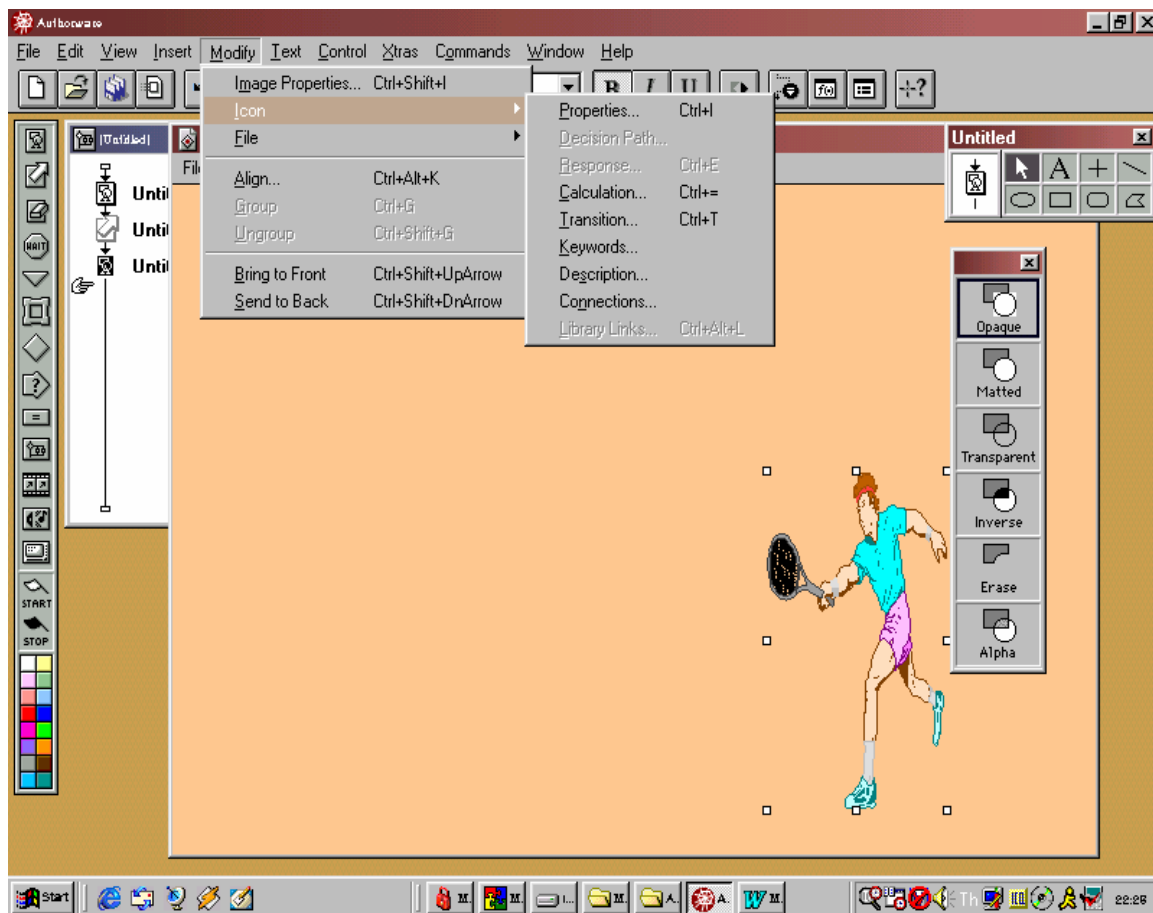
1. นำ Erase มาวางต่อท้าย Display Icon ที่เราจะลบ
2. ลบภาพให้ค่อย ๆ หายไป
3. Double Click Erase
4. Click Transition
5. Click Born Door Close
6. กำหนดเวลา ความราบเรียบ

การกำหนด Icon Properties

1. ทำการสร้าง Display Icon ขึ้นมา 2 Icon
2. Click เลือก Icon ตัวที่ 1
3. Click เลือกคำสั่ง Modify
4. Click เลือกคำสั่ง Icon
5. Click เลือกคำสั่ง Properties เลือก Display
6. Click เลือกปุ่มสี่เหลี่ยมที่คำสั่ง Transitions
7. Click เลือกคำสั่ง กำหนด Cover ในช่อง Categories เลือก Cover Down
8. Click Ok
9. Click Ok

การเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งไปอีกรูปภาพหนึ่ง (Transition)

1. สร้าง Display Icon
2. Click เลือกคำสั่ง Modify Menu
3. Click เลือกคำสั่ง Icon
4. Click เลือกคำสั่ง Transition
5. Click Ok



แสดงภาพการเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งไปอีกรูปภาพหนึ่ง (Transition)

การเคลื่อนย้ายวัตถุ (Motion Icon)

1. สร้าง Display Icon เป็นรูปวงกลมวางบน Flow line
2. นำ Motion Icon มาวางต่อจาก Display Icon
3. Double click ที่ Motion Icon
4. เลือก Tab Motion กำหนดคุณสมบัติในช่อง Type เลือก Path to End
5. กำหนดเวลาที่ต้องการ Click ที่ภาพวงกลมลากไป-มา
6. Click Preview , Click Ok

หมายเหตุ ถ้ายังไม่เป็นภาพแสดงอะไรเลย ให้ทดลองรันดู

ส่วนประกอบ Motion Icon

Preview	คือใช้สำหรับทดลองดูการทำงานก่อนจะนำไปจริง
Untitled	คือชื่อของ Motion Icon จะขึ้นให้ก่อนจะทำการตั้งชื่อ
Type	คือเป็นแบบการเคลื่อนที่ของ Motion Icon มีด้วยกัน 5 แบบ
Direct to Point	คือการเคลื่อนย้ายวัตถุเป็นเส้นตรงจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสุดท้ายเคลื่อนครั้งเดียวถึงปลายทางที่กำหนดเลย
Direct to Line	คือการเคลื่อนย้ายวัตถุเป็นเส้นตรงจากจุดเริ่มต้นถึงจุดสุดท้ายและเราจะให้เคลื่อนที่ไปหยุดอยู่ที่ใดก็ได้
Direct to Grid	คือการเคลื่อนย้ายวัตถุภายในพื้นที่ที่กำหนด เราจะให้เคลื่อนที่ไปหยุดอยู่ที่ใดก็ได้
Path to End	คือการเคลื่อนย้ายวัตถุจากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดสุดท้ายและเส้นทางการเคลื่อนที่ไม่เป็นเส้นตรงเป็นเส้นโค้งก็ได้
Path to Point	คือการเคลื่อนย้ายวัตถุจากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดสุดท้ายเส้นทางการเคลื่อนที่ไม่เป็นเส้นตรงเป็นเส้นโค้งก็ได้ ไปทางไหนก็ได้ จะให้หยุดระหว่างจุดเริ่มต้นหรือจุดสุดท้ายก็ได้

การหยุดการทำงาน Wait Icon

1. สร้าง Display Icon บน Flow line
2. นำ Wait Icon บน Flow line
3. Click เลือกคำสั่ง Modify
4. Click เลือกคำสั่ง File
5. Click เลือกคำสั่ง Properties
6. Click เลือกคำสั่ง Interaction Tab
7. Click เลือกปุ่มสี่เหลี่ยมหลังปุ่มรอ
8. เลือกข้อความที่ต้องการ
9. Click Ok

การนำรูปภาพมาทำ Wait Icon

1. สร้าง Display Icon บน Flow line
2. นำ Wait Icon บน Flow line
3. Click เลือกคำสั่ง Modify
4. Click เลือกคำสั่ง File
5. Click เลือกคำสั่ง Properties
6. Click เลือกคำสั่ง Interaction Tab
7. Click เลือกปุ่มสี่เหลี่ยมหลังปุ่มรอ
8. Click เลือกคำสั่ง Add
9. Click เลือกคำสั่ง Import และเลือกรูปภาพที่ต้องการ Click Ok 3 ครั้ง

การโต้ตอบกับผู้ใช้ Interaction Icon

การโต้ตอบกับผู้ใช้ คือการโต้ตอบผู้ใช้ กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งการโต้ตอบกับผู้ใช้สามารถแยกออกได้ 11 แบบ

1. Button คือการคลิกเมาส์ปุ่มที่กำหนดหรือกดแป้นใด ๆ เพื่อสิ่งที่ต้องการ
2. Hot Spot คือการคลิกเมาส์เพื่อเลือกสิ่งที่ต้องการหรือโต้ตอบกับโปรแกรม
3. Hot Object คือไม่แสดงปุ่มเมาส์แต่จะใช้วัตถุที่เรากำหนดเป็นตัวรับการโต้ตอบ
4. Target Area คือการโต้ตอบที่ให้ผู้ใช้นำวัตถุไปยังพื้นที่ที่กำหนด
5. Pull down Menu คือการโต้ตอบที่มีรายการให้เลือกนั้นคือมีแถบคำสั่ง Menu Bar
6. Conditional คือการโต้ตอบที่มีการกำหนดเงื่อนไข ซึ่งจะมีการตรวจสอบว่าผู้ใช้ทำตามเงื่อนไขที่ผู้สร้างกำหนดหรือไม่
7. Text Entry คือการโต้ตอบที่กำหนดให้ผู้ใช้เติมข้อความตามที่ผู้สร้างกำหนดอาจเป็นชื่อผู้ใช้ หรือคำตอบของคำถาม ตามผู้สร้างกำหนด เป็นการโต้ตอบที่น่าสนใจอีกแบบหนึ่ง
8. Key press คือการโต้ตอบที่กำหนดให้ผู้ใช้กดแป้นตามที่ผู้สร้างกำหนดผู้สร้างอาจจะกำหนดเป็นเฉพาะลงไปว่าให้กดแป้นไหนเท่านั้น
9. Tries Limit คือการโต้ตอบที่กำหนดให้ผู้ใช้กระทำตามที่ผู้สร้างต้องการให้กระทำได้ไม่เกินจำนวนครั้งที่ผู้สร้างกำหนดหรือตามเวลาที่จำกัด
10. Time Limit จะเหมือนกับ Tries Limit
11. Event คือการโต้ตอบเป็นเหตุการณ์ที่เกิดจากการกระทำบางอย่างที่เกิดขึ้น

การกำหนดแบบ Interaction Icon

1. เปิดหน้าเอกสารขึ้นมา
2. นำ Interaction Icon มาวางบน Flow line
3. Double click ที่ Interaction Icon
4. ทำการสร้างข้อความ รูปภาพ นำมาวางตกแต่งให้เรียบร้อย
5. Click เลือกคำสั่ง Modify Menu
6. Click เลือกคำสั่ง Icon
7. Click เลือกคำสั่ง Properties

การกำหนดโต้ตอบแบบ Button

คือการโต้ตอบกัน 2 ฝ่าย ระหว่างผู้ใช้โปรแกรม กับผู้เขียนโปรแกรมให้ใช้งาน ซึ่งผู้เขียนโปรแกรมทำโปรแกรมให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับโปรแกรมได้และผู้เขียนจะสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้

การกำหนดการโต้ตอบแบบ Properties Response

1. นำ Interaction Icon มาวางบน Flow line
2. นำ Display Icon วางทางขวาต่อจาก Interaction Icon
3. Click Mouse เลือกรูปแบบ Button
4. Click Ok
5. กำหนดชื่อให้ Display Icon ว่าเป็นปุ่มแบบกด
6. Double click Display Icon กำหนด Properties: Response

การกำหนดคลังข้อมูล Library

1. Click File New
2. Library
3. วิธีใช้ลากภาพที่จะนำมาวางใน Library

หมายเหตุ ภาพใดที่อยู่ในคำสั่ง Library จะมีชื่อเป็นตัวอักษรเอียง

การกำหนด Map Icon

การกำหนด Map Icon คือการกำหนดให้ Icon ต่าง ๆ ที่อยู่บน Flow line มารวมกันไว้ในที่เดียวกัน เพื่อเป็นการประหยัดเนื้อที่ บน Flow line เพราะว่าถ้าวาง Icon บน Flow line มาก ๆ จะทำให้มี Icon วาง อยู่ บน Flow line เต็มไปหมด

ขั้นตอนการกำหนด

1. นำ Map Icon มาวางบนเส้น Flow line
2. Double Click Map Icon
3. เครื่องจะทำการเปิด Map Icon ขึ้นมาอีกหนึ่งอันเป็นลำดับที่ 2
4. ให้วาง Icon ตามที่ต้องการ

การกำหนด Map Icon

วาง Icon ต่าง ๆ ตามที่ต้องการการแล้วจึงสั่ง Map Icon ที่หลัง

1. วาง Icon ลงบนเส้น flow line ตามที่ต้องการ
2. เลือก Icon ทั้งหมดเพื่อนำมารวมกลุ่ม Click Mouse ปุ่ม Icon ที่ต้องการพร้อมทั้งกดแป้น Shift ด้วยหรือลากเป็นเส้นประสี่เหลี่ยมให้คลุม Icon ทั้งหมดก็ได้ หรือกด Ctrl+A
3. เลือกคำสั่ง Modify เลือก Group
4. ทำการ Run

การยกเลิกคำสั่ง Map Icon

1. Click Mouse ที่ปุ่ม Map Icon
2. เลือกคำสั่ง Modify
3. Click Ungroup

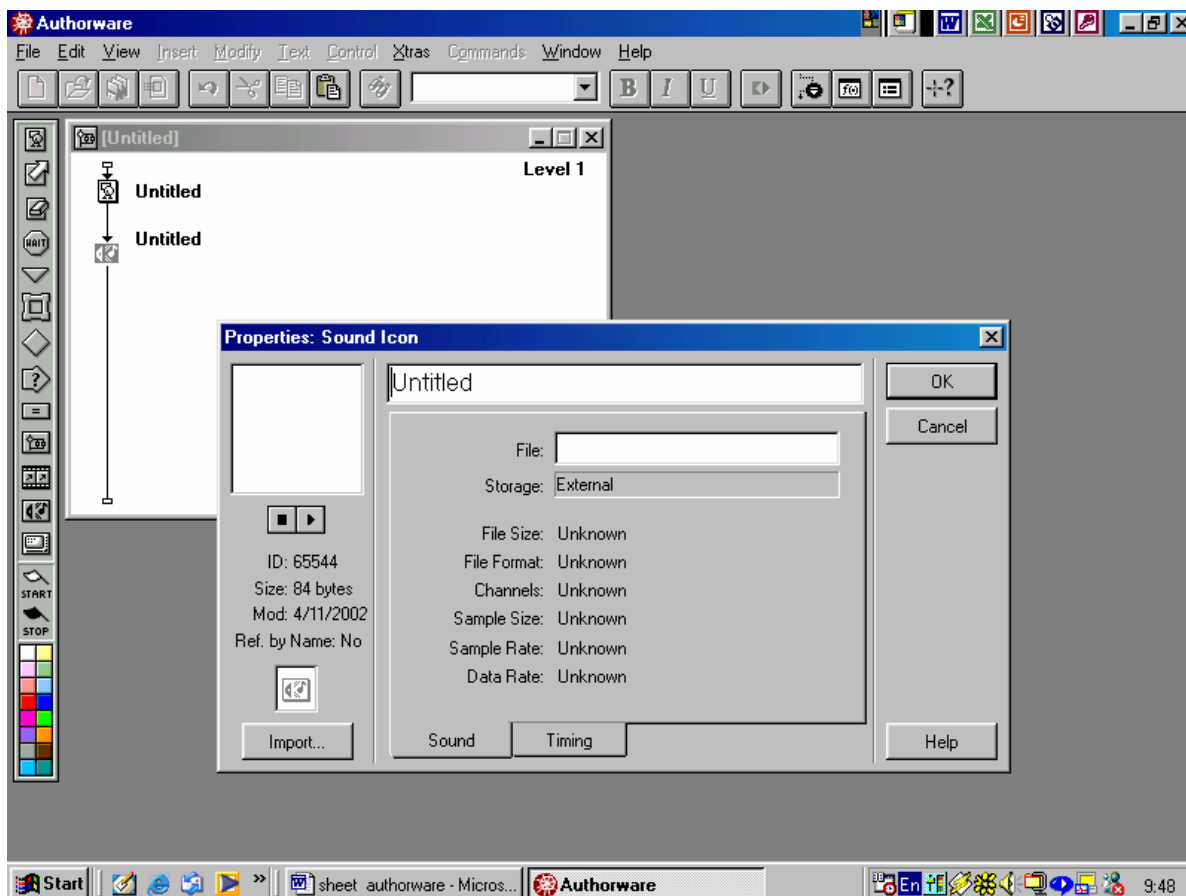
หมายเหตุ Icon ใน Map Icon จะถูกนำมาไว้ใน Flow line ตามเดิม

การกำหนด Properties: sound Icon

โปรแกรม Macromedia Authorware 7 มีข้อพิเศษ คือสามารถนำเสียงมาใช้ได้ด้วยคำสั่ง sound Icon แต่ก่อนจะใช้คำสั่ง sound Icon เราจะต้องมี Sound Card และลำโพงสำหรับฟังด้วย จึงสามารถเล่นเสียงเพลง และนำเสียงเพลงต่าง ๆ มาใส่ได้

1. Click เลือกรูป Sound Icon มาวางบนเส้น Flow line
2. Double click ที่ปุ่ม Sound Icon
3. Click Import เพื่อนำ Sound เข้ามาจากภายนอก ซึ่งไฟล์ที่สามารถนำเข้ามาเล่นได้จะมีนามสกุลหรือชื่อดังต่อไปนี้
 - ❖ aiff
 - ❖ swa
 - ❖ wav
 - ❖ pcm
4. Click เลือกคำสั่ง Sound Tab เพื่อกำหนดรายละเอียด
 - ❖ File
 - ❖ Storage
 - ❖ Sound information
 - ❖ File size ขนาดของ File
 - ❖ File format เป็นไฟล์ประเภทไหน

- ❖ Channels เป็นเสียง mono หรือ stereo
- ❖ Sample size ขนาดกี่บิต
- ❖ Sample rate ขนาดความถี่
- ❖ Data rate อัตราการเล่น bytes/sec



แสดงภาพการกำหนด Sound Icon

การบันทึกเป็นไฟล์สำเร็จ 2 แบบและการเรียกใช้งาน

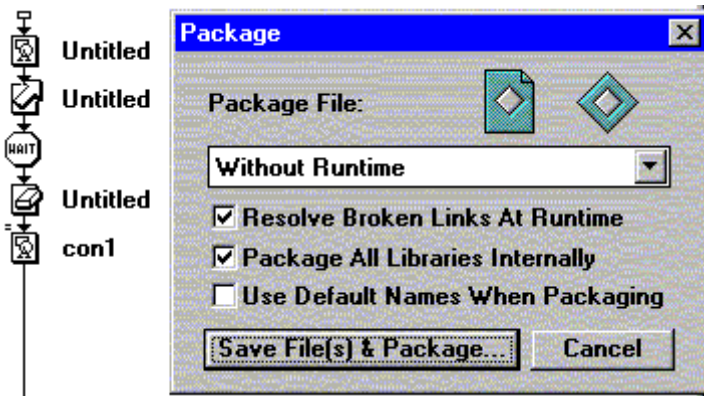
แบบที่ 1 ไฟล์สำเร็จนามสกุล a6r ต้องใช้ไฟล์ Runa6w32.exe ช่วยเปิด

การ Package

1. เปิดไฟล์ที่ต้องการทำเป็นไฟล์สำเร็จ
2. คลิก File เลือก Publish เลือก Package
3. หน้าต่าง Package ช่อง Package File เลือก Without Runtime
4. ทำเครื่องหมายถูกในช่องหน้าข้อความ Resolve Broken Links At Runtime กับ Package All Libraries Internally

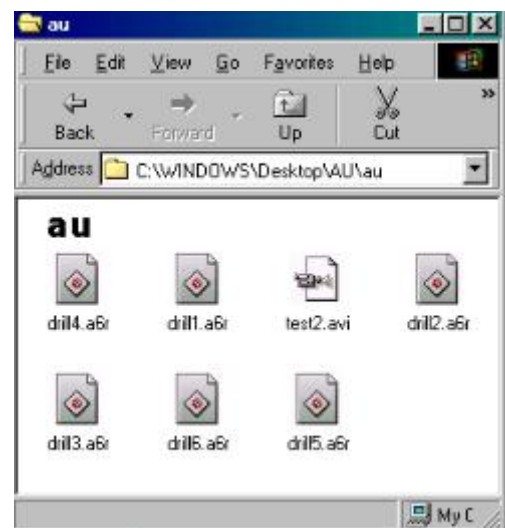
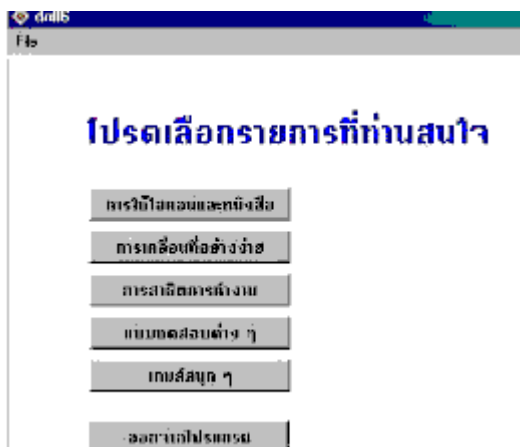
Libraries Internally

5. กดปุ่ม Save File(s) & Package
6. ทำเช่นนี้กับทุกไฟล์ที่ต้องเชื่อมโยงกับไฟล์เมนู และทำกับไฟล์เมนูด้วย



การเรียกใช้งาน

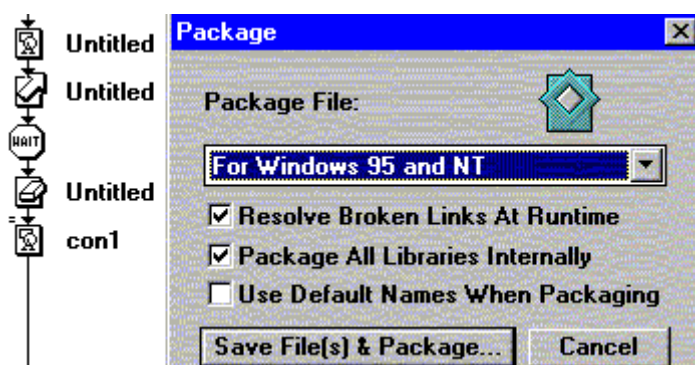
1. จะต้อง Copy ไฟล์ที่เชื่อมโยงกันทั้งหมด และไฟล์ Runa6w32.exe มาไว้ในโฟลเดอร์ au
2. รวมทั้งไฟล์ที่จะต้องเรียกใช้ด้วย เช่น test2.avi
3. ดับเบิลคลิกไฟล์ menu.a6r



แบบที่ 2 เป็นไฟล์นามสกุล exe เปิดใช้งานได้ทันที

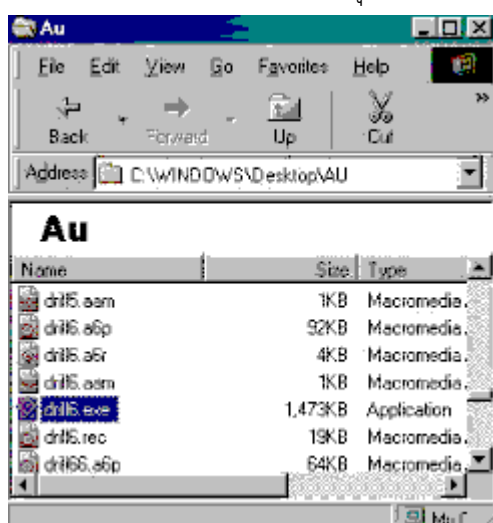
การ Package แบบนี้เหมาะสำหรับไฟล์เดี่ยว ๆ เพราะแต่ละไฟล์ทำงานมีขนาดใหญ่มาก

1. เปิดไฟล์ที่ต้องการทำเป็นไฟล์สำเร็จ
2. คลิก File เลือก Publish เลือก Package
3. หน้าต่าง Package ช่อง Package File เลือก For Windows 95 and NT สำหรับ Windows 95 หรือเลือก For Windows 3.1 สำหรับ Windows 3.xx
4. ทำเครื่องหมายถูกในช่องหน้าข้อความ Resolve Broken Links At Runtime กับ Package All Libraries Internally
5. กดปุ่ม Save File (s) & Package



การเรียกใช้งาน

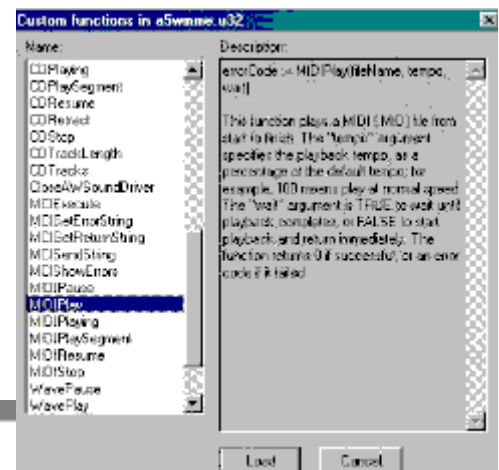
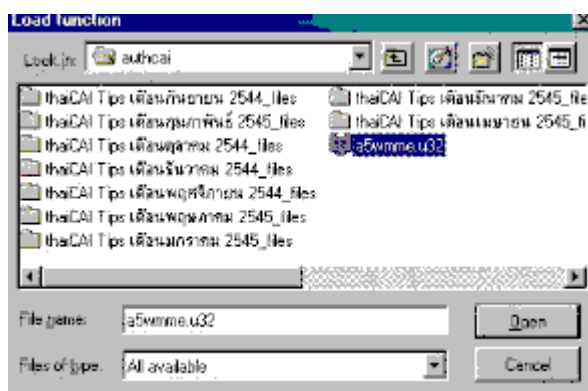
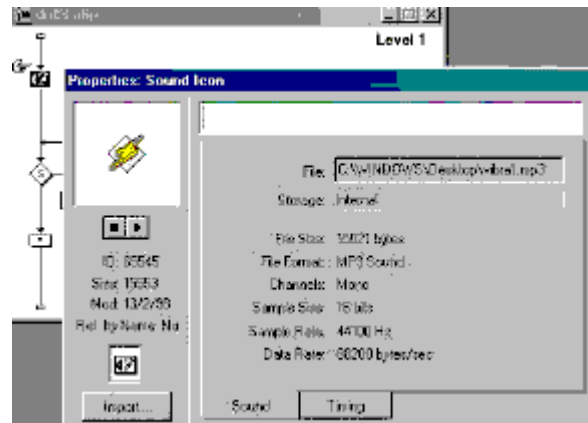
1. ดับเบิลคลิกไฟล์ทำงานนามสกุล exe ได้ทันที

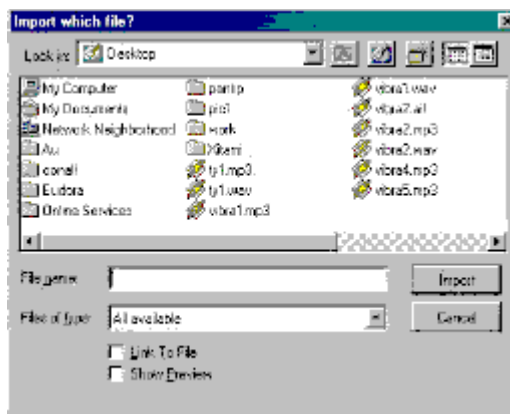


การประกอบเสียง จากไฟล์เสียง wav,mp3 วิดีโอจากไฟล์ avi, mpg

การประกอบเสียง จากไฟล์ wav และ mp3

1. เปิดไฟล์ที่ต้องการประกอบเสียง
2. นำไอคอนเสียงมาไว้ที่ตำแหน่งที่ต้องการ ตั้งชื่อหรือไม่ตั้งก็ได้
3. ดับเบิลคลิกไอคอนเสียงเปิดออกเป็นหน้าต่าง
4. คลิกปุ่ม Import เปิดหน้าต่าง Import which file
5. เลือกหาคลิกไฟล์เสียงนามสกุล Wav หรือ mp3 ที่ต้องการ คลิก Import





6. กดปุ่มเครื่องหมายเล่น ทดลองฟังเสียงและหยุดด้วยเครื่องหมายหยุด

การประกอบเสียงจากไฟล์ mid

1. นำ Calculation Icon มาวางบนเส้นฟังก์ชัน ตั้งชื่อ เพลงพระราชนิพนธ์ "ชะตาชีวิต"
2. ดับเบิลคลิกที่ไอคอนนี้เพื่อเปิดออกเป็นหน้าต่าง
3. คลิกเมนู Window เลือก Inspector เลือก Function เลือก Category เลือก ชื่อไฟล์ เช่น midi.a6p คลิกปุ่ม Load ได้หน้าต่างให้เลือกคลิกไฟล์ชื่อ a5wmme.u32 แล้ว
4. กดปุ่ม Open ได้หน้าต่างชื่อ Custom function in a5wmme.u32 เลือก Midi play
5. กดปุ่ม Load
6. ฟังก์ชัน Midi play จะไปปรากฏใน รายการหลัก midi.a6p
7. คลิกเมนู Window เลือก Inspector เลือก Function
8. เลือกรายการหลัก mid1.a3w
 11. เลือกรายการย่อย Midi play คลิก
9. ปุ่ม Paste คลิกปุ่ม Done
10. พิมพ์ชื่อไฟล์เพลง เช่น nevermindhmb blues.mid แทนที่ filename และ 100 แทน tempo
11. และ FALSE แทน wait
12. เลือกปุ่มปิด คลิกปุ่ม Yes