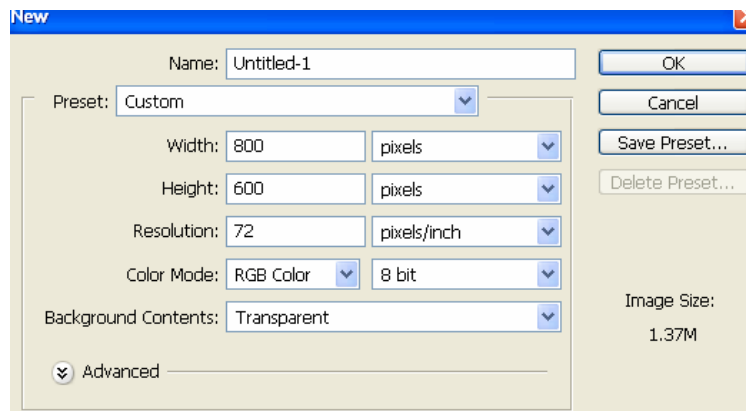


ขั้นตอนการสร้างปุ่มใน Adobe Photoshop เพื่อใช้งานใน Macromedia Authorware

1. สร้างเอกสารใหม่ใน Adobe Photoshop โดยกำหนดขนาด ไฟล์ให้เท่ากับหน้าจอของ
บทเรียนที่ต้องการสร้าง

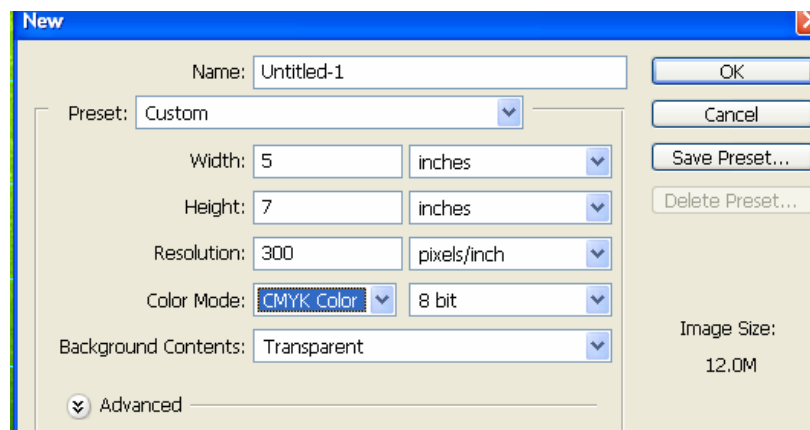
แสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์

- a. การสร้างเอกสารใหม่ที่ใช้ในการแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ควรใช้
 - i. หน่วยเป็น pixels
 - ii. ความละเอียด(Resolution) = 72 pixels/inch
 - iii. โหมดสีที่ใช้ RGB Color



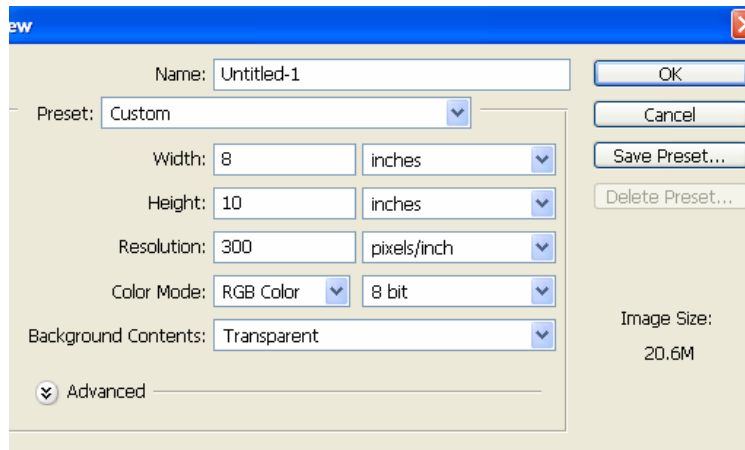
งานสิ่งพิมพ์ (โรงพิมพ์)

- b. ส่วนของการสร้างงานสิ่งพิมพ์ให้กำหนด
 - i. ขนาดเป็น inch หรือ cm ตามขนาดของงานจริง
 - ii. ความละเอียด(Resolution) = 300 pixels/inch
 - iii. โหมดสีที่ใช้ CMYK Color

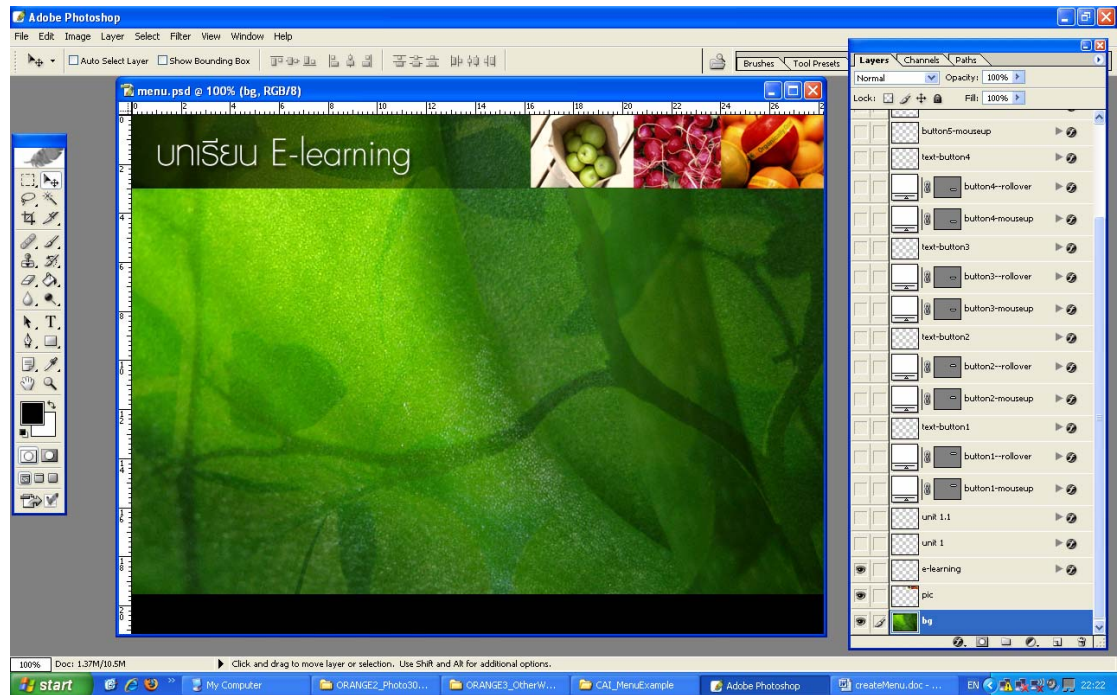


งานสิ่งพิมพ์ (ร้านล้าง-อัดภาพ)

- c. สำหรับงาน print รูปภาพ
 - i. ขนาดเป็น inch หรือ cm ตามขนาดของงานจริง
 - ii. ความละเอียด(Resolution) = 300 pixels/inch
 - iii. โหมดสีที่ใช้ RGB Color



2. Save เป็นไฟล์ PSD (ไฟล์ที่เปลี่ยนแปลงแก้ไขภาพใน Layer ได้)
3. ออกแบบ Background ของบทเรียน

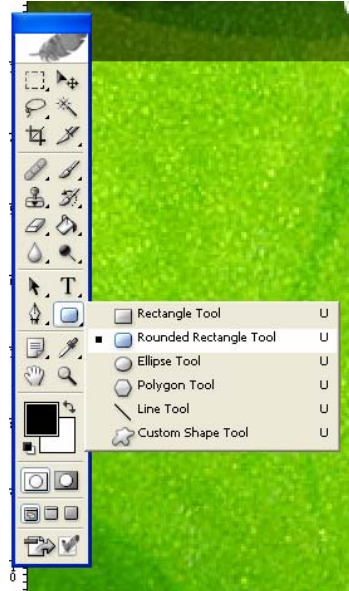


4. สร้างปุ่มและแยก Layer โดยทำการกำหนดเป็น 2 หรือ 3 สถานะ
 - a. สถานะที่ 1 Mouse Up (คือเมื่อบุ่มยังไม่ถูกเมาส์กด)
 - b. สถานะที่ 2 Mouse Over (เมื่อนำเมาส์ไปวางบนปุ่ม) หรือสามารถเพิ่มอีก 1 สถานะคือ
 - c. สถานะที่ 3 Mouse Down (เมื่อทำการกดปุ่ม)

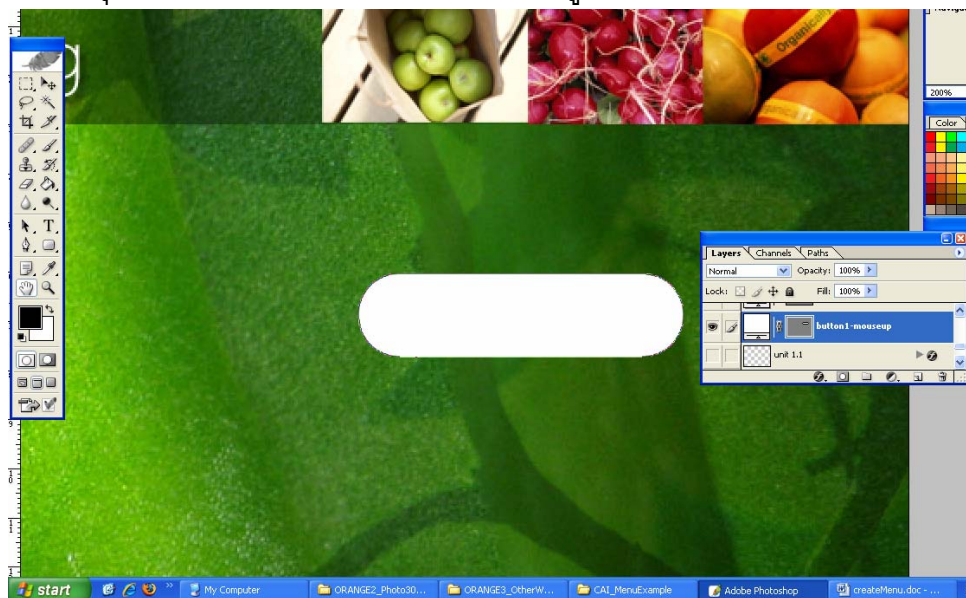
**หมายเหตุ สามารถกำหนดเพียง สถานะที่ 1 และ ที่ 2 ได้

ขั้นตอนในการสร้างปุ่ม

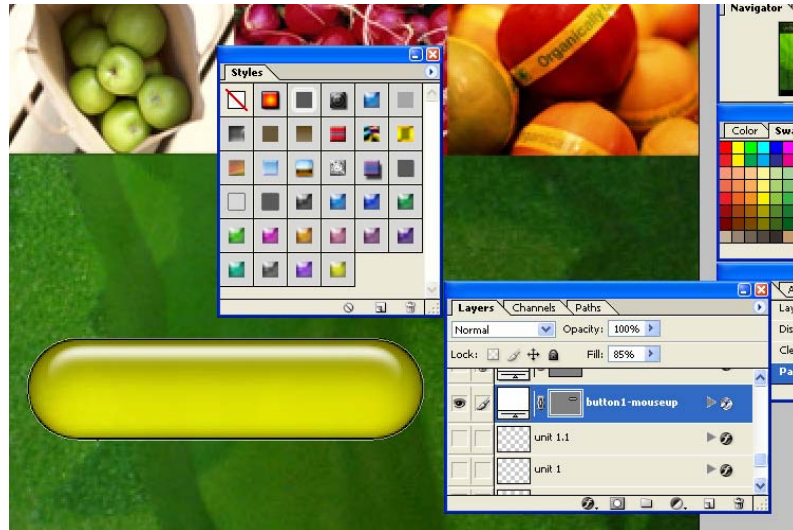
- I. Insert New Layer
- II. ใช้เครื่องมือ Rounder Rectangle Tool / Rectangle Tool / วงกลม สร้างปุ่ม
หรือ สร้างปุ่มในรูปแบบที่ต้องการ



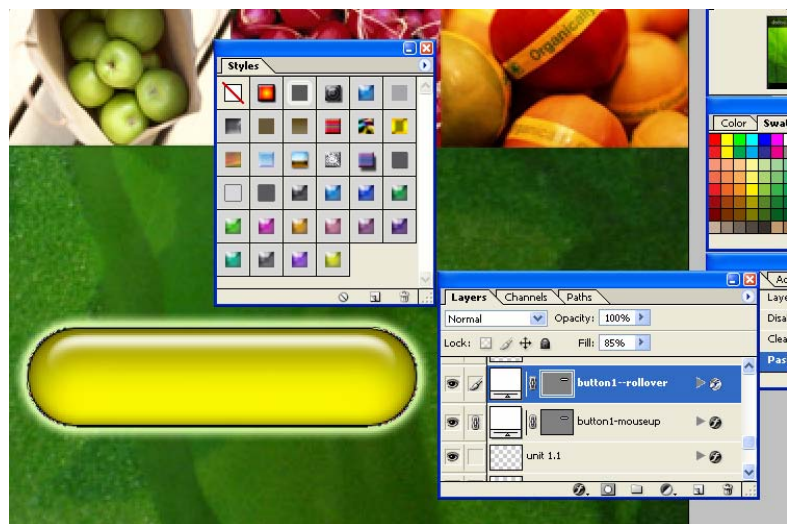
- III. สร้างปุ่มสถานะที่ 1 (Mouse Up) ในขนาดและรูปทรงที่ต้องการ



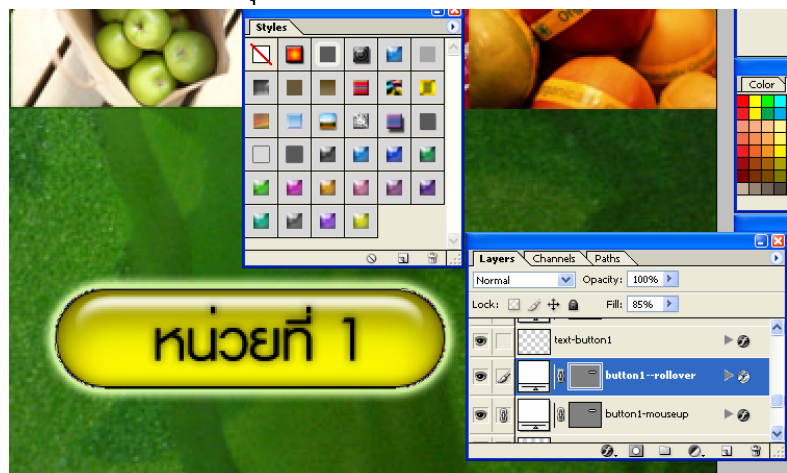
- IV. เปิด Palette Style (Window>Styles) แล้ว Apply รูปแบบของปุ่มที่ต้องการ
ตั้งภาพ



V. สร้างปุ่มใน สถานะที่ 2 (Mouse Over) โดยการ Duplicate Layer หรือ ทำซ้ำ Layer ปุ่ม สถานะที่ 1 แล้วทำการเลือก Style ใหม่ให้มีสีหรือให้ความแตกต่างกัน



VI. สร้างตัวหนังสือหรือ ชื่อปุ่มใน Layer ใหม่

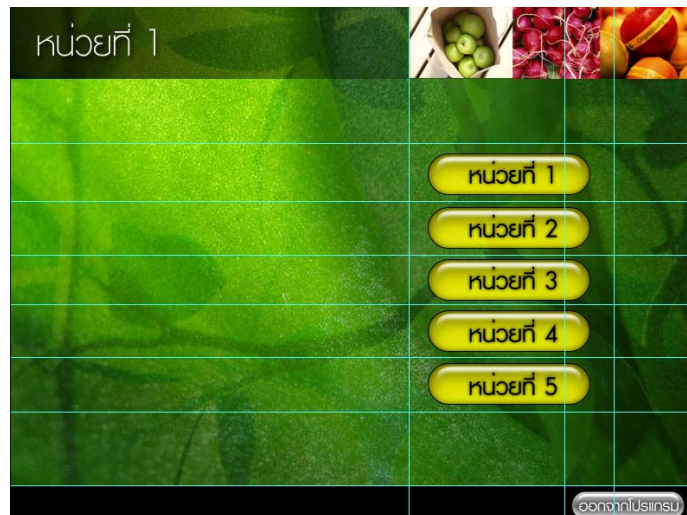


VII. สร้างปุ่มจนครบ

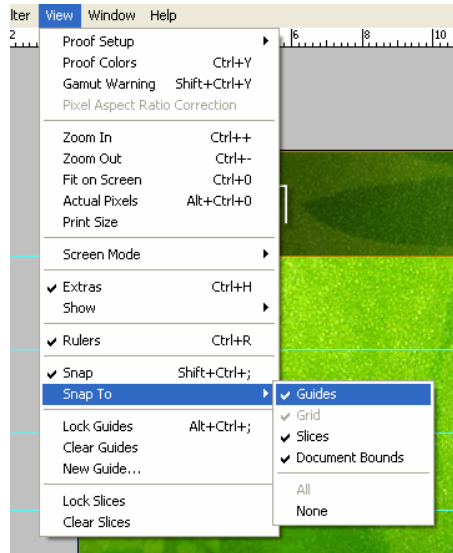
- จัดวางปุ่มตำแหน่งที่เหมาะสม หรือในตำแหน่งที่ไม่ต้องการเคลื่อนย้ายแล้วเนื่องจากหากมีการเคลื่อนย้ายในคราวหลังจะต้องทำการ ตัดและ save ใหม่



- ให้แสดง Layer ปุ่มที่มีสถานะ Mouse Up ก่อน
- ใช้ Guide ในการกำหนดของเขตของปุ่มและรูปภาพที่จะนำเข้าไปยัง Macromedia Authorware



- ใช้เครื่องมือ Slice เพื่อทำการวาดไปพื้นที่ ที่กำหนดไว้ โดยกำหนด Snap to Guide เพื่อให้วาดได้ง่ายขึ้น



9. ทำการ save for web โดยเลือกเฉพาะ Slice ที่ต้องการ โดยการเลือกรูปแรกแล้วกดปุ่ม Shift แล้วเลือกรูปถัดไป โดยกำหนดรูปแบบไฟล์เป็น .jpeg เลือก Quality ประมาณ 60-80%

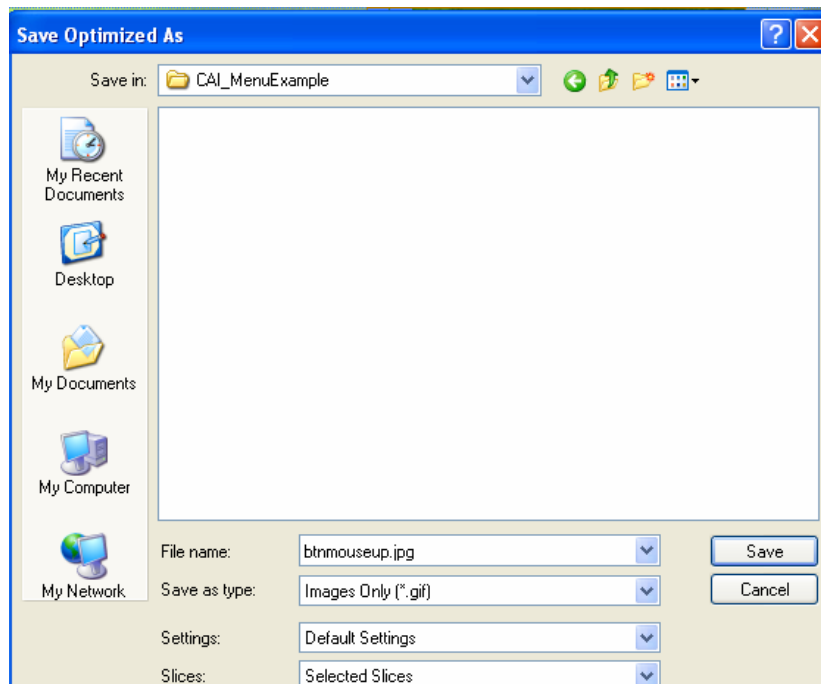


กดปุ่ม Save กำหนด

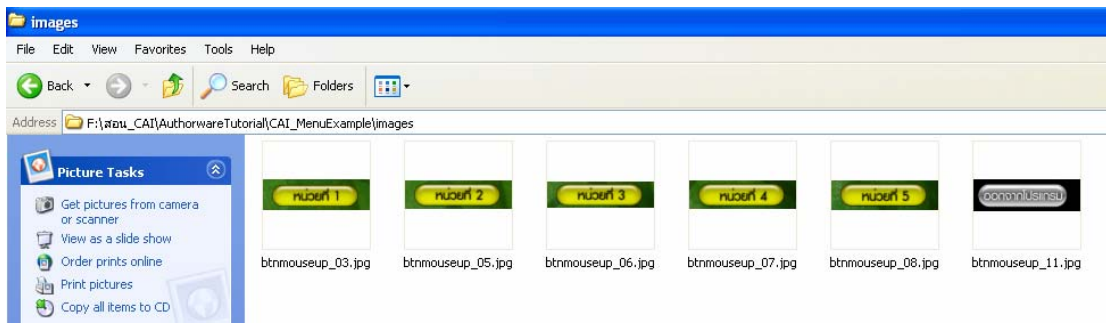
File name : ชื่อไฟล์ให้กับปุ่มสำหรับ Mouse Up เช่น btnmouseup.jpg แล้วโปรแกรมจะทำการเพิ่มเลขเพื่อให้ชื่อไฟล์ไม่ซ้ำกัน

Save as type : เลือก Image Only

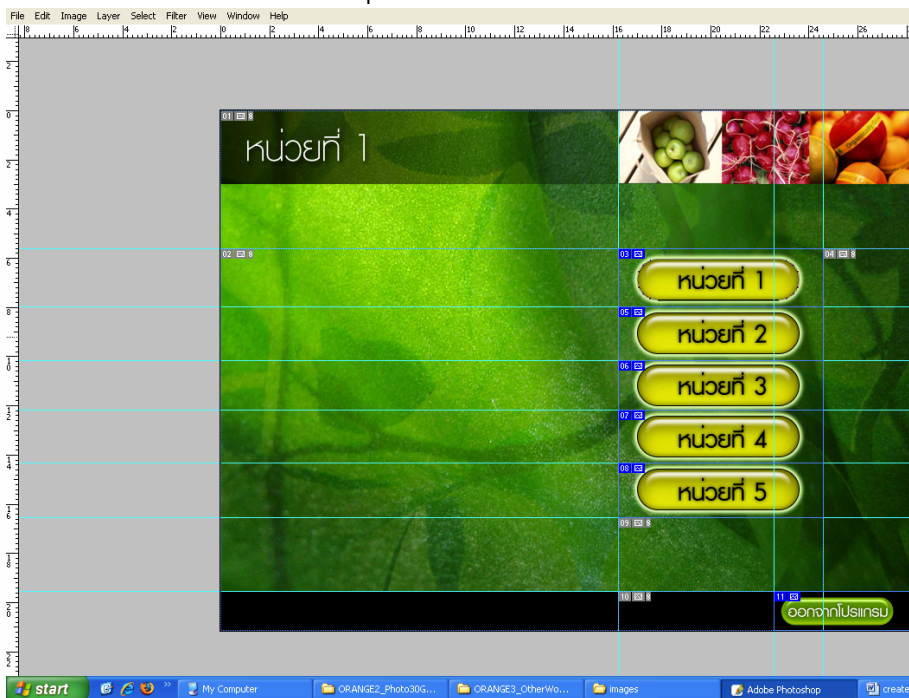
Slices : เลือก Selected Slices



เมื่อกำหนดส่วนต่างๆ เรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม Save โดยรูปที่ทำการ save จัดเก็บอยู่ใน folder ที่เราสร้างขึ้น และอยู่ใน Folder ย่อย ชื่อ images



10. ทำการเปลี่ยน Layer เป็นปุ่มสถานะที่ 2 (Mouse Over)



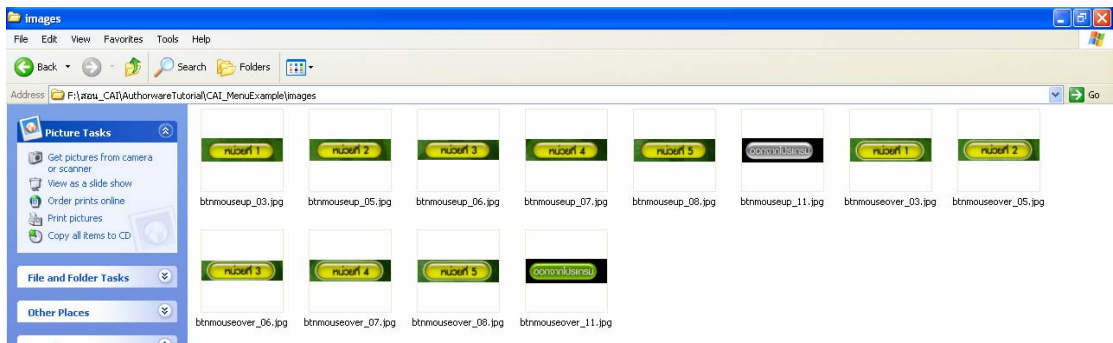
11. ทำการ save for web โดยกำหนด

File name : ชื่อไฟล์ให้กับปุ่มสำหรับ Mouse Over เช่น btnmouseover.jpg แล้วโปรแกรมจะทำการเพิ่มเลขเพื่อให้ชื่อไฟล์ไม่ซ้ำกัน

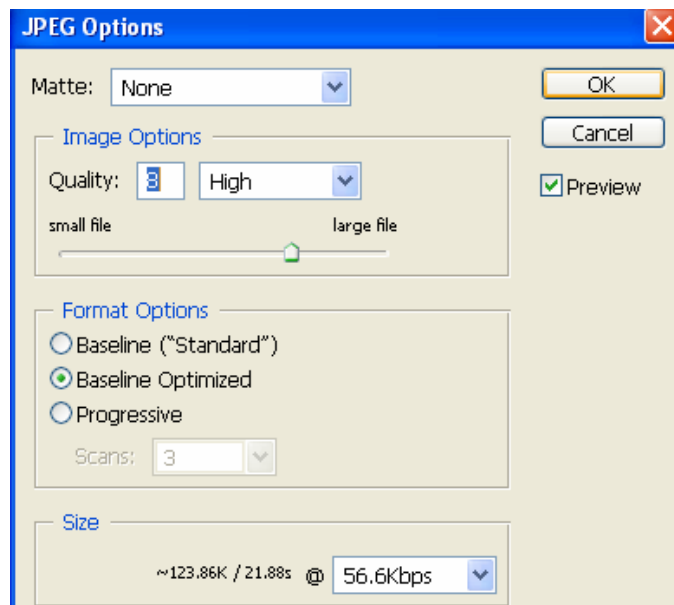
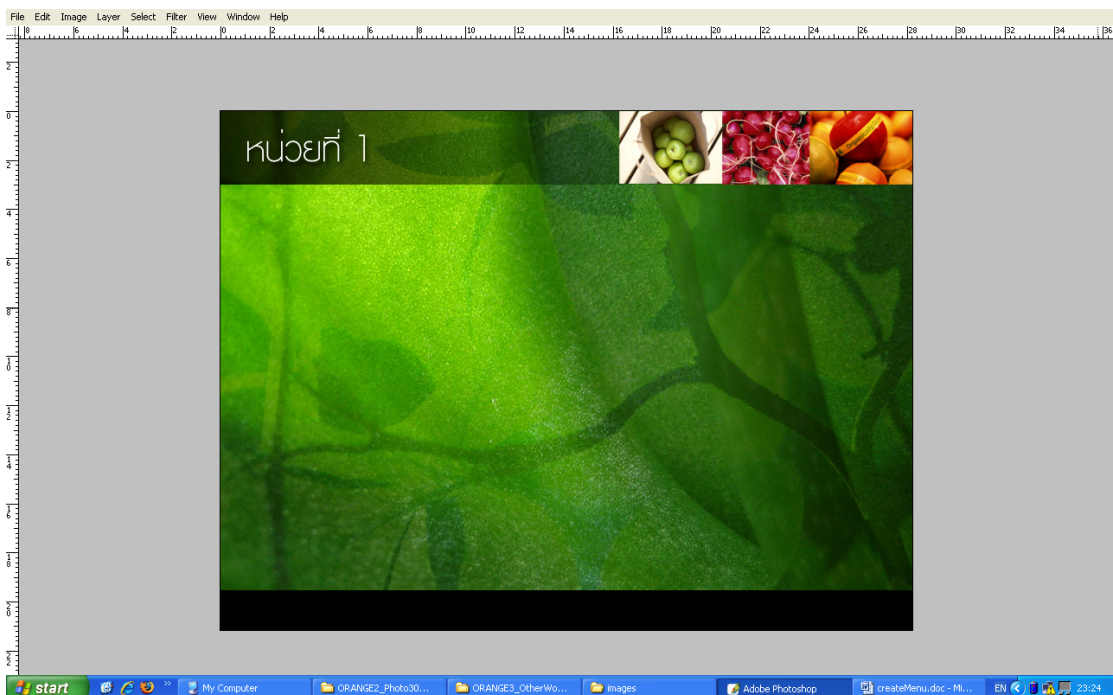
Save as type : เลือก Image Only

Slices : เลือก Selected Slices

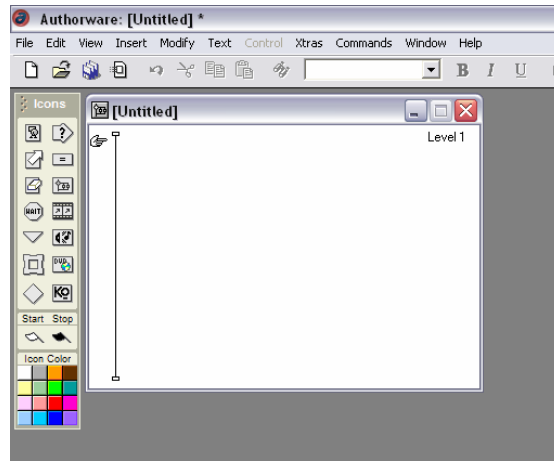
12. ปุ่ม 2 สถานะ จะมีขนาดเท่ากัน และ Background เหมือนกัน ที่แตกต่างกันคือความแตกต่างที่เรากำหนด



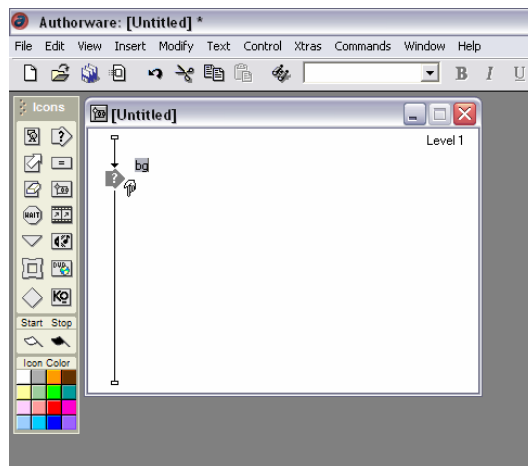
13. Hide Guide และ Slice รวมทั้งปิดตา Layer อื่นๆ ให้เหลือแต่ Layer Background



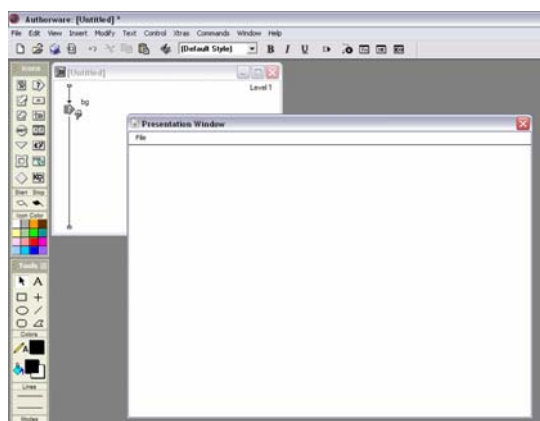
14. ทำการ Save as โดยกำหนดชื่อเป็น bg.jpg กำหนด Quality = 8 ให้ save ไว้ใน Folder เดียวกับปุ่มคือ images เพื่อง่ายต่อการจัดการ
15. เข้าสู่โปรแกรม Macromedia Authorware



16. จากตัวอย่างนี้ ใช้ Interaction Icon เพื่อสำหรับการทำ Menu

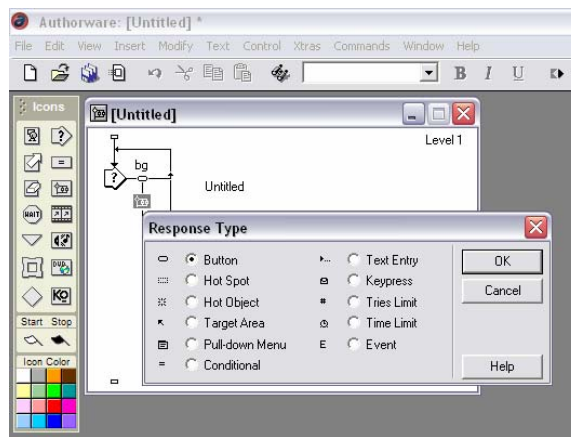


17. Double Click Interaction Icon เพื่อใส่ BG

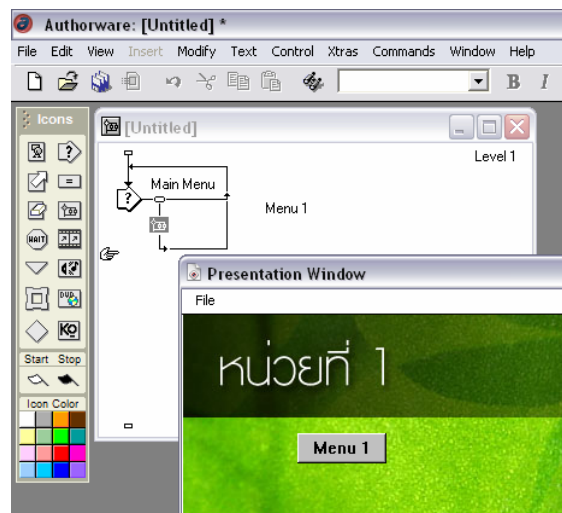




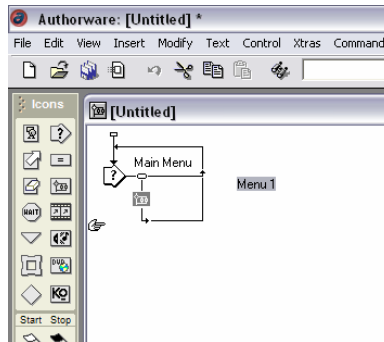
18. สร้าง Menu ที่ 1 โดยใช้ Map Icon เลือก Response Type เป็น Button



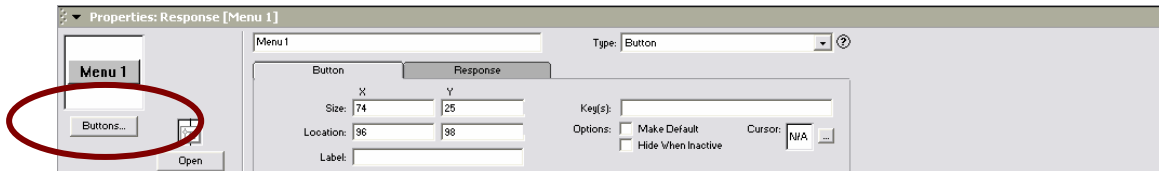
19. จะได้ Button ดังรูป



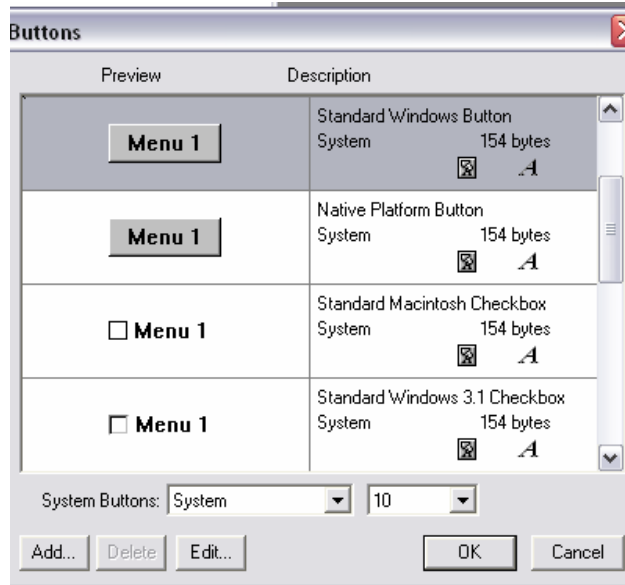
20. Click ที่ Response Type (Button) แล้วจะปรากฏ Properties ด้านล่าง



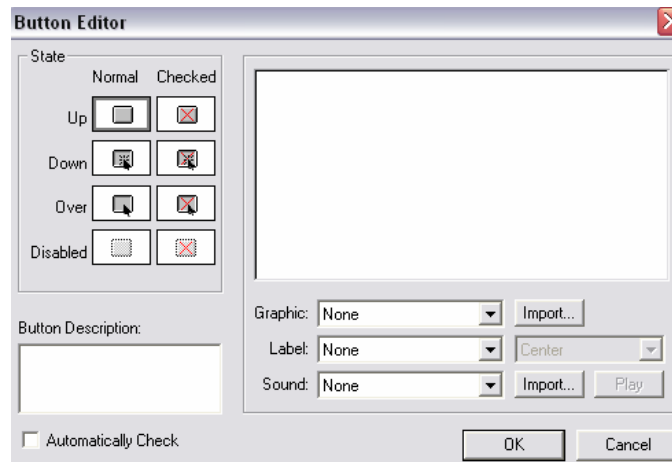
21. Click ที่ Response Type (Button) แล้วจะปรากฏ Properties ด้านล่าง



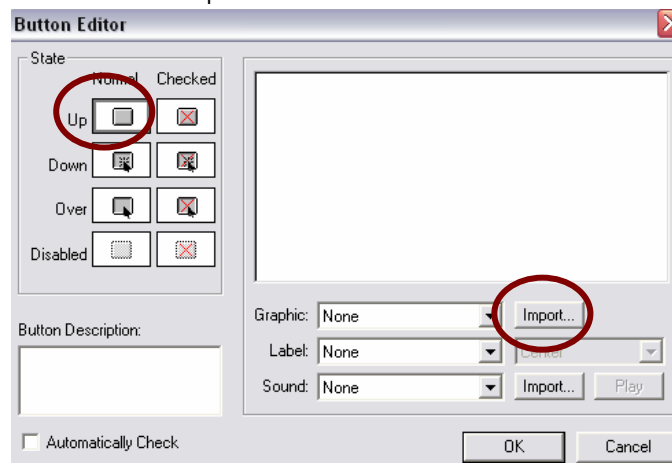
22. จะปรากฏหน้าต่าง Buttons ให้เลือกปุ่ม Add เพื่อเพิ่มปุ่มใหม่



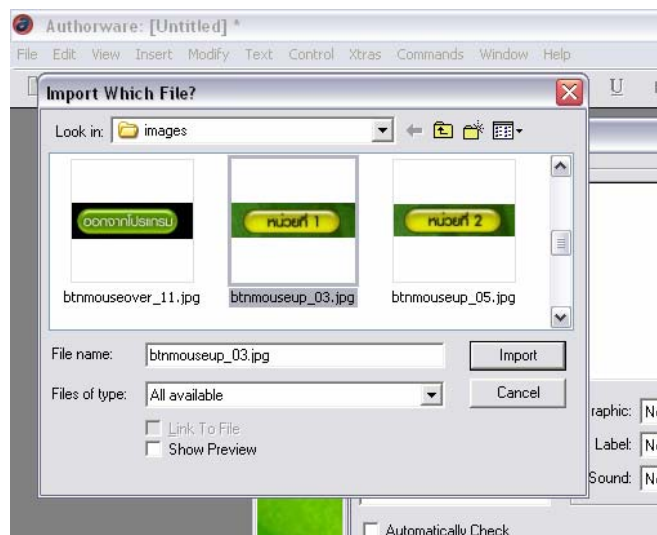
23. จะปรากฏหน้าต่าง Edit Button ด้านซ้ายมือจะมีสถานะของปุ่ม ด้วยกัน 4 สถานะ คือ
1. Up 2. Down 3. Over 4. Disable ซึ่งตัวอย่างนี้เราจะทำการแก้ไขเพียง 3 สถานะแรก

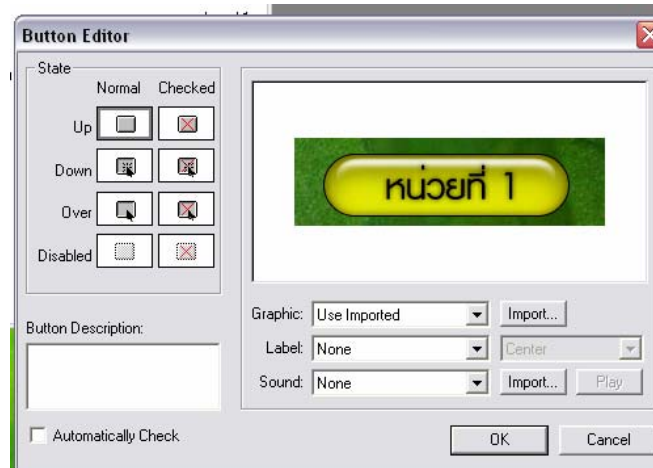


24. คลิกที่ Up (Normal) เลือกปุ่ม Import

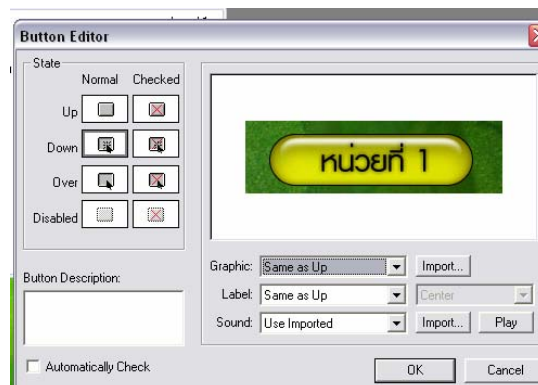


25. เลือกปุ่ม btnmouseup.jpg (หรือปุ่มสถานะที่ 1) และกด Import ถือว่าเสร็จสิ้น

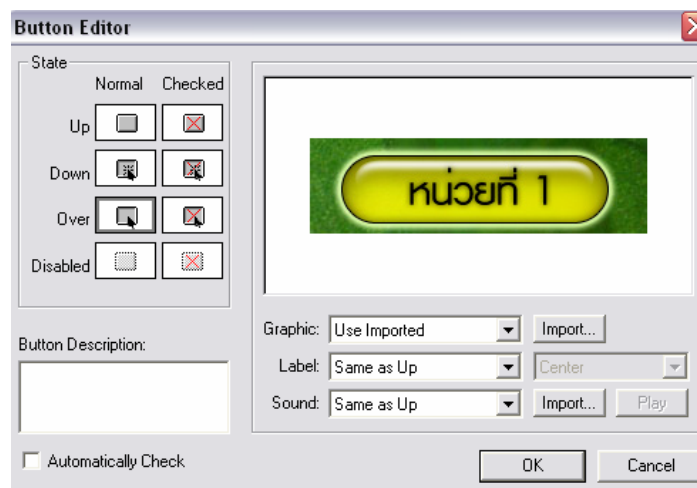




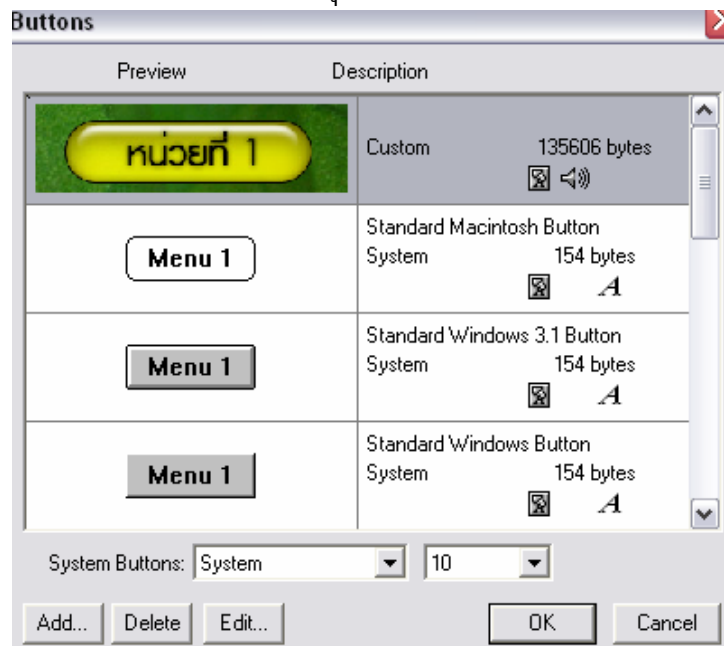
26. คลิกที่ Down (Normal) ที่เมนู Graphic เลือก Same as Up (ใช้รูปแบบเหมือนสถานะ UP) ที่เมนู Sound ยังสามารถ Import ไฟล์เสียงเพื่อให้เกิดความน่าสนใจได้ ไฟล์เสียงสามารถ Download ได้จาก Internet หรือ copy จาก C:/windows/media สามารถใช้ไฟล์เสียงในรูปแบบ .wav, mp3 , aiff



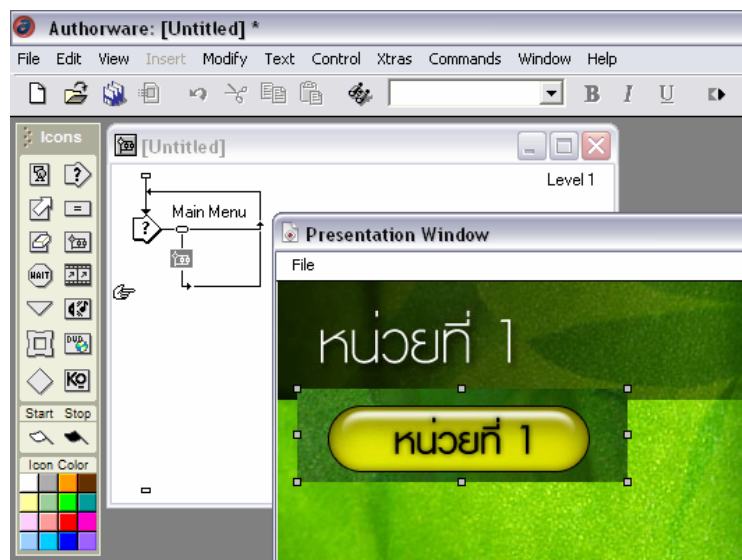
27. คลิกที่ Over (Normal) เลือกปุ่มเมนู Graphic ให้ Import ไฟล์ใหม่คือปุ่มใน สถานะ Over ที่เราได้สร้างไว้แล้ว และสามารถกำหนดเสียงได้เช่นเดียวกัน

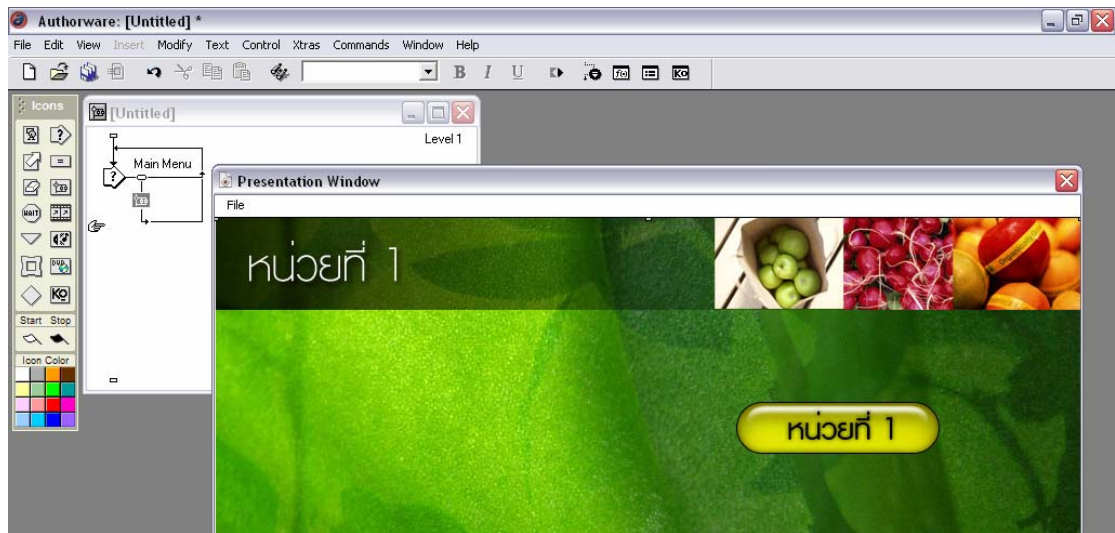


28. ถือเป็นภารกิจสิ้นการกำหนดรูปแบบของปุ่มในสถานะต่าง ๆ จากนั้นกดปุ่ม O.K. จะกลับเข้ามาที่หน้าต่าง Button จะมีปุ่มที่เราเพิ่มเข้าไป จากนั้นกด O.k. อีกครั้ง



29. ปุ่มจะถูกแก้ไขรูปแบบจากเดิม (ในข้อที่ 19) เป็นปุ่มที่เพิ่งทำการ Add เข้าไป ซึ่งปุ่มจะยังไม่อยู่ในตำแหน่งที่เราจัดวางไว้ใน Photoshop จะเป็นได้ว่า Background ของปุ่มจะไม่กลับไปกับ Background ของหน้าจอ ให้ทำการ ย้ายปุ่มไปอยู่ตำแหน่งที่เราจัดวางไว้





30. จากนั้นให้ทำปุ่มอื่น ๆ ตามขั้นตอนข้างต้น