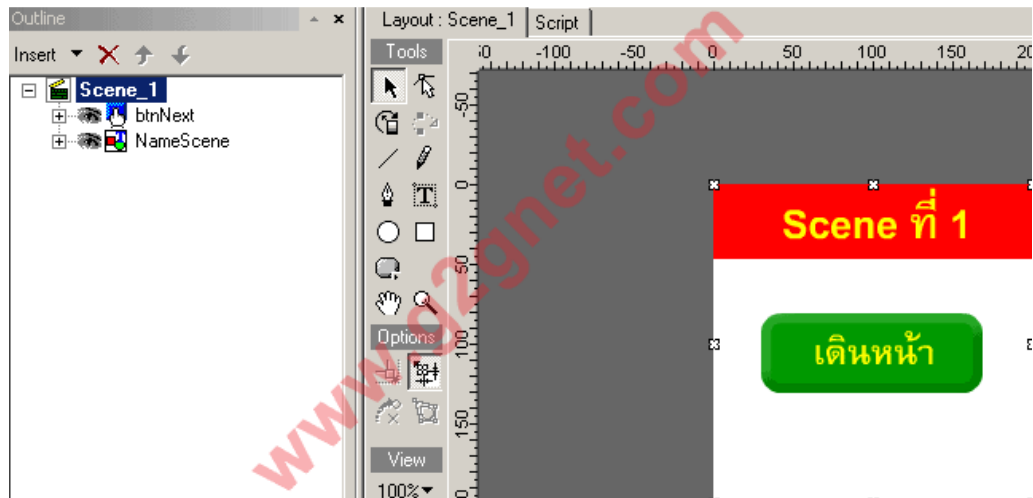
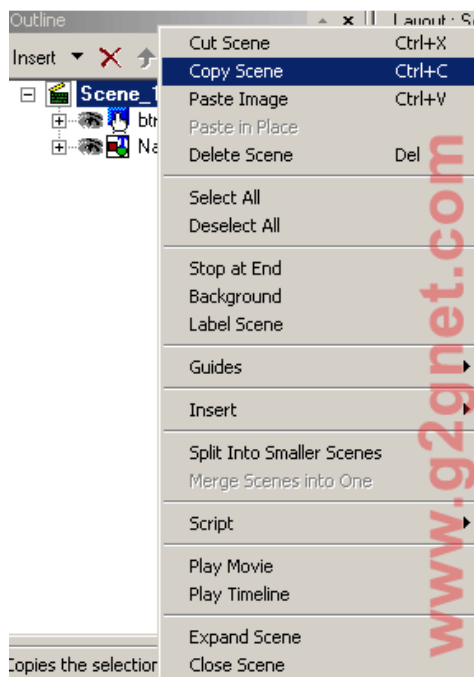


ขั้นตอนของการเปิดเสียง-หยุดเสียง ในแต่ละ Scene ให้กับโปรแกรม SwishMax

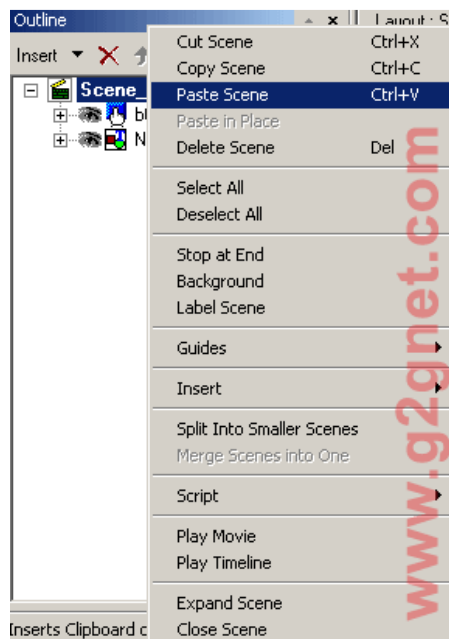
- เริ่มต้นด้วยการสร้างชิ้นงานต้นแบบก่อน ...



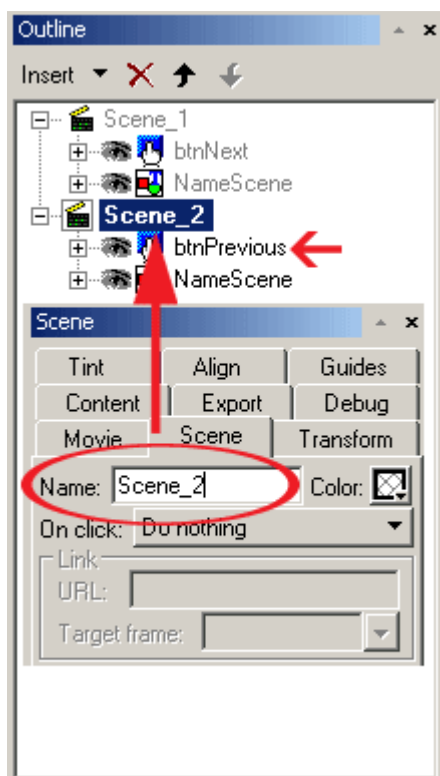
- เลือก Scene_1 เพื่อทำการคัดลอกให้เป็น Scene_2



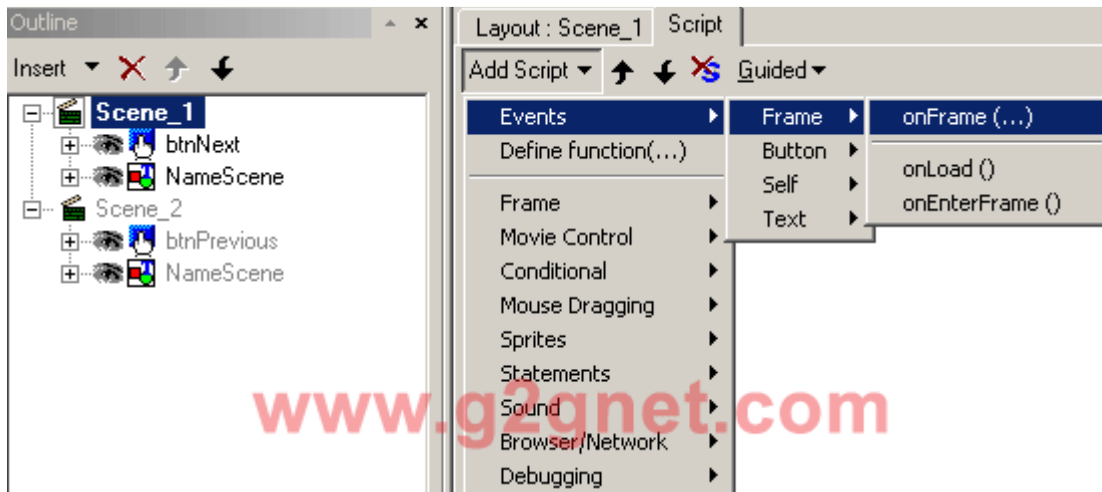
- วาง Scene ใหม่ลงในโปรเจค



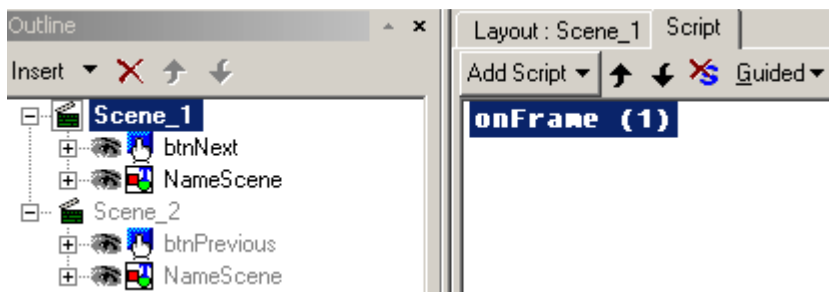
- เปลี่ยนชื่อเป็น Scene_2 เพื่อที่จะได้ไม่สับสนในการเรียกใช้งาน รวมไปถึงแก้ไขปุ่ม **btnNext** ให้กลายเป็น **btnPrevious** เพื่อให้รู้ว่าจะเป็นปุ่มถอยหลังกลับ



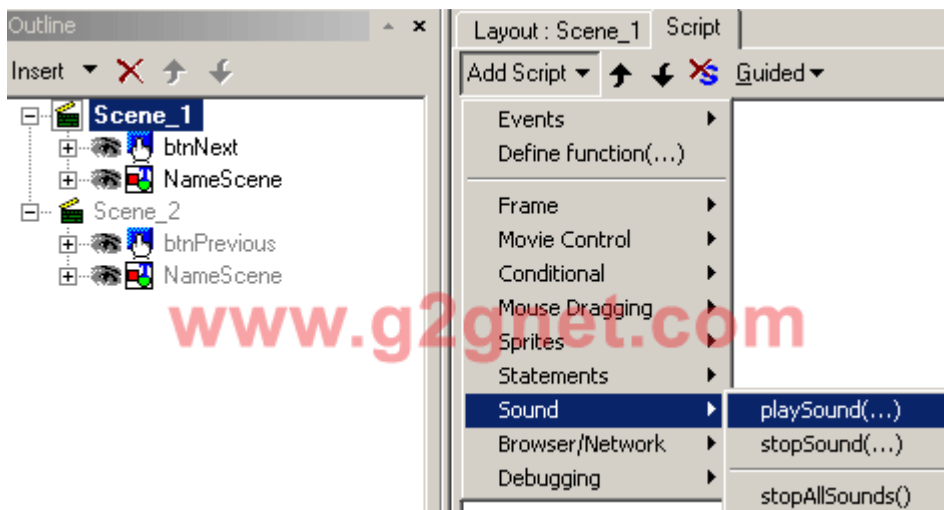
- เริ่มต้นการใส่ Script ... ให้เลือก Scene_1 เพิ่ม Script แรกคือ onFrame เพื่อให้เปิดเสียงแรกเข้ามา



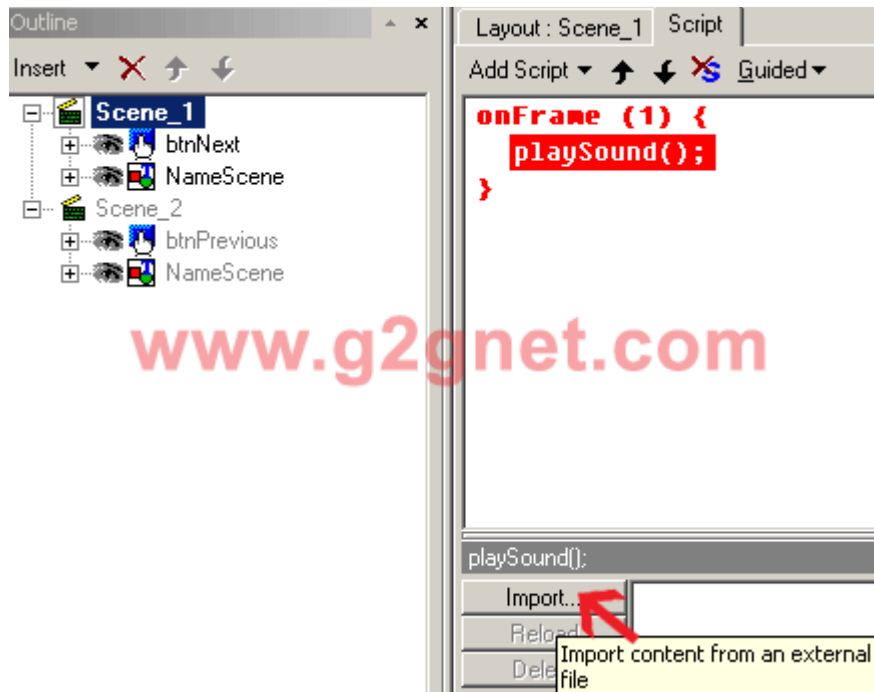
- เลือก Frame ที่ 1 เลยครับ



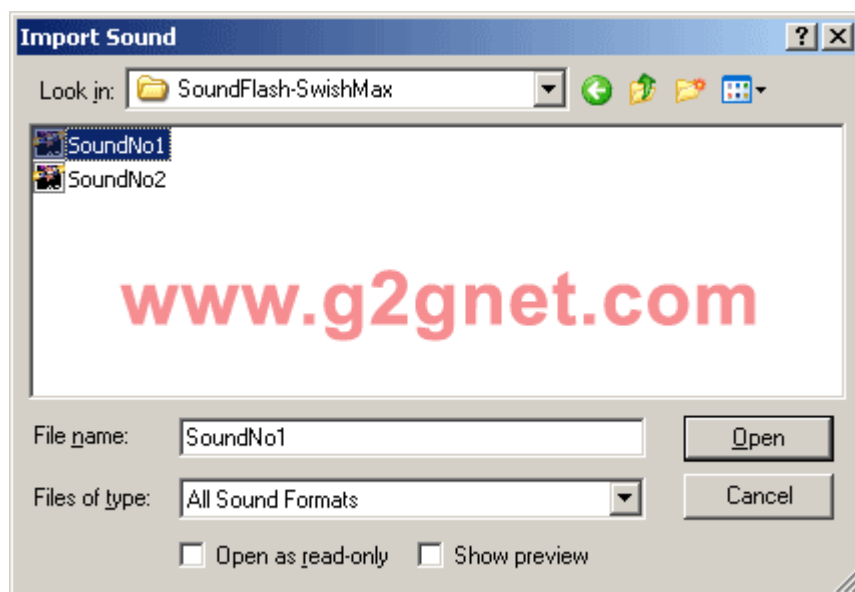
- เพิ่มเสียงเข้าไป (Sound --> playSound)



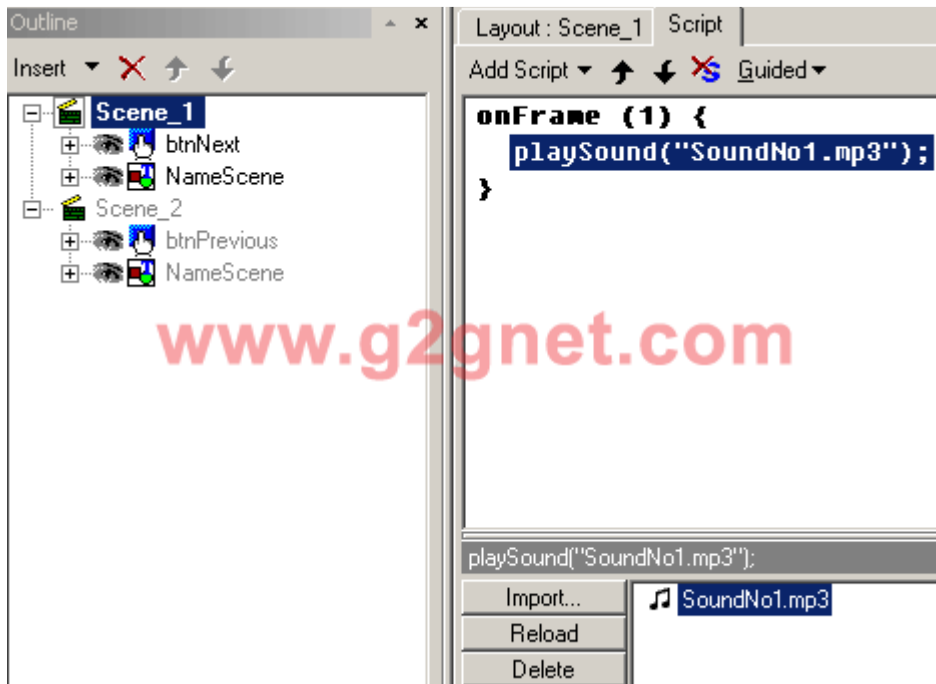
- จากนั้นให้ทำการนำเข้า (Import) เสียงที่ต้องการเข้ามา



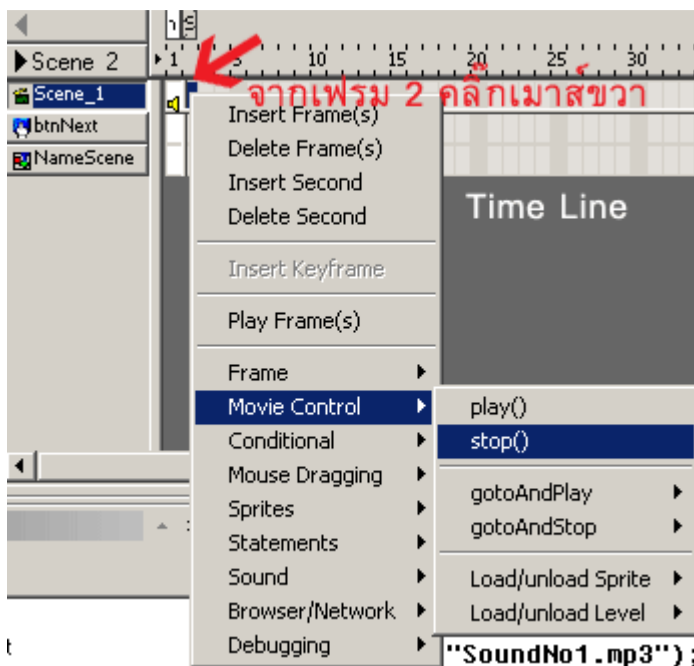
- ตัวอย่างการเลือกเสียง ([การบันทึกเสียงประกอบการผลิตสื่อการเรียนการสอน ด้วยโปรแกรม Acoustica MP3 Audio Mixer](#))



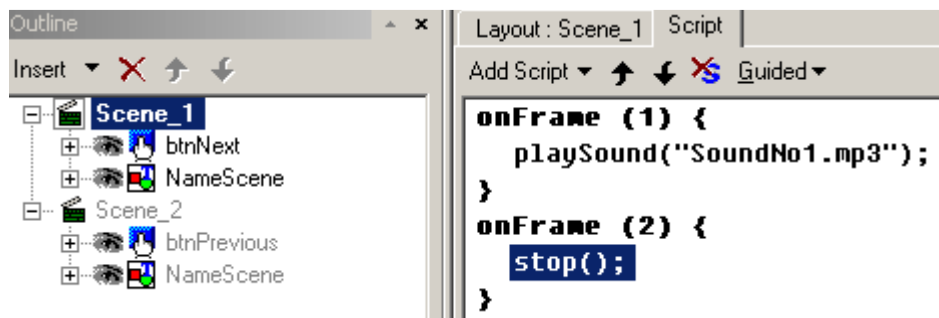
- เมาส์ชี้ไปที่คลิกเลือกรายการเสียงที่เราต้องการ (ใกล้ๆ กับปุ่ม Import)



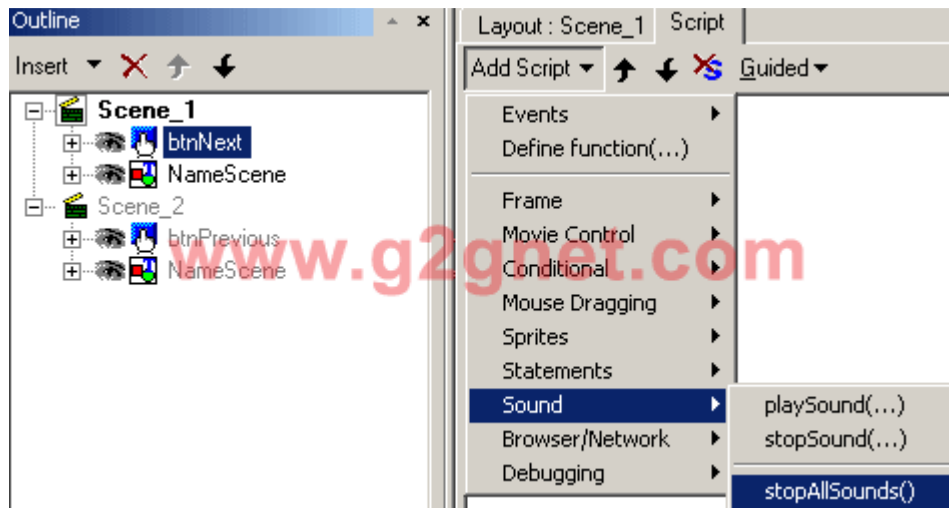
- จาก Time Line ให้เลือกเฟรมที่ 2 เพื่อสั่งให้หยุดการทำงานทั้งหมดด้วย Stop กรณีนี้มันขึ้นอยู่กับว่า Effect หรือ Movie หรือ Sprite ของท่าน มันจะไปหยุดอยู่ที่เฟรมไหนด้วยนะครับ



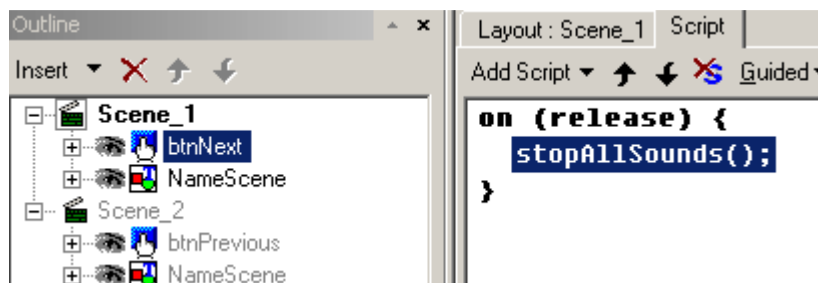
- ใน Scene แรก มันจะต้องมีจุดสิ้นสุดในการแสดงผล ... เลือกเฟรมที่ต้องการให้หยุด ให้มันถูกด้วย และไมอย่างนั้นมันก็จะทะลุไปทำงานใน Scene อื่นเอาละครับ ... พี่น้อง



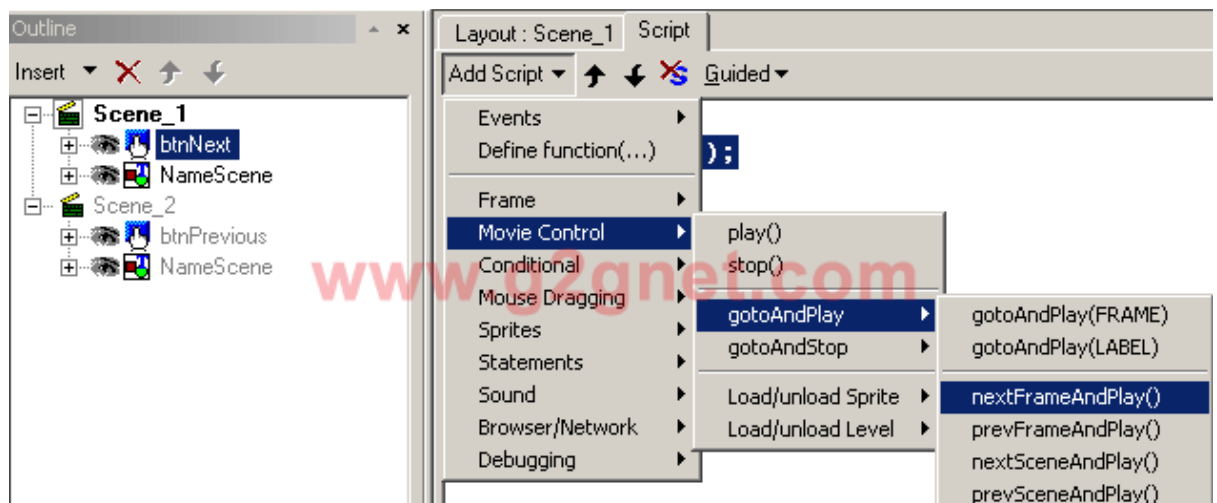
- จาก Outline ให้เมาส์ชี้ไปที่ปุ่ม **btnNext** เมื่อผู้ใช้ต้องการเดินทางไปยัง Scene ถัดไป



- ปิดเสียงทั้งหมดด้วย stopAllSounds

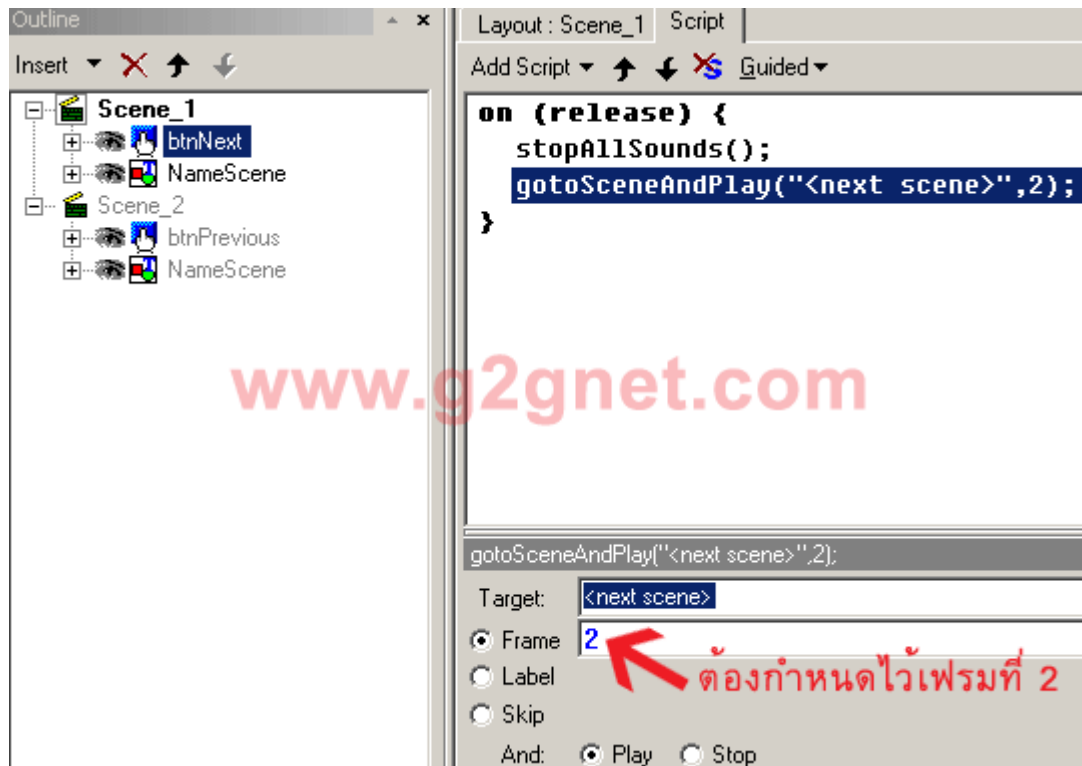


- ให้ชี้ไปที่ **btnNext** เมื่อผู้ใช้งานกดปุ่มนี้ ก็จะเริ่มต้นของการเลื่อนไป Scene ถัดไป

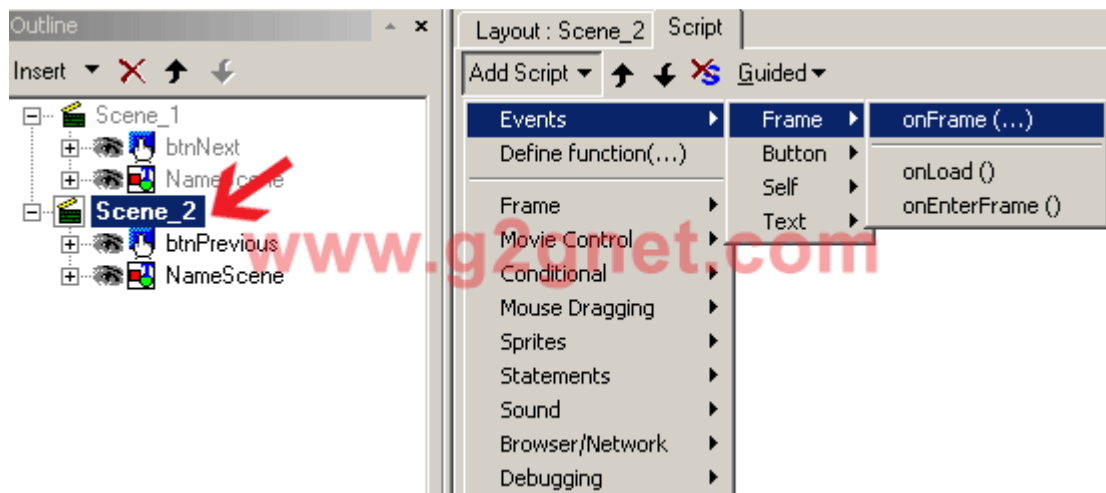


- อย่าลืม ... เลือกไปเฟรม ที่ 2 ของ Scene กดไป เนื่องจากเฟรมที่ 1 ของ Scene ที่ 2 (หรือ กดไป) จะต้องถูกกำหนดให้หยุดการทำงานทั้งหมด

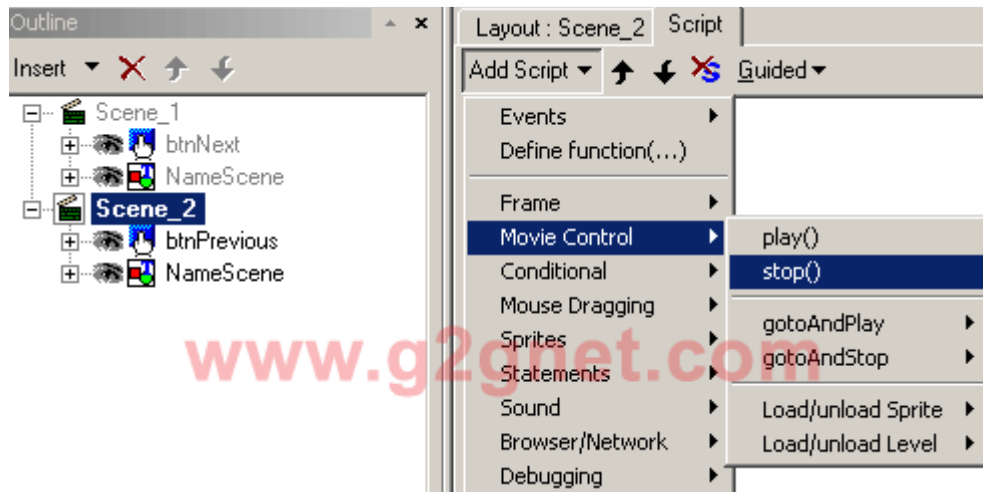
นั่นคือ Scene ที่ต่อไปเรื่อย ๆ นั้น ในเฟรมที่ 1 จะต้องถูกสั่งให้หยุดเสมอ ไม่เช่นนั้นเวลา Play มัน จะเล่นหมดทุกๆ Scene นะครับ



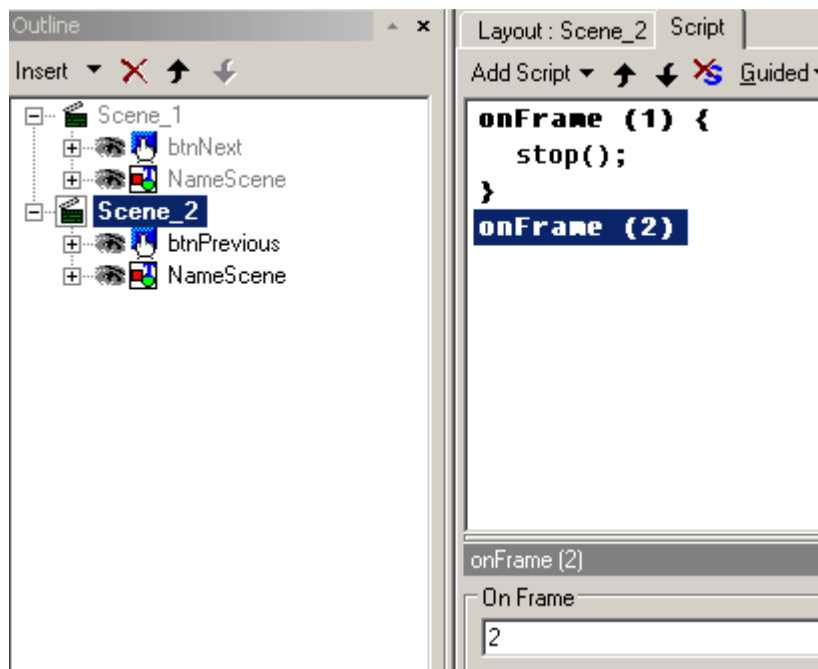
- เริ่มต้น Scene กดไป ... เมาส์ชี้ไปที่ Scene 2 (เฟรมที่ 1)



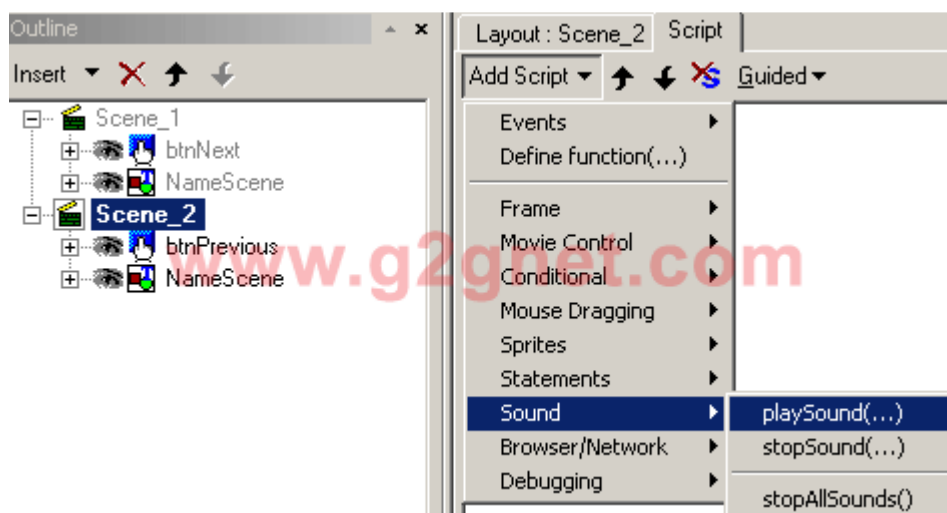
- จากนั้นสั่งให้เฟรมที่ 1 หยุดการทำงาน



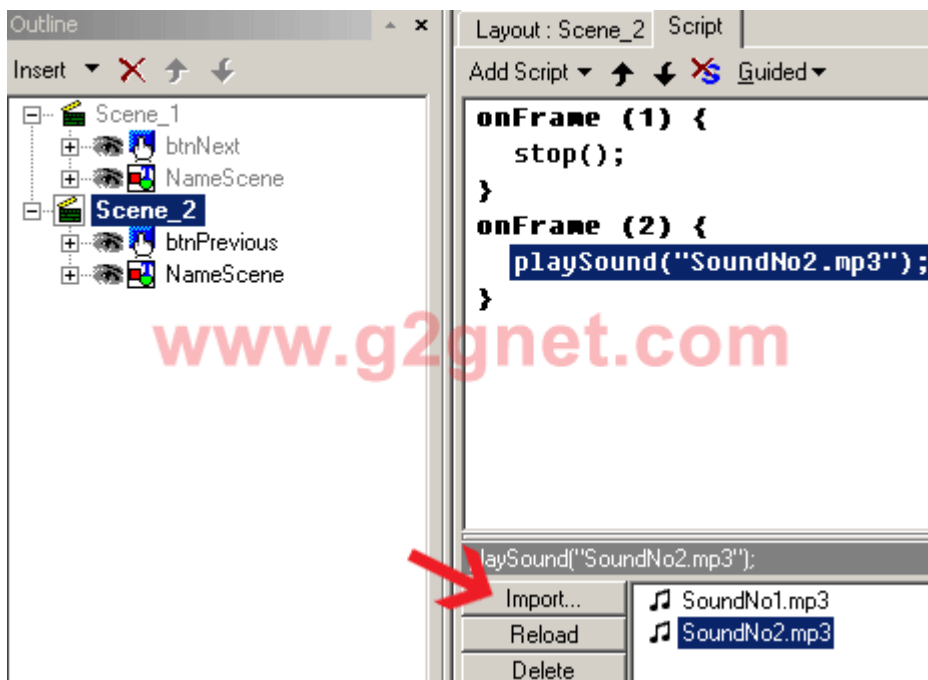
- กดไปในเฟรมที่ 2 ของ Scene ที่ 2 จะเริ่มต้นการเปิดเสียงใหม่



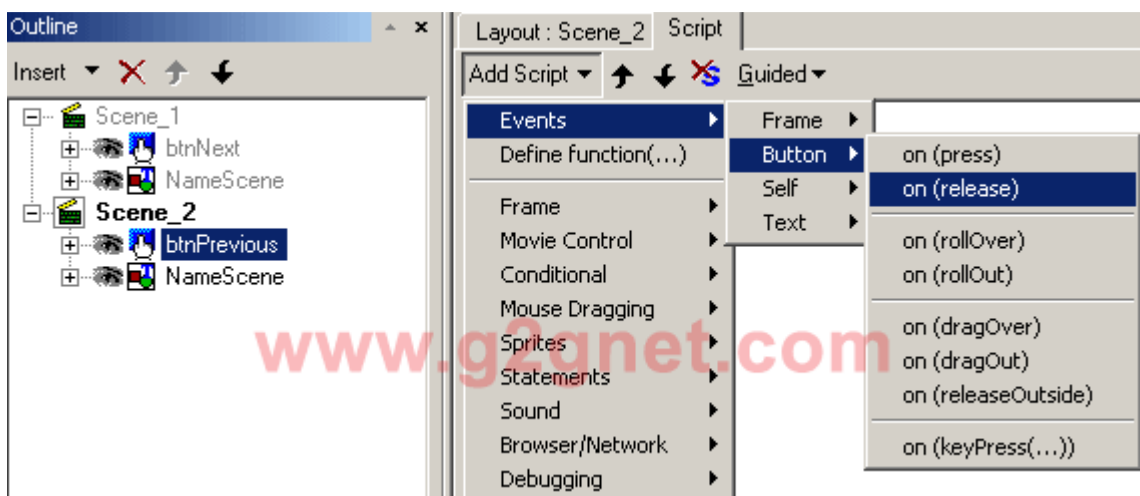
- เลือกเสียงใหม่เข้ามาใน Scene ที่ 2



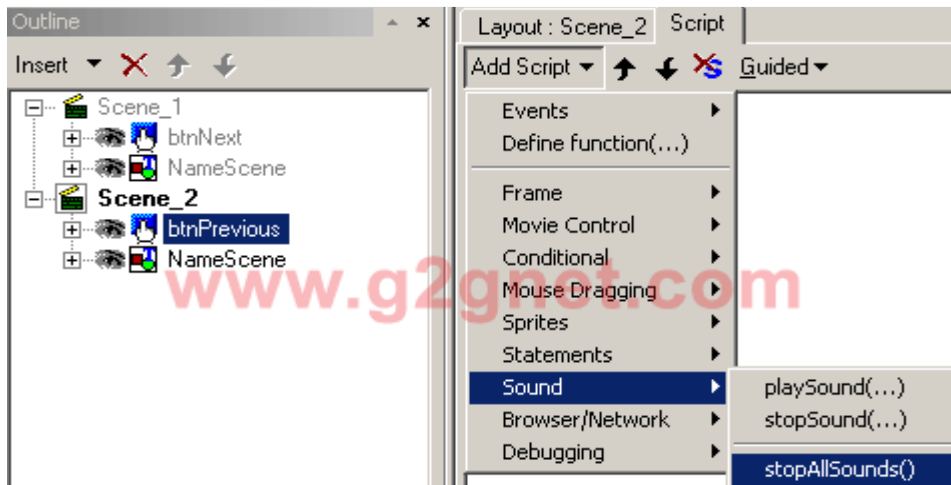
- เลือก SoundNo2.mp3 (เสียงใหม่ที่ไม่ซ้ำกับ Scene ที่ 1)



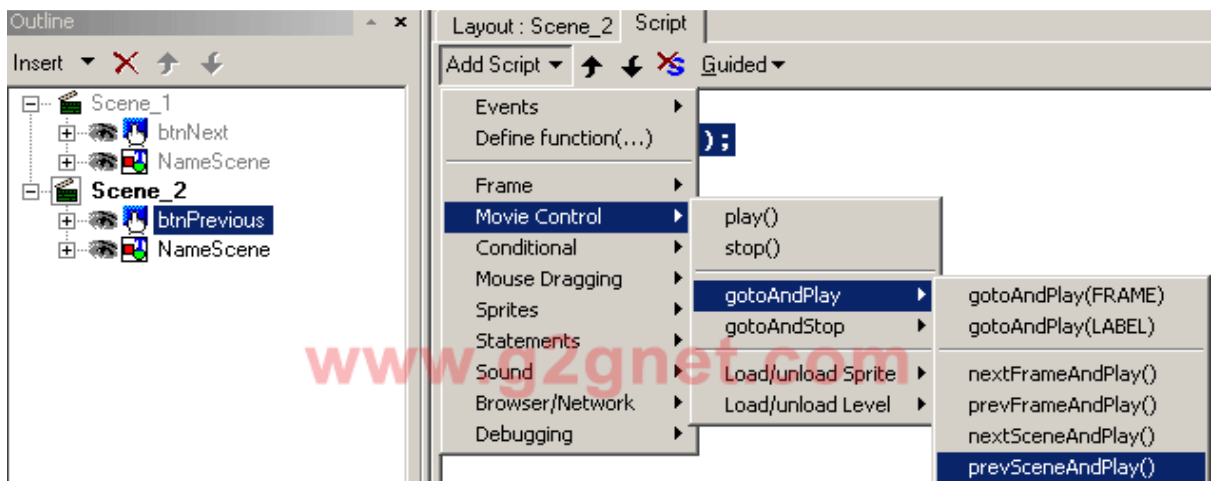
- เมาส์ชี้ไปที่ปุ่ม **btnPrevious** เมื่อผู้ใช้ต้องการถอยกลับไปยัง Scene ที่ผ่านมา



- เหมือนเดิม ... อันดับแรกต้องสั่งให้ปิดเสียงที่กำลังเล่นอยู่ทันที



- ให้กลับไปเล่นยัง Scene ที่ผ่านมา (prevSceneAndPlay)



- กรณีกลับไป Scene ที่ 1 ... ซึ่งมันจะเริ่มต้นการทำงานในเฟรมที่ 1 นะครับ ... เพราะฉะนั้นการจะให้กลับไปยัง Scene ที่ผ่านมา ต้องดูไว้ด้วยว่า ไปเริ่มต้นการทำงานของมันที่เฟรมไหนกันแน่

