

การกำหนดสร้างการเชื่อมโยงและการใส่เสียงประกอบ

ภายหลังจากที่ได้มีการสร้างแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ ขึ้นมาแล้ว เราอาจมีความต้องการที่จะนำผลงานเหล่านั้นมาทำการเชื่อมโยงไปมา เช่น เมื่อคลิกที่ปุ่มใดๆ แล้วกำหนดให้เชื่อมโยงปรากฏผลงานแอนิเมชันอีกผลงานหนึ่งที่ได้สร้างไว้ขึ้นมา กำหนดให้เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ใดๆ ที่ต้องการ หรือกำหนดให้เชื่อมโยงไปยังข้อมูลอีกชิ้นหนึ่งก็ได้เช่นกัน และเมื่อทำการใส่ ActionScript ก็จะทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์เต็มเปี่ยมด้วยประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สำหรับในเรื่องนี้เราจะได้เรียนรู้ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันในรูปแบบใหม่ ๆ โดยอาศัยพื้นฐานของเรื่องก่อนหน้านี้ พร้อมทั้งทำการเชื่อมโยงผลงานแอนิเมชันเหล่านั้นเข้าด้วยกัน และเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เราจะได้เรียนรู้ คำสั่ง ActionScript เบื้องต้น ที่ใช้ควบคุมกำหนดการทำงานด้านต่างๆ ให้กับผลงาน เช่น กำหนดให้หยุดเล่นผลงาน แอนิเมชันเมื่อถึงเฟรมที่กำหนด กำหนดให้เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ต่างๆ

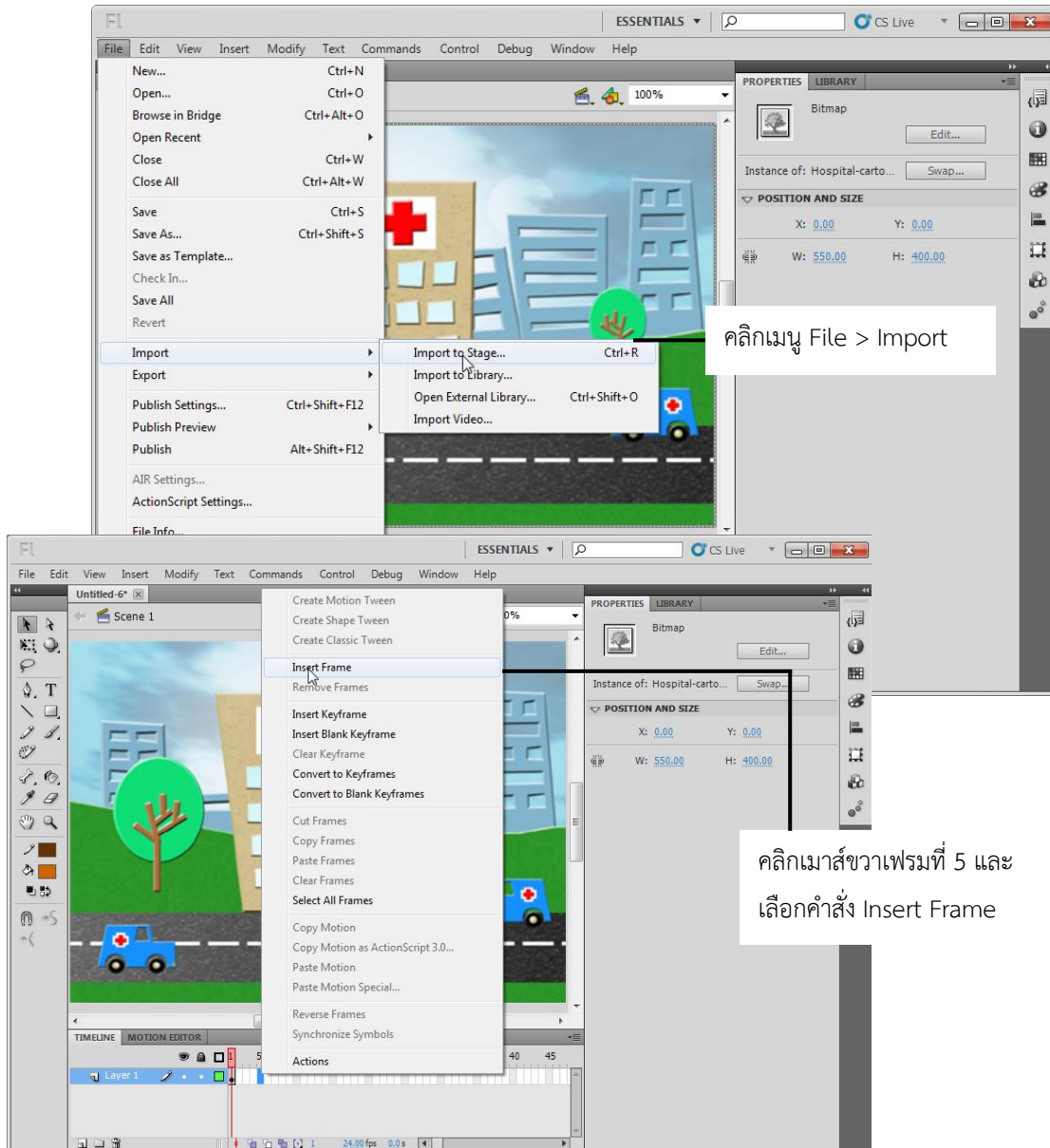
การเชื่อมโยงระหว่าง Movie


ผลงานที่สร้างขึ้นภายในอาจมีการเชื่อมโยงข้อมูลมากมายจนกลายเป็นผลงานชิ้นหนึ่งขึ้นมา เช่น อาจมีการสร้างปุ่มขึ้นมาให้ผู้เข้าชมได้ใช้สำหรับคลิกโต้ตอบ เพื่อเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหรือเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งการทำงานดังกล่าวเป็นการทำงานในลักษณะ Interactive

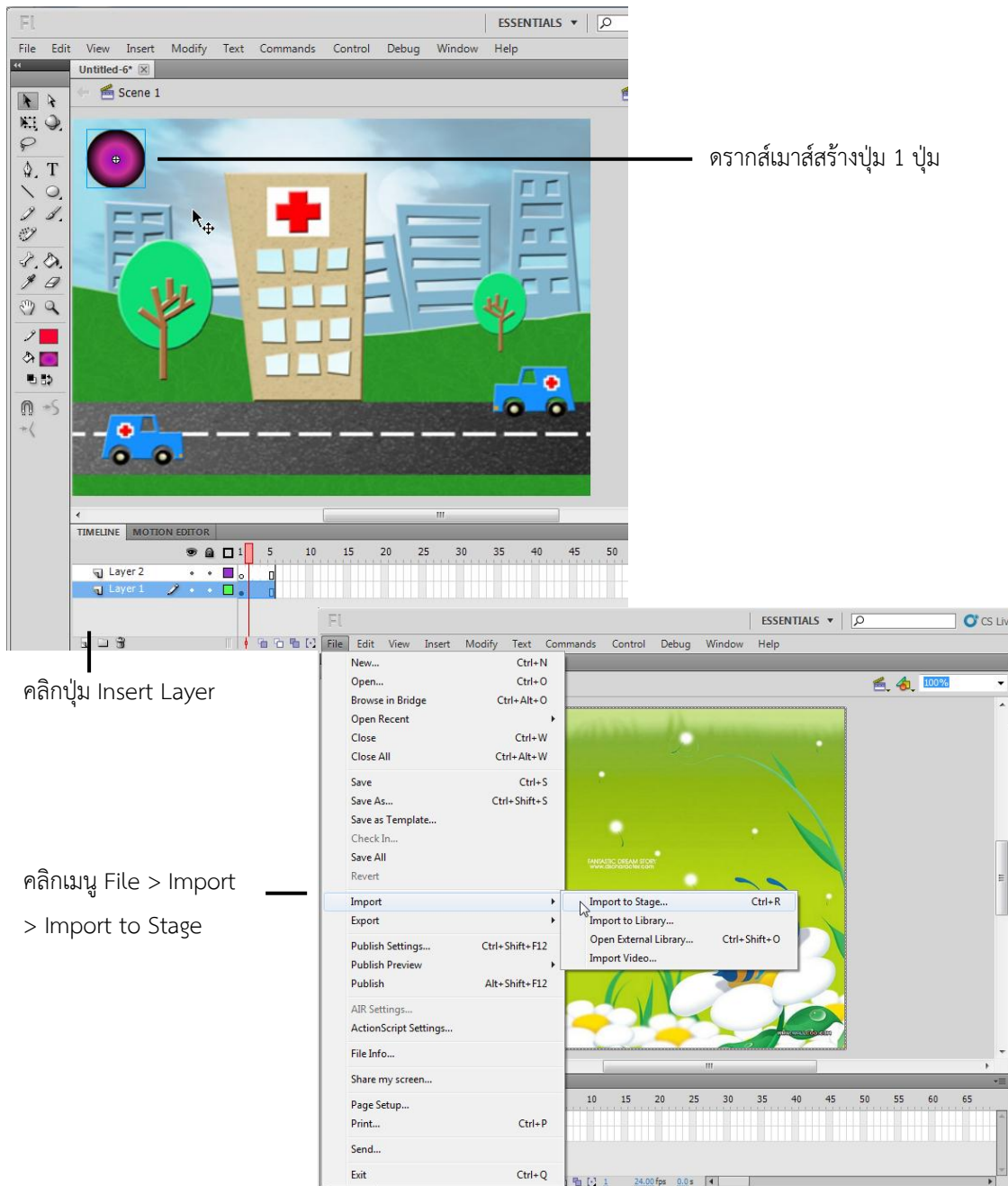
สำหรับตัวอย่างต่อไปนี้ จะทำการสร้างเลเยอร์ขึ้นมา 3 เลเยอร์ โดยเลเยอร์ที่ 1 เป็นไฟล์ภาพรูปภาพ พร้อมกับปุ่มคลิก 1 ปุ่ม เลเยอร์ที่ 2 เป็นไฟล์ภาพพร้อมกับปุ่มคลิก 2 ปุ่ม และเลเยอร์ที่ 3 สร้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับสั่งคำสั่ง Actions ต่างๆ เช่น คำสั่ง stop ที่ใช้ในการหยุดแสดงข้อมูลเมื่อถึงเฟรมที่กำหนด คำสั่ง goto เพื่อให้เล่นไปยังเฟรมที่กำหนดเมื่อมีการคลิกเมาส์เกิดขึ้น รวมถึงสั่งให้เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่กำหนดไว้

ลักษณะการทำงานคือ เมื่อมีการคลิกปุ่มที่อยู่ในเลเยอร์ 1 จะให้ทำการเชื่อมโยงไปยังเลเยอร์ 2 และเมื่อมีการคลิกบนปุ่มที่ 1 ของเลเยอร์ 2 จะให้กลับไปสู่เลเยอร์ 1 แต่หากคลิกปุ่มที่ 2 แทน ก็จะทำให้ทำการเชื่อมโยงไปสู่เว็บไซต์ที่กำหนดไว้

1. คลิกเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Import และ Import to Stage เพื่อนำไฟล์รูปภาพที่ 1 ที่ต้องการเข้ามาใช้งาน
2. คลิกเมาส์ขวาเฟรมที่ 5 และเลือกคำสั่ง Insert frame เฟรมทั้งหมดจะมีความยาวจำนวน 5 เฟรม




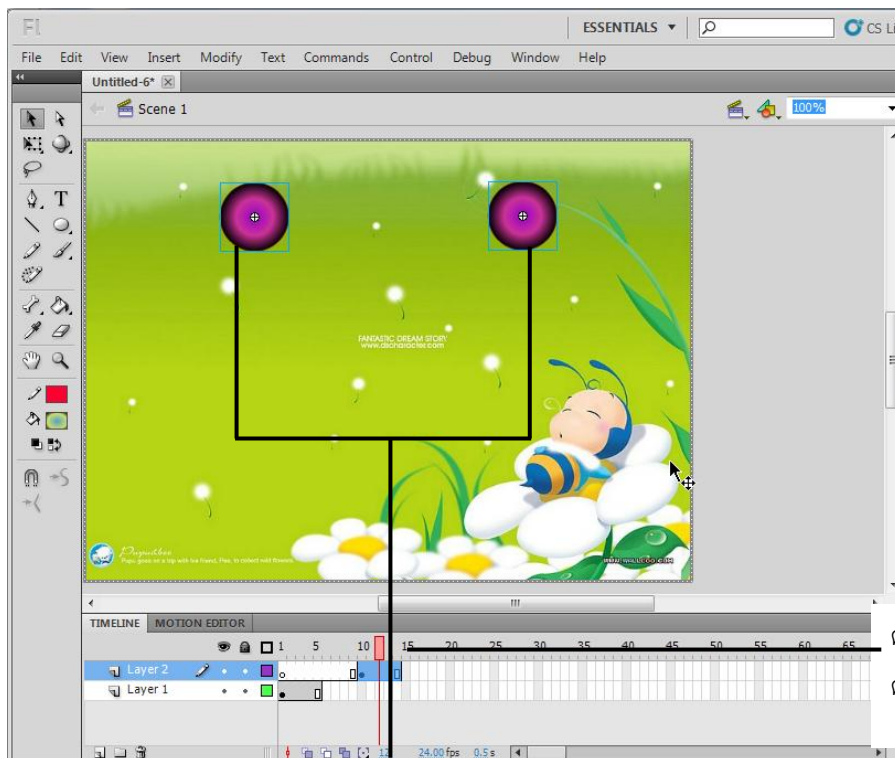
3. ดรากรัสเมาส์สร้างปุ่ม 1 ปุ่ม เพื่อใช้คลิกไปสู่อีเฟกต์ภาพที่ 2
4. คลิกปุ่ม Insert Layer  ที่ใหม่ไลน์ นั้นจะปรากฏเลเยอร์ใหม่ (คือ เลเยอร์ 2) ขึ้นมาจำนวน 1 เลเยอร์
5. คลิกเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Import และ Import to Stage เพื่อนำไฟล์ภาพที่ 2 ที่ต้องการเข้ามาใช้งาน จากนั้นไฟล์ภาพที่ 2 จะวางซ้อนทับอยู่บนไฟล์ภาพที่ 1



คลิกปุ่ม Insert Layer

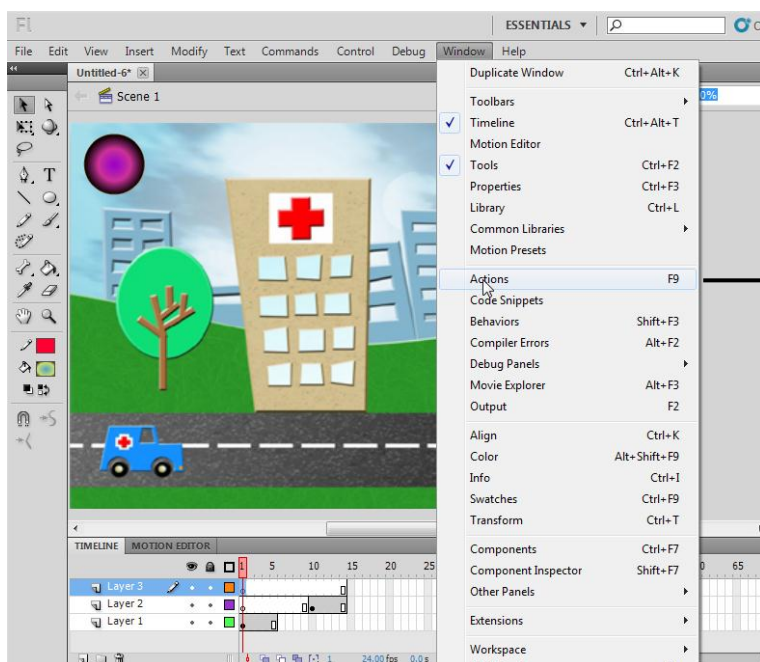
คลิกเมนู File > Import
> Import to Stage

6. ดรากรัสเมาส์สร้างปุ่ม 2 ปุ่ม เพื่อใช้คลิกไปสู่ไฟล์ภาพที่ 1 และคลิกไปสู่เว็บไซต์ที่กำหนด
7. ดับเบิลคลิก Layer 2 และดรากรัสเมาส์ลากมาไว้เฟรมที่ 10 เพื่อวางภาพที่ 2 ในเลเยอร์ 2 ต่อทำยชิ้นงาน (ภาพที่ 1) ในเลเยอร์ที่ 1
8. คลิกปุ่ม Insert Layer  ที่ใหม่ไลน์ จากนั้นจะปรากฏเลเยอร์ใหม่ (คือ Layer 3) ขึ้นมาจำนวน 1 เลเยอร์
9. คลิกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Development Panels เลือก Actions ให้ปรากฏเครื่องหมายถูก จากนั้นจะปรากฏ Actions Panel ขึ้นมา



ดรากรัสเมาส์สร้างปุ่ม 2 ปุ่ม

ดับเบิลคลิก Layer 2 จากนั้นให้
ดรากรัสเมาส์ลากมาไว้เฟรมที่ 10

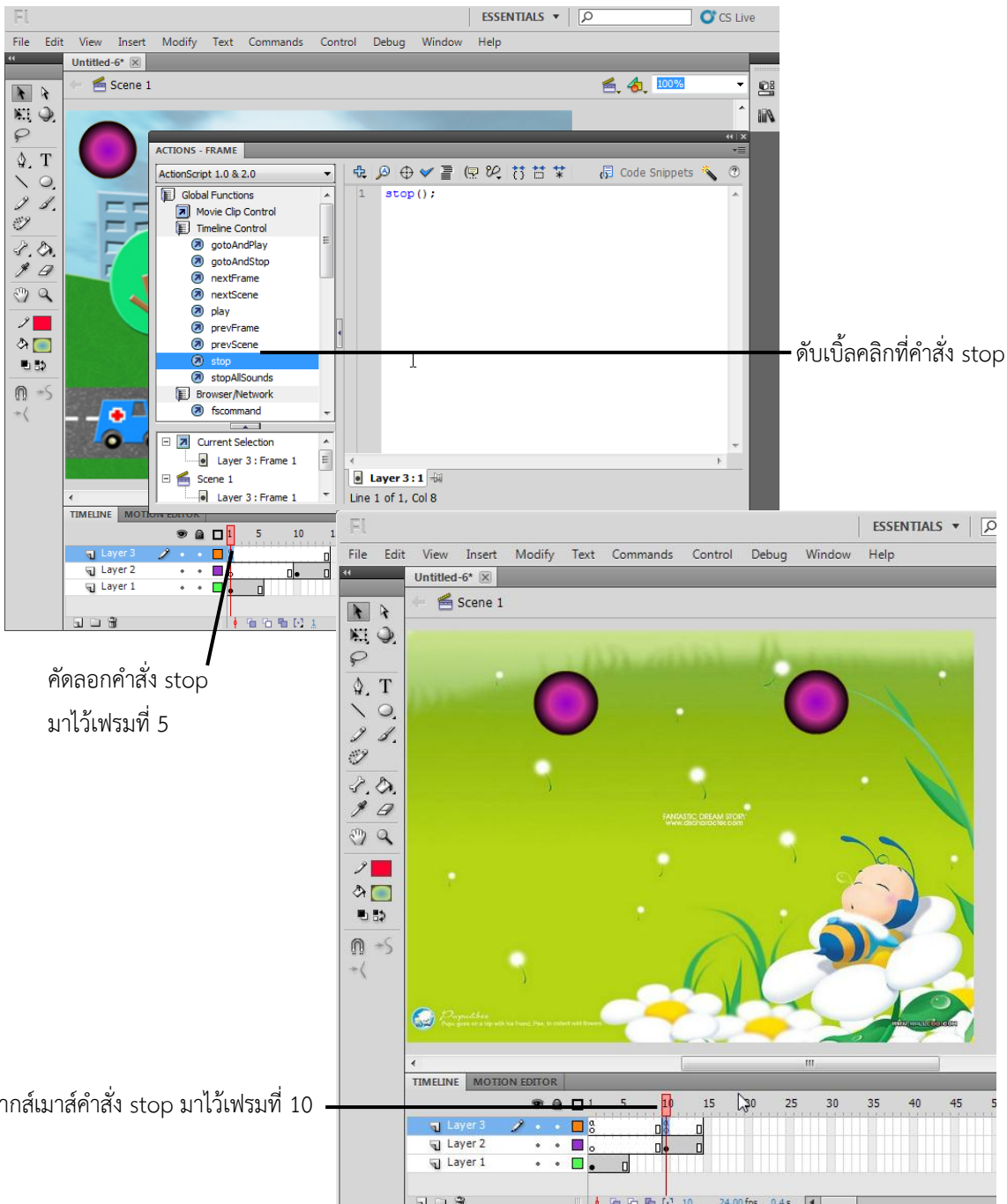


คลิกเมนู Window > Actions

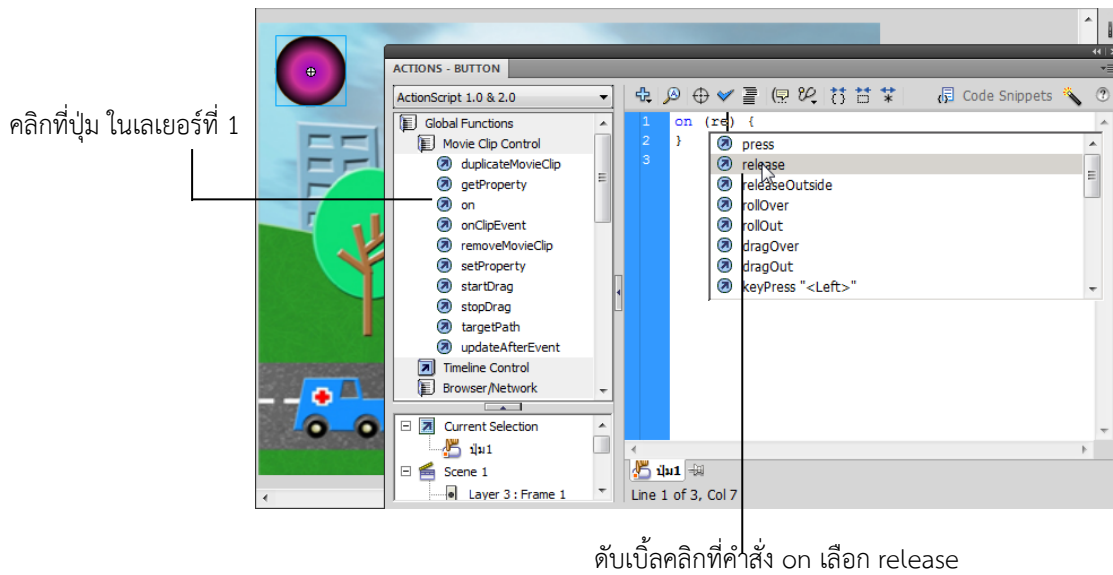
คลิกปุ่ม Insert Layer

10. คลิกเลือก Global Function แล้วเลือก Timeline control แล้วเลือกคำสั่ง Stop ดับเบิลคลิกที่คำสั่ง stop เพื่อหยุดการแสดงผลเมื่อเล่นมาถึงเฟรมนี้

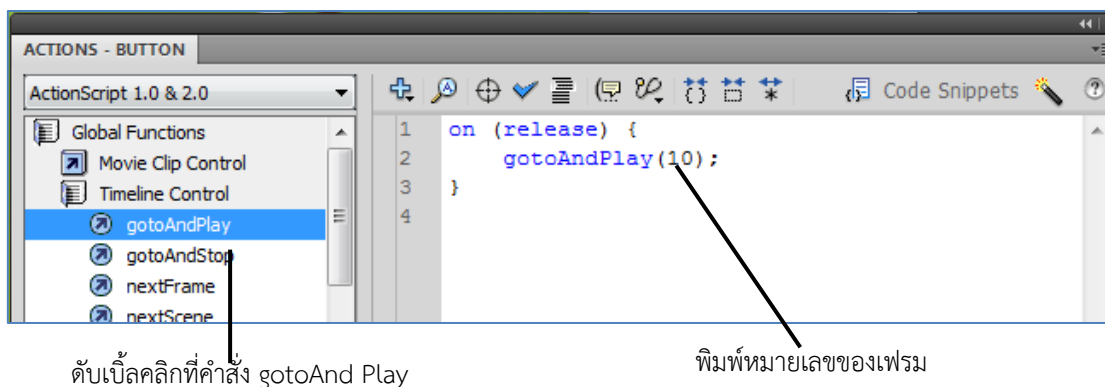
11. คัดลอกคำสั่ง stop จากเฟรมที่ 1 มาไว้เฟรมที่ 5 เพื่อกำหนดจุดหยุดของข้อมูลเฟรมสุดท้ายในเลเยอร์ที่ 1
12. คัดลอกคำสั่ง stop จากเฟรมที่ 1 มาไว้เฟรมที่ 10 เพื่อกำหนดจุดหยุดของข้อมูลในเลเยอร์ที่ 2



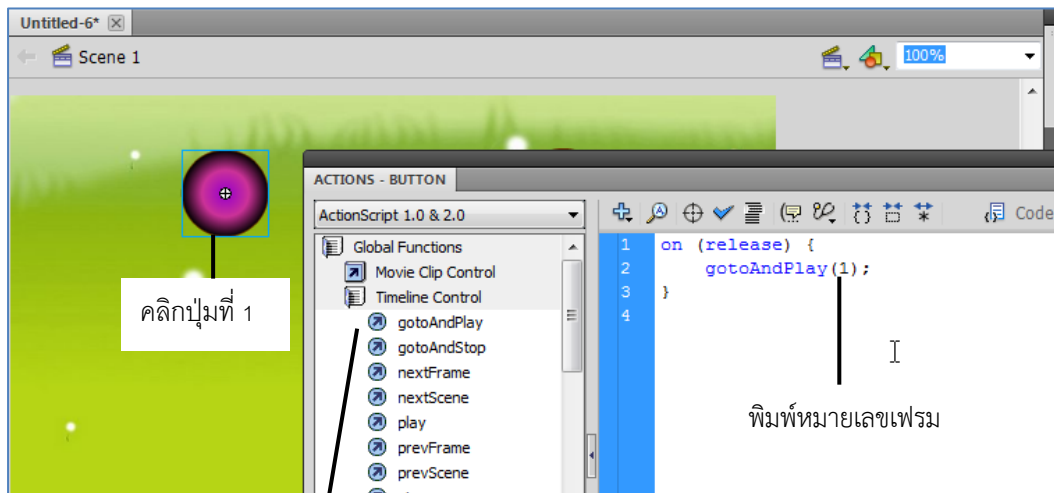
13. กลับมาที่เลเยอร์ที่ 1 คลิกปุ่ม ซึ่งแสดงเป็นช่วงจังหวะในการแสดงข้อมูลในเลเยอร์ที่ 2
14. คลิกเลือก Global function เลือก Movie Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง on แล้วใส่ค่าในวงเล็บเป็น release



15. แล้วคลิกเลือก Global function เลือก Timeline Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง gotoAndPlay เพื่อกำหนดการทำงานหลังจากคลิกที่ปุ่มแล้ว
16. ในวงเล็บให้พิมพ์หมายเลขเฟรมเป็น 10 เมื่อคลิกที่ปุ่มก็จะเชื่อมโยงเข้าสู่เฟรมที่ 10 ในเลเยอร์ที่ 2 ตัวอย่าง gotoAndPlay (10) เป็นต้น

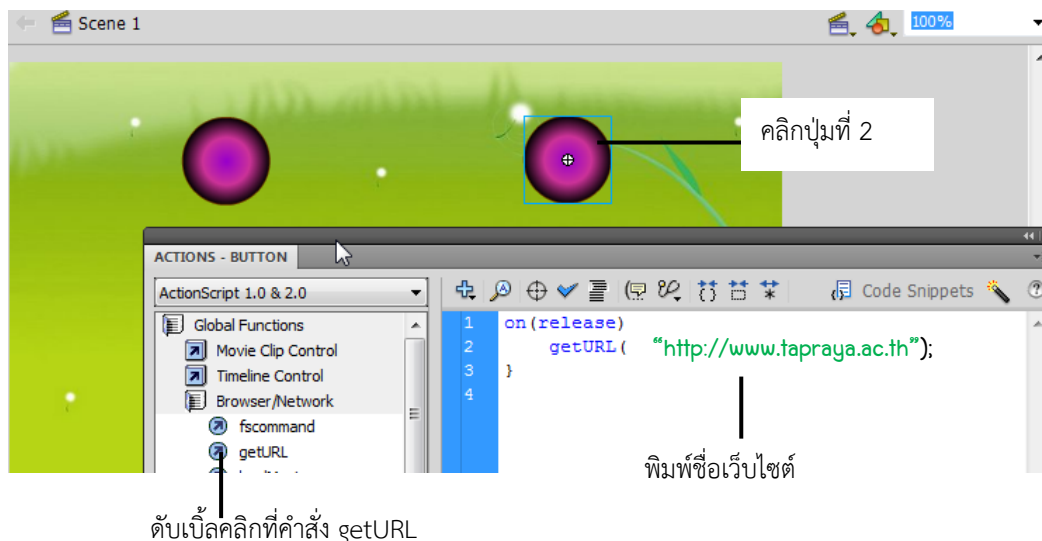


17. คลิกปุ่มที่ 1 ใน Layer 2
18. คลิกเลือก Global function เลือก Movie Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง on แล้วใส่ค่าในวงเล็บเป็น release
19. แล้วคลิกเลือก Global function เลือก Timeline Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง gotoAndPlay เพื่อกำหนดทำงานหลังจากคลิกที่ปุ่มแล้ว
20. ในวงเล็บให้พิมพ์หมายเลขเฟรมเป็น 1 เมื่อคลิกที่ปุ่มก็จะเชื่อมโยงเข้าสู่เฟรมที่ 1 ใน เลเยอร์ที่ 1 ตัวอย่าง gotoAndPlay (1) เป็นต้น



ดับเบิลคลิกที่คำสั่ง goto

21. คลิกปุ่มที่ 2 ใน Layer 2
22. คลิกเลือก Global function เลือก Movie Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง on แล้วใส่ค่าในวงเล็บเป็น release
23. คลิกเลือกคำสั่ง Browser/Network ดับเบิลคลิกที่คำสั่ง gotoURL เพื่อกำหนดเว็บไซต์ที่ต้องการเชื่อมโยง
24. ช่อง URL ให้พิมพ์ชื่อเว็บไซต์ที่ต้องการเชื่อมโยงเป็น <http://www.tapraya.ac.th>



ดับเบิลคลิกที่คำสั่ง gotoURL

การเชื่อมโยงระหว่าง Scene

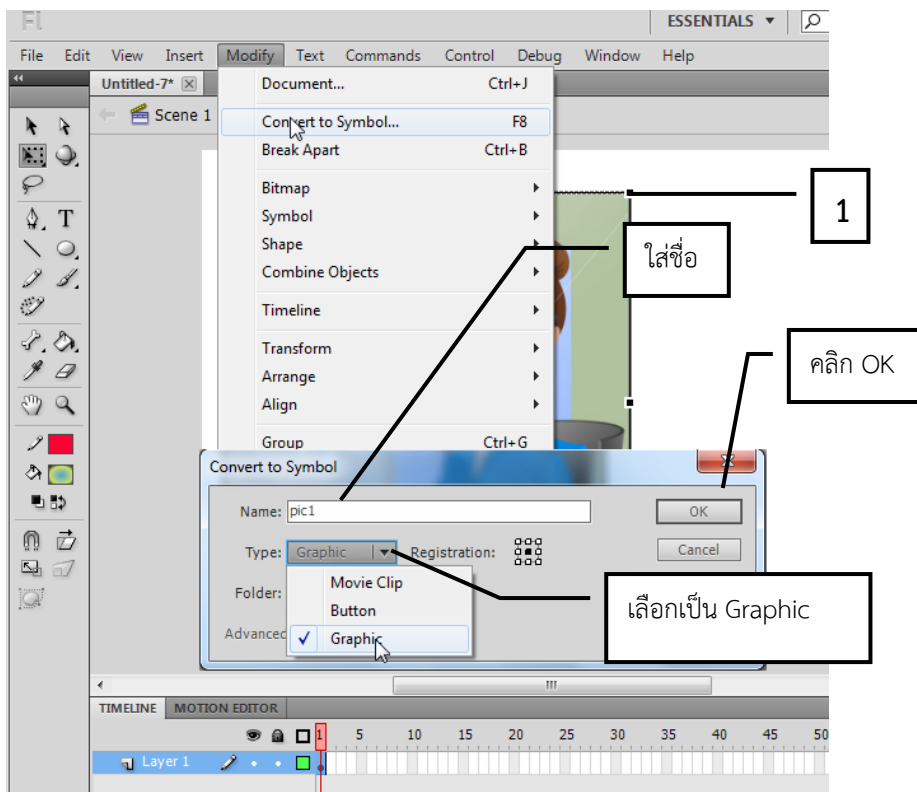
ซีน (Scene) เปรียบเสมือนเรื่องราวของฉากละครแต่ละฉาก ดังนั้นหากต้องการให้ผลงานของเราเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เพียงแค่คลิกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Scene เราก็ได้ซีนใหม่ที่สามารถสร้างข้อมูลแต่ละฉากได้อีกมากมาย จากนั้นจึงนำซีนเหล่านั้นมาทำการเชื่อมโยงให้เกิดเป็นมูฟวี่ขึ้นมา

เมื่อนำไปใช้กับอินเทอร์เนตมูฟวี่ที่สร้างขึ้นจะถูกแบ่งเวลาในการโหลดภาพออกเป็นช่วงๆ ตามจำนวนซีนที่สร้างไว้ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเร็วในการโหลดข้อมูล เพราะจะทำการโหลดเฉพาะข้อมูลในซีนที่ 1 ขึ้นมา และเมื่อเล่นจนถึงเฟรมสุดท้าย หรือมีการคลิกที่ปุ่ม จึงค่อยทำการโหลดข้อมูลในซีนที่ 2 ขึ้นมา

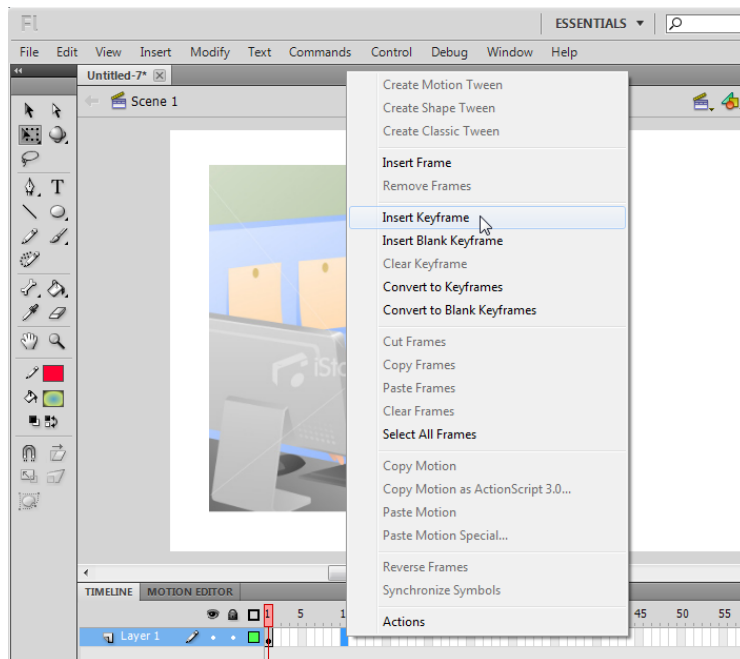
ขั้นตอนในการเชื่อมโยงระหว่างซีนก็คือให้เราสร้างซีนขึ้นมา 2 ซีนก่อน

เริ่มสร้างซีนที่ 1

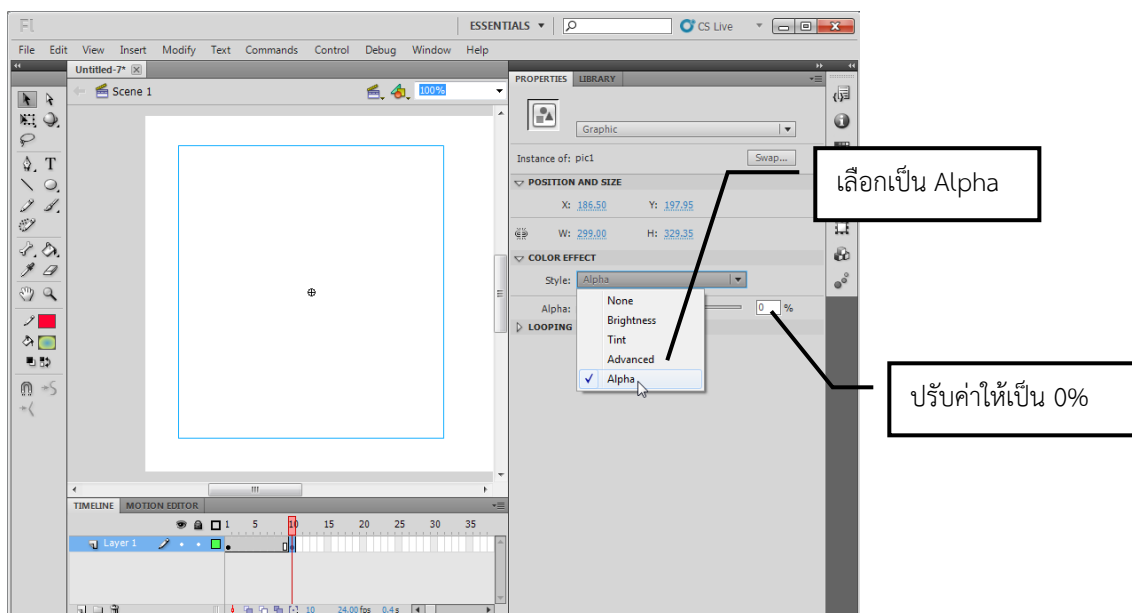
1. ให้เลือกเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Import เข้ามาไว้บนเฟรมที่ 1 และทำเป็น Symbol โดยเลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Convert to Symbol เลือกเป็น Graphic ตั้งชื่อว่า Pic1 แล้วคลิกที่ปุ่ม OK



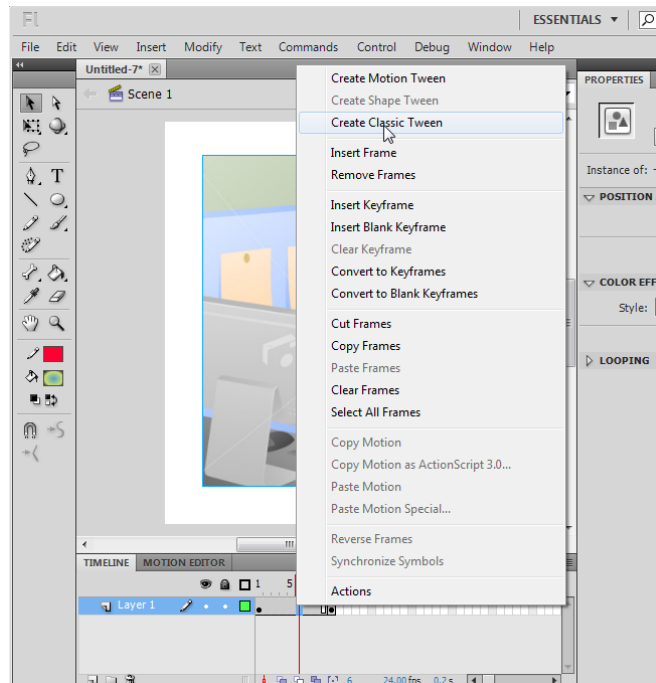
2. คลิกเมาส์ขวาเฟรมที่ 10 และเลือกคำสั่ง Insert Keyframe จากนั้นจะปรากฏคีย์เฟรมขึ้นมาบนเฟรมที่ 10



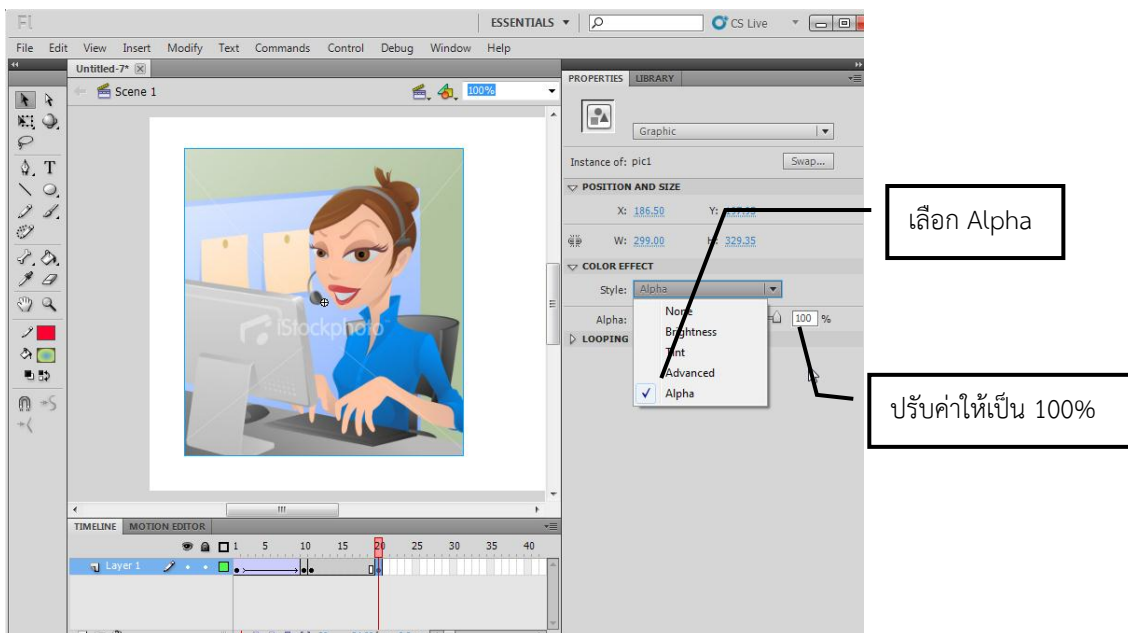
3. คลิกเมาส์เฟรมที่ 10 และเลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Properties จากนั้นให้คลิกที่รูปภาพและใน Properties ในช่อง Color เลือกเป็น Alpha ปรับค่าให้เป็น 0%



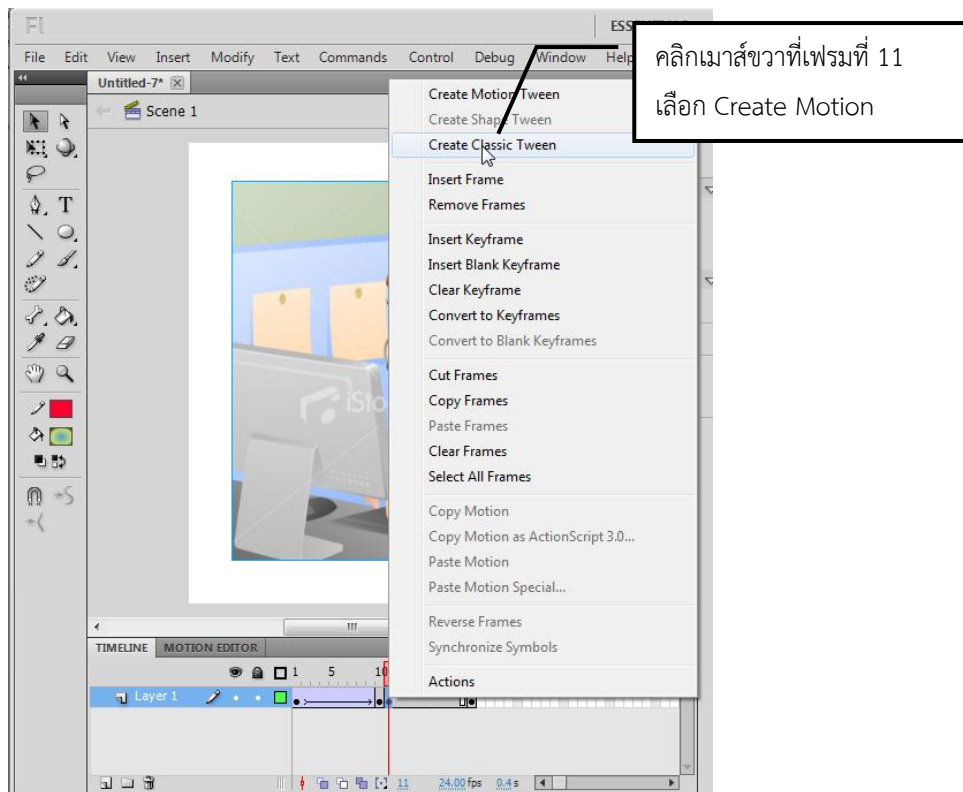
4. ให้คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ 1 เลือกคำสั่ง Create Classic Tween



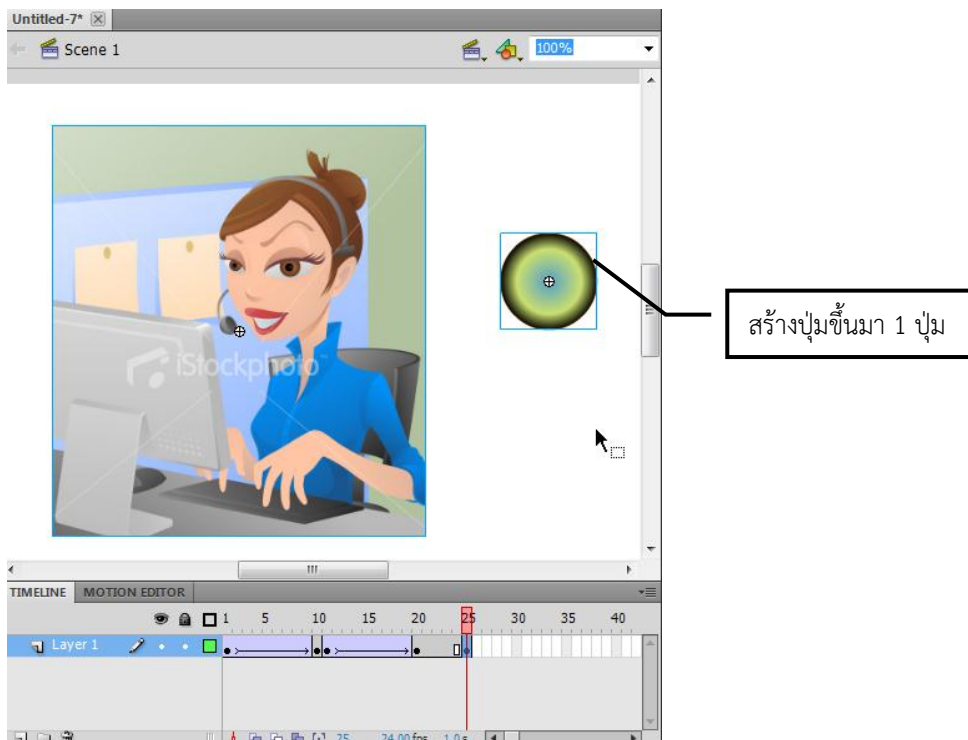
5. คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ 11 เลือกคำสั่ง Insert Keyframe จะปรากฏ Keyframe ขึ้นมา
6. คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ 20 เลือกคำสั่ง Insert Keyframe จากนั้นให้คลิกที่รูปภาพ 1 ครั้ง ให้คลิกหน้าต่าง Properties ขึ้นมาและตรงช่อง Color เลือกเป็น Alpha ปรับค่าให้เป็น 100%




7. ให้กลับมาที่เฟรมที่ 11 คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ 11 เลือกคำสั่ง Create Motion Tween

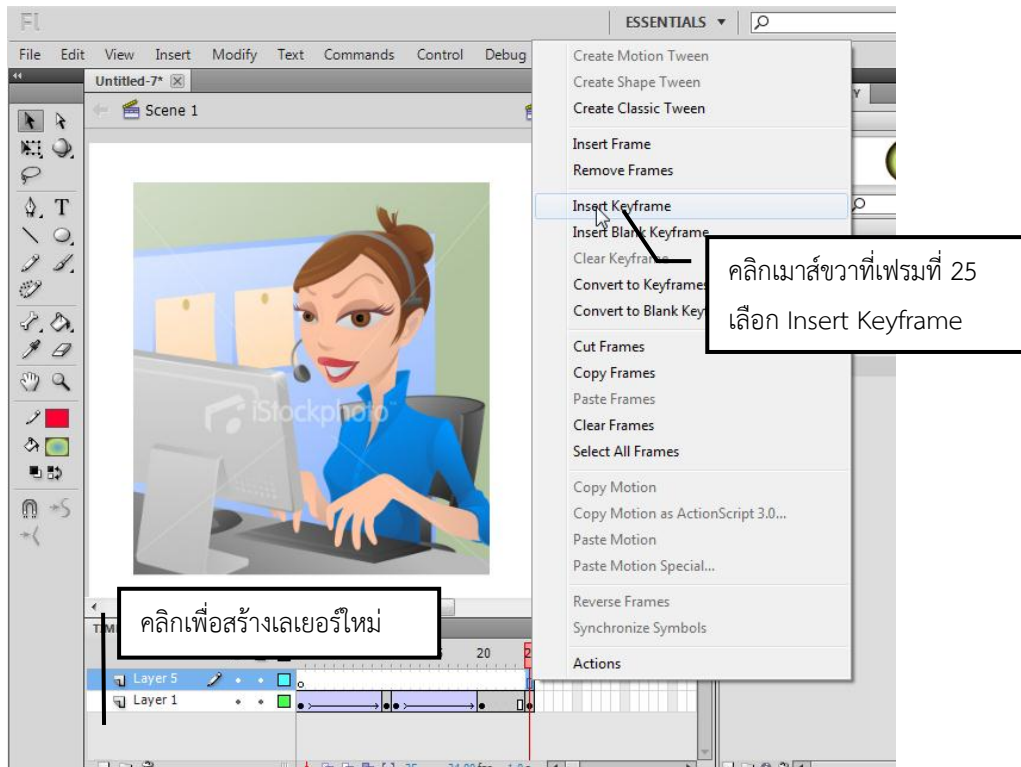


8. คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ 25 เลือกคำสั่ง Insert Keyframe และสร้างปุ่มบนสแตจขึ้นมา 1 ปุ่ม เพื่อที่จะสามารถคลิกไปยังซีนที่ 2

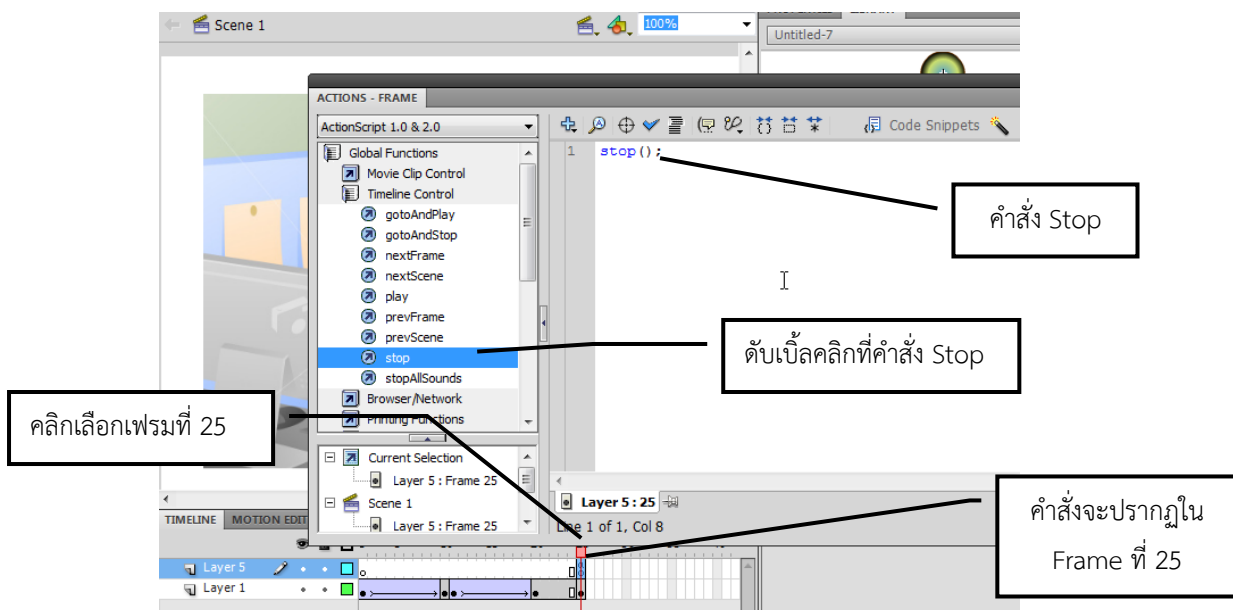


คู่มือ ADOBE FLASH CS5

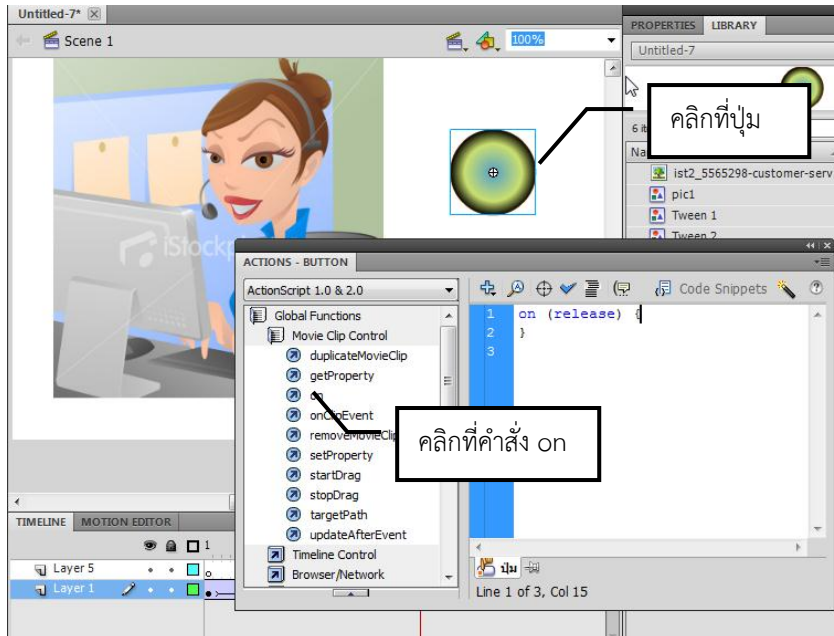
9. สร้าง Layer ขึ้นมา อีก 1 Layer โดยคลิก  จากนั้นให้คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ 25 ในเลเยอร์ที่ 2 เลือกคำสั่ง Insert Keyframe เพื่อที่ใส่คำสั่งในเฟรมนี้



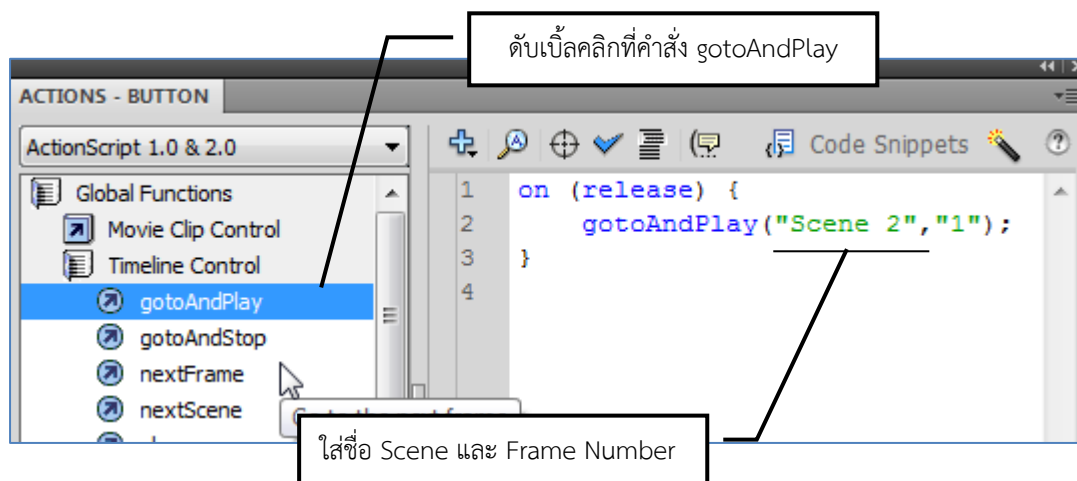
10. ให้เลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Actions
11. เลือกคำสั่ง Global Functions แล้วเลือก Timeline Control และดับเบิลคลิกที่คำสั่ง Stop เพื่อที่จะให้ภาพเคลื่อนไหวหยุดเฟรมที่ 25 ให้เราสามารถที่จะคลิกปุ่มที่สร้างขึ้นเพื่อเชื่อมโยงไปยังขั้นที่ 2



12. คลิกเลือกปุ่มที่จะใส่คำสั่งเพื่อเมื่อคลิกแล้วข้ามไปเล่นในซีนที่ 2
13. คลิกเลือก Global function เลือก Movie Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง on แล้วใส่ค่าในวงเล็บเป็น release

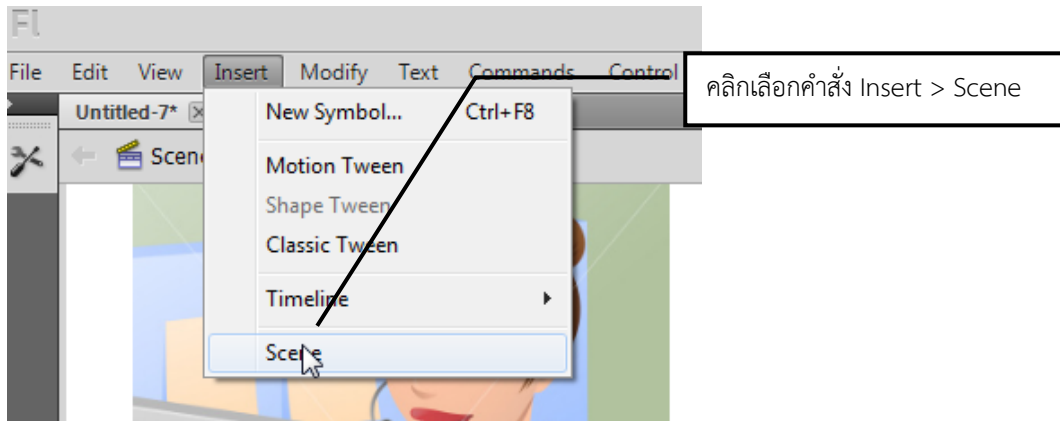


14. แล้วคลิกเลือก Global function เลือก Timeline Control แล้วดับเบิลคลิกคำสั่ง gotoAndPlay เพื่อกำหนดทำงานหลังจากคลิกที่ปุ่มแล้ว
15. ในวงเล็บให้พิมพ์ชื่อ Scene เมื่อคลิกที่ปุ่มก็จะเชื่อมโยงเข้าสู่ Scene ที่ 2 ในเฟรมที่ 1 ตัวอย่าง gotoAndPlay ("Scene 2", "1") เป็นต้น

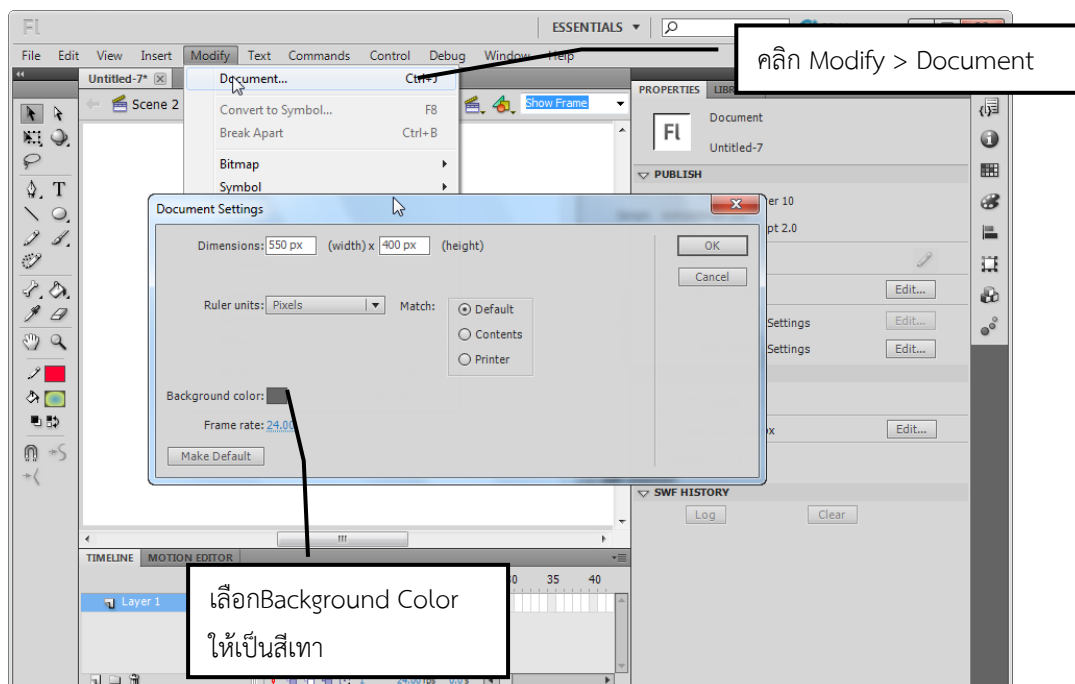


การสร้างซีนที่ 2

1. คลิกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Scene จะปรากฏซีนใหม่เพื่อใช้สร้างข้อมูลที่จะนำมาเชื่อมโยงเข้าเป็นมูฟวี่ขึ้นมา

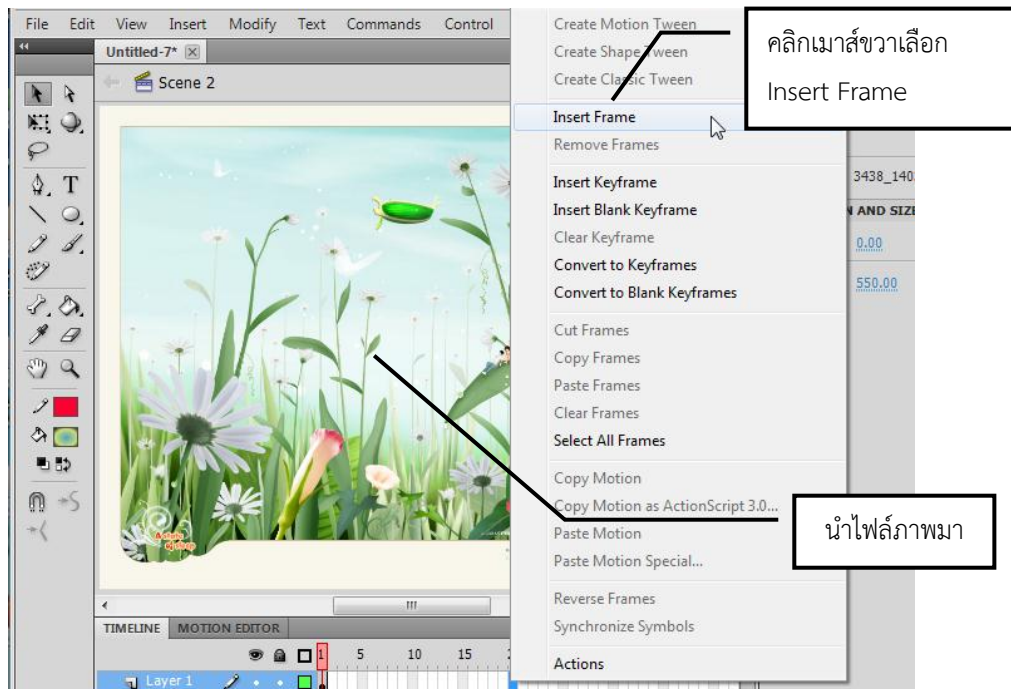


2. คลิกเมนูคำสั่ง Modify เลือกคำสั่ง Document จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Document Properties ขึ้นมา
3. ที่ Background Color ให้คลิกเลือกค่าสีเทาจากนั้นที่ฉากหลังจะเปลี่ยนเป็นสีเทาและคลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันคำสั่ง

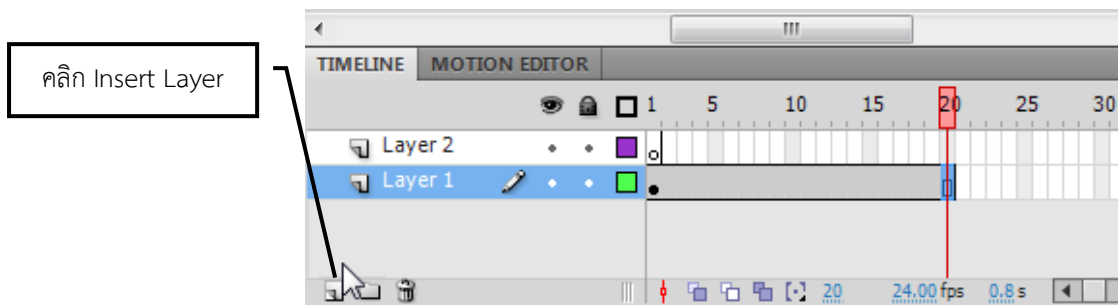


4. คลิกเมนู File > Import > Import to Stage เพื่อนำไฟล์ภาพที่ต้องการขึ้นมา

5. คลิกเมาส์ขวาเฟรมที่ 20 เลือกคำสั่ง Insert Frame

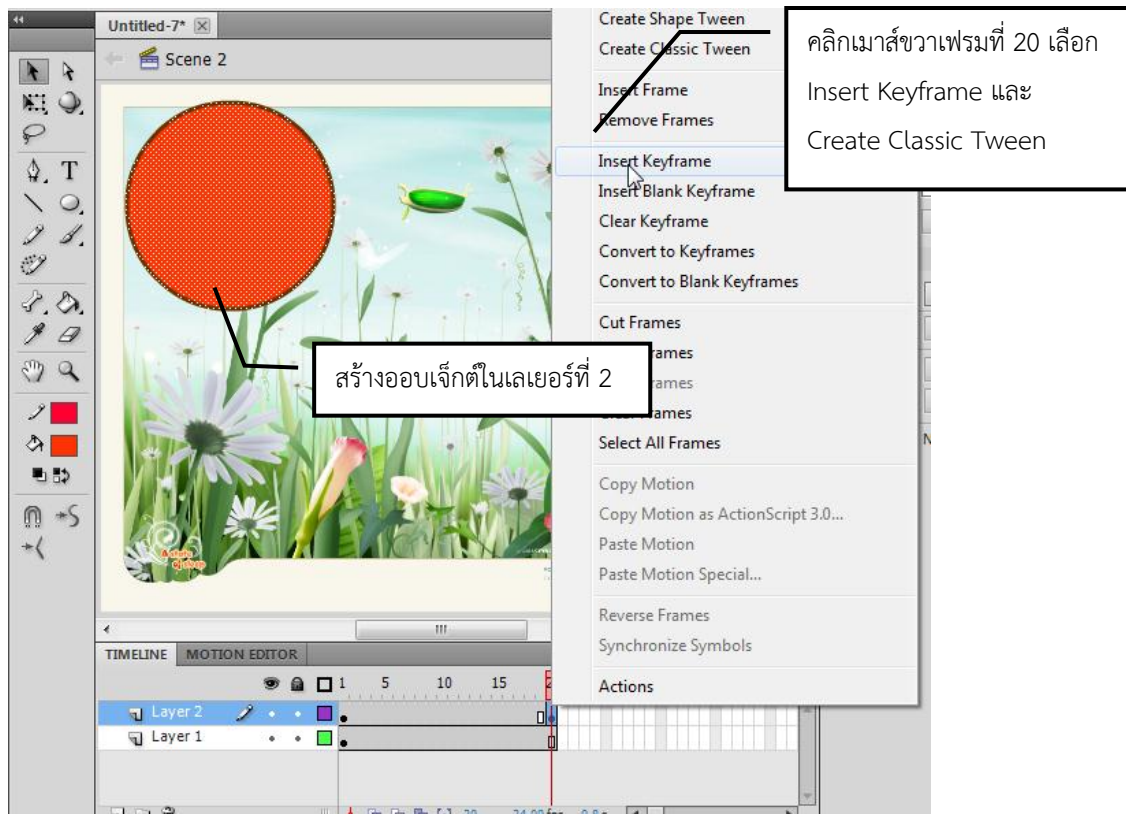


6. คลิกปุ่ม Insert Layer ที่ใหม่ไลน์ จากนั้นจะปรากฏเลเยอร์ใหม่ขึ้นมา

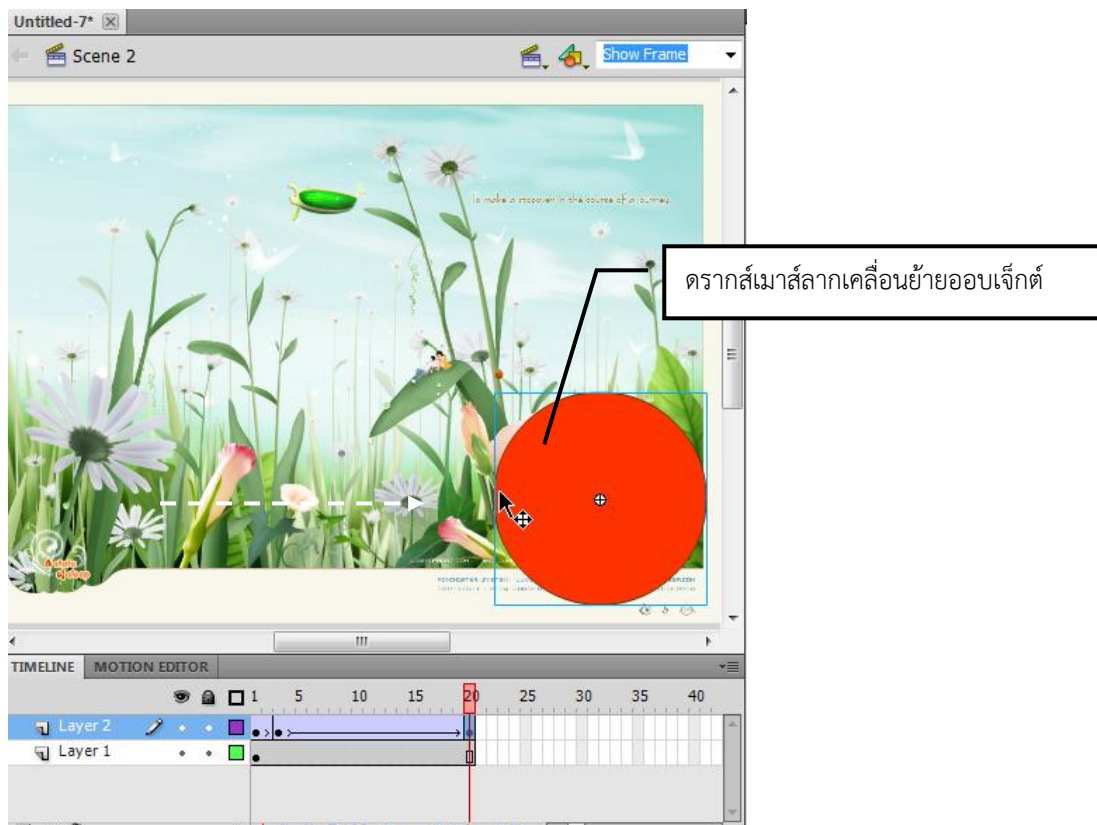


7. สร้างออบเจ็กต์ไว้ใน Layer 2

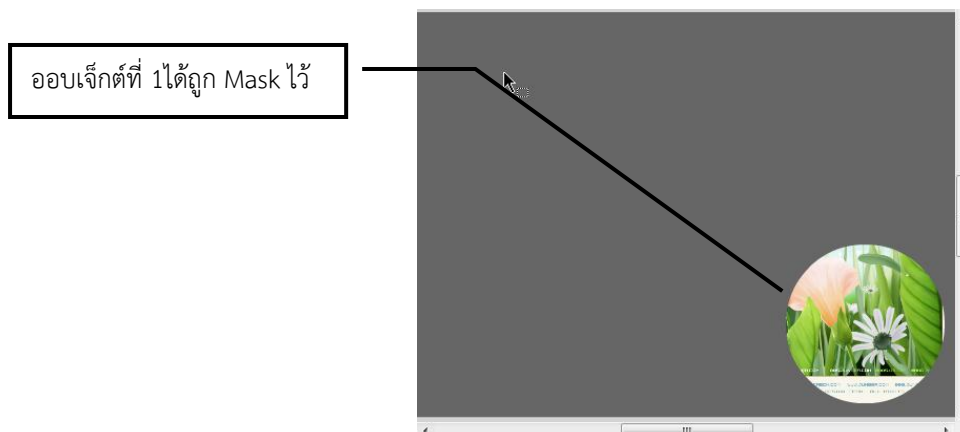
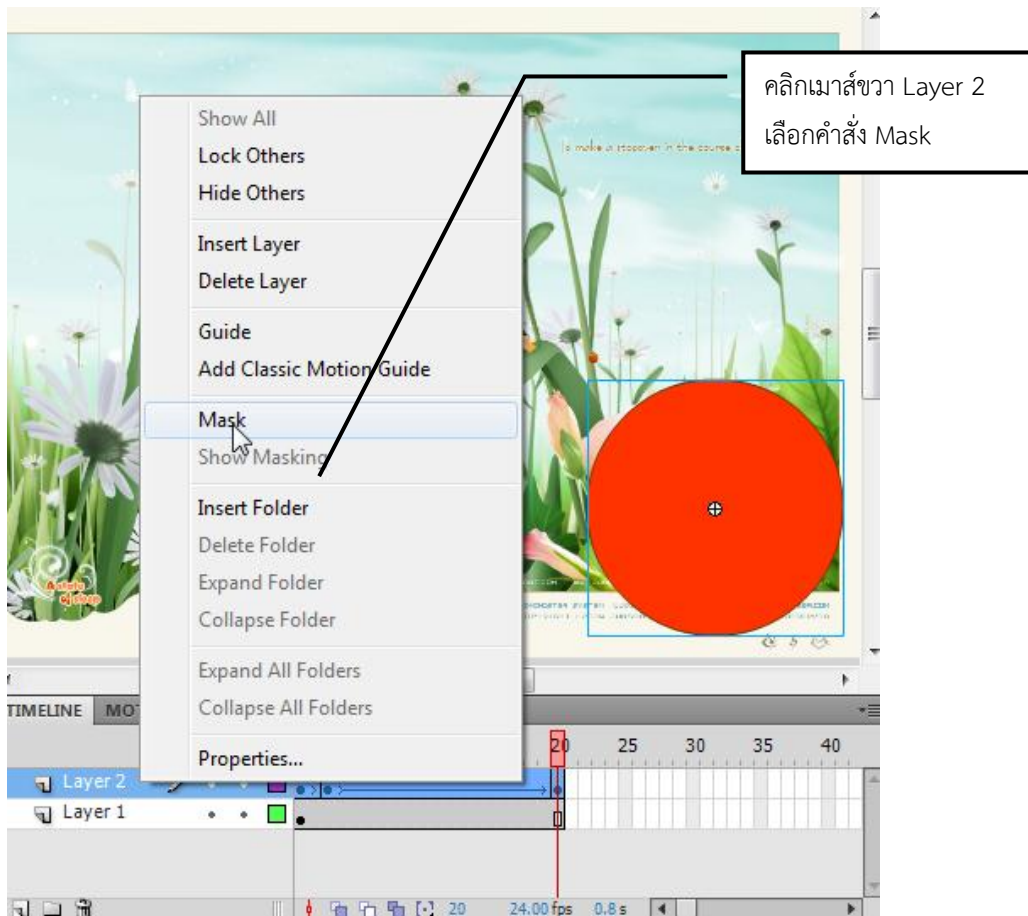
8. คลิกเมาส์ขวาเฟรมที่ 20 เลือก Insert Keyframe และเลือกคำสั่ง Create Motion Tween



9. ดรากรัสเมาส์ลากออบเจ็กต์ไปอีกด้านหนึ่งของออบเจ็กต์ที่อยู่ในเลเยอร์ 1



10. คลิกเมาส์ขวาที่เลเยอร์ 2 เลือกคำสั่ง Mask จากนั้นออบเจ็กต์ในเลเยอร์ที่ 1 ที่ได้ถูก Mask ไว้จะปรากฏขึ้นมาเฉพาะบริเวณที่ออบเจ็กต์ ในเลเยอร์ที่ 2 วางซ้อนทับไว้อยู่เท่านั้น



เมื่อได้ทำการเชื่อมโยงระหว่างซีนเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ลองทดสอบดูว่าแต่ละซีนทำงานตามปกติ โดยลองกดคีย์บอร์ดปุ่ม < Ctrl+Enter >

ใส่เสียงประกอบผลงาน

ผลงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้นทั้งหมด เมื่อนำไปแสดงบนเว็บไซต์อาจดูธรรมดาเกินไป ทั้งนี้อาจเนื่องจากเพราะขาดเสียงดนตรีหรือเสียงเพลงประกอบในระหว่างการแสดงผลงานนั่นเอง ดังนั้นหากมีไฟล์เพลงอันแสนไพเราะ ก็สามารถนำมาประกอบในผลงานได้ตามต้องการ

โดยไฟล์เสียงหรือไฟล์เพลงที่รองรับสามารถนำเข้ามาทำงานร่วมกับโปรแกรมได้ อาทิเช่น ไฟล์นามสกุล >MP3 ที่รองรับกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ไฟล์นามสกุล .AIFF ที่รองรับสำหรับระบบปฏิบัติการแมคอินทอช ไฟล์นามสกุล .MP3 ที่รองรับกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์และแมคอินทอช

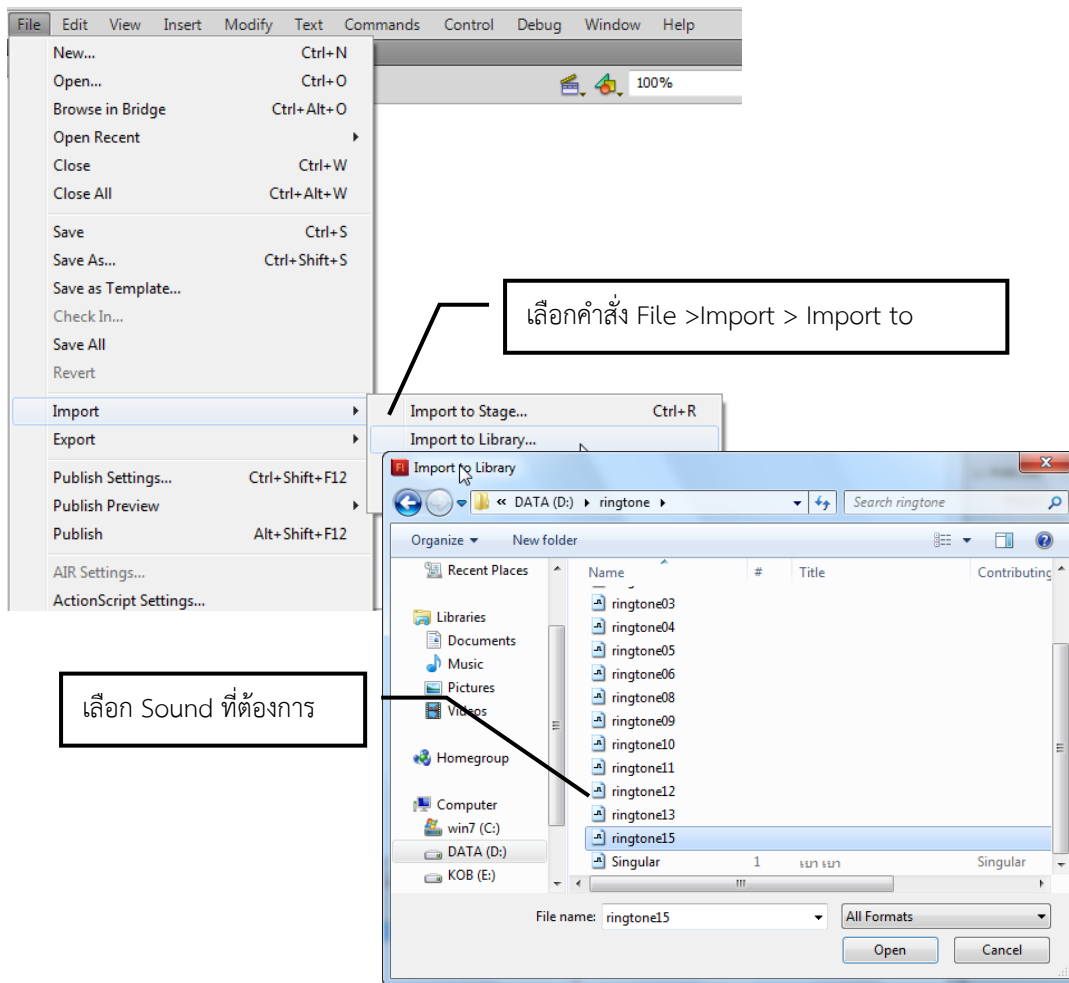
แต่ข้อพึงระวังสำหรับการนำไฟล์เสียงมาใช้งาน คือ ผลงานที่ได้จะมีขนาดไฟล์ที่ใหญ่ขึ้น ทำให้อาจเปลืองเวลาในการโหลดข้อมูล ดังนั้นจึงควรพิจารณาเมื่อต้องการที่จะนำไฟล์เสียงมาใช้งานประกอบลงในผลงานด้วย และสำหรับในขั้นตอนนี้ จะขออธิบายวิธีการนำไฟล์เสียงเข้ามาใช้งานได้ 2 รูปแบบ คือ วิธีการนำไฟล์เสียงลักษณะเป็นดนตรีประกอบตลอดช่องการแสดงผลงาน

การใส่เสียงลงในมูฟวี่

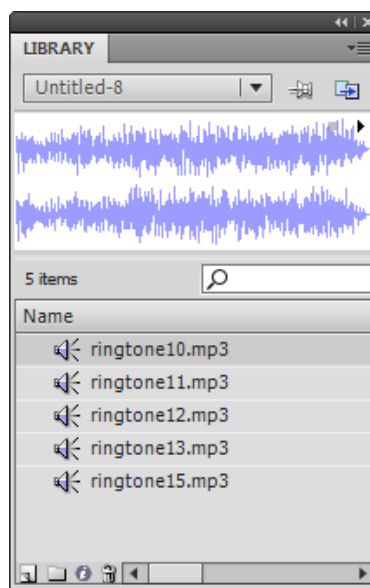
การนำไฟล์เสียงมาประกอบลงในออบเจ็กต์ชิ้นงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ปุ่ม ภาพ ข้อความ ฯลฯ สามารถทำได้อย่างง่ายดาย โดยไฟล์เสียงที่นำเข้ามาประกอบนั้นอาจเป็นไฟล์เสียงเอฟเฟ็กต์ที่ต้องการให้เล่นหลังจากมีการทำงานต่างๆ เกิดขึ้น

เพื่อความสมบูรณ์ของการเคลื่อนไหวที่เราสร้างขึ้น เราสามารถที่จะใส่เสียงประกอบเข้าไปในเฟรมได้อีกด้วย โดยเสียงที่จะนำมาใช้ได้นั้นจะต้องถูกจัดเก็บไว้ในไลบรารีเสียก่อน และต้องแยกอยู่คนละเลเยอร์กับการเคลื่อนไหว

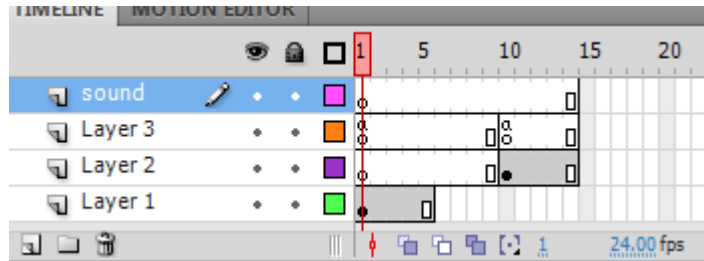
1. ให้เปิดไฟล์งานที่เราสร้างเอาไว้ก่อนหน้านั้นมาแล้วจากนั้นให้ คลิกเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Import แล้วเลือก Import to Library จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Import to Library ขึ้นมา
2. ดับเบิลคลิกไฟล์เสียงที่ต้องการเล่นเมื่อมีการคลิกที่ปุ่ม จากนั้นไฟล์เสียงจะถูกเก็บอยู่ใน Library Panel



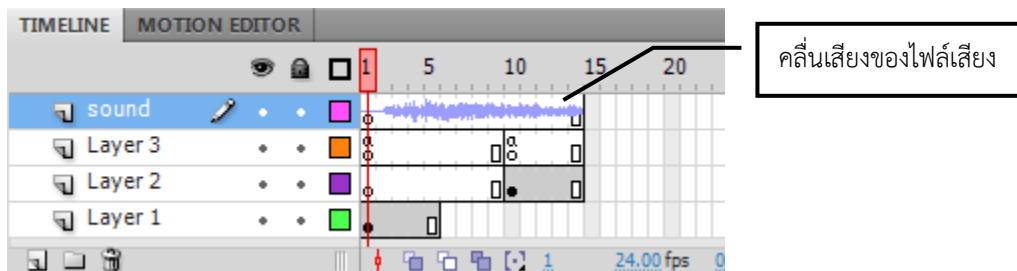
3. ใช้ไฟล์เสียงที่โปรแกรมจัดเตรียมไว้ให้ โดยคลิกเลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Common Libraries เลือกคำสั่ง Sounds



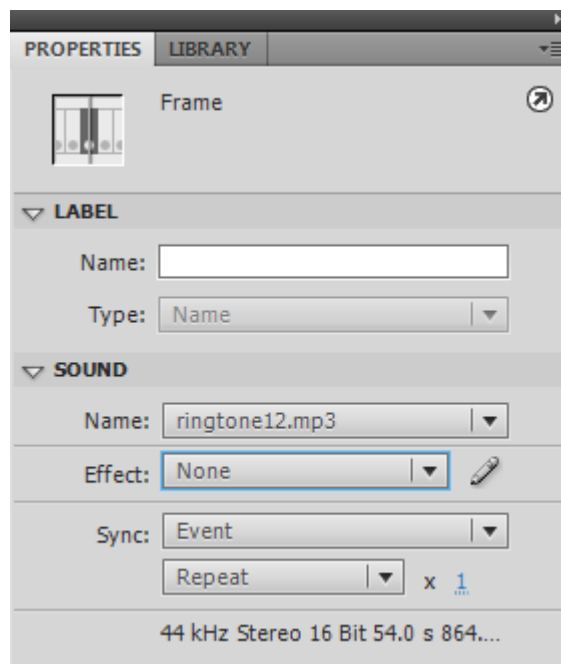
4. ในพาเนล TimeLine สร้างเลเยอร์ใหม่ เพื่อใส่เสียง โดยเลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Layer ให้ตั้งชื่อว่า Sound



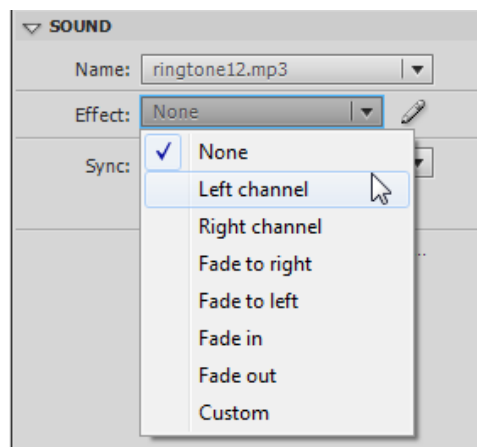
5. เลือกเลเยอร์ของเสียงนั้น แล้วลากไฟล์เสียงจากพาเนล Library มาใส่ลงในสแตจเสียงนั้นจะถูกบรรจุเข้าไปในเลเยอร์ขณะนั้น



6. ในพาเนล Timeline คลิกที่เฟรมของเสียง แล้วตั้งค่าของเสียงได้ในพาเนล Properties

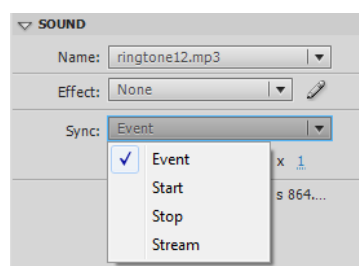


ในส่วนของ Effect เลือกเอฟเฟ็คในการเล่นเสียงตามต้องการ ซึ่งอาจเป็น

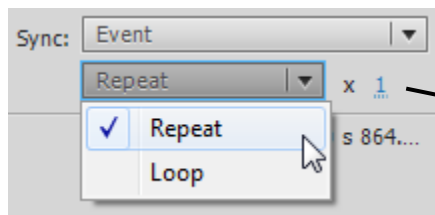


None	ไม่ใส่เอฟเฟ็ค
Left Channel	เสียงออกเฉพาะลำโพงซ้ายเท่านั้น
Right Channel	เสียงออกเฉพาะลำโพงขวาเท่านั้น
Fade Left to Right	สลับเสียงจากลำโพงด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง
Fade Right to Right	สลับเสียงจากลำโพงด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง
Fade In	เสียงค่อยๆ ดังขึ้น
Fade Out	เสียงค่อยๆ เบาลง
Custom	ปรับแต่งเอง

เลือกการเกิดเสียงจากส่วนของ Sync ซึ่งอาจเป็น



Event	เกิดเสียงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อคลิกปุ่ม
Start	เหมือน Event แต่ไม่สามารถเกิดเสียงจากหลายๆอินสแตนซ์พร้อมๆ กันได้
Stop	การปิดเสียง
Stream	เกิดเสียงแบบกระแสเสียงที่อ่านไปเล่นไปไม่ต้องรอให้อ่านจบไฟล์ก่อน มักใช้ในเว็บเพจ เราสามารถกำหนดจำนวนรอบในการเกิดเสียงในส่วนของ Loop

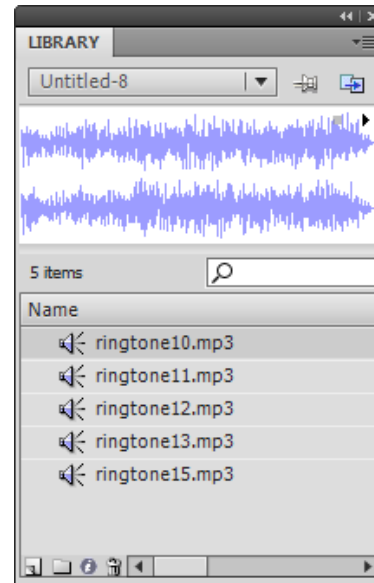


ใส่จำนวนรอบที่ต้องการให้เกิดเสียง

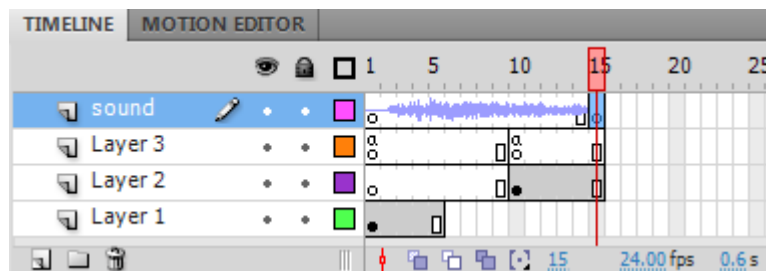
การใส่เสียงเฉพาะเฟรม

ในที่นี้ เราจะใส่เสียงให้เฟรมสุดท้ายของ มูฟวี่เรา

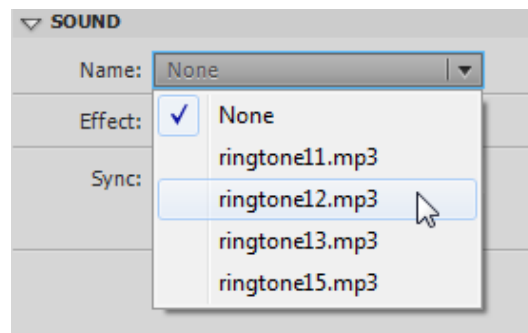
1. เลือกคำสั่งเมนู File เลือกคำสั่ง Import แล้วเลือก Import to Library เพื่อนำไฟล์เสียง มาใส่ในไลบรารี



2. ในเลเยอร์ Sound คลิกที่เฟรมสุดท้าย แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Keyframe



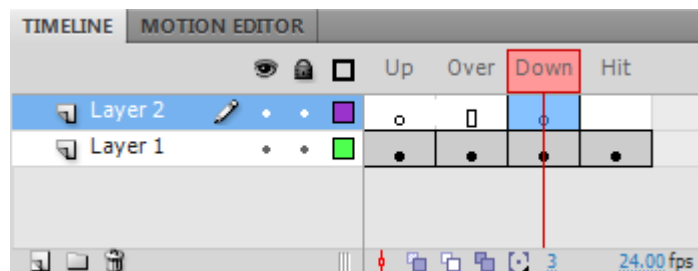
3. ในส่วนของ Sound ในพาเนล Properties คลิกเลือกเสียงที่ต้องการ



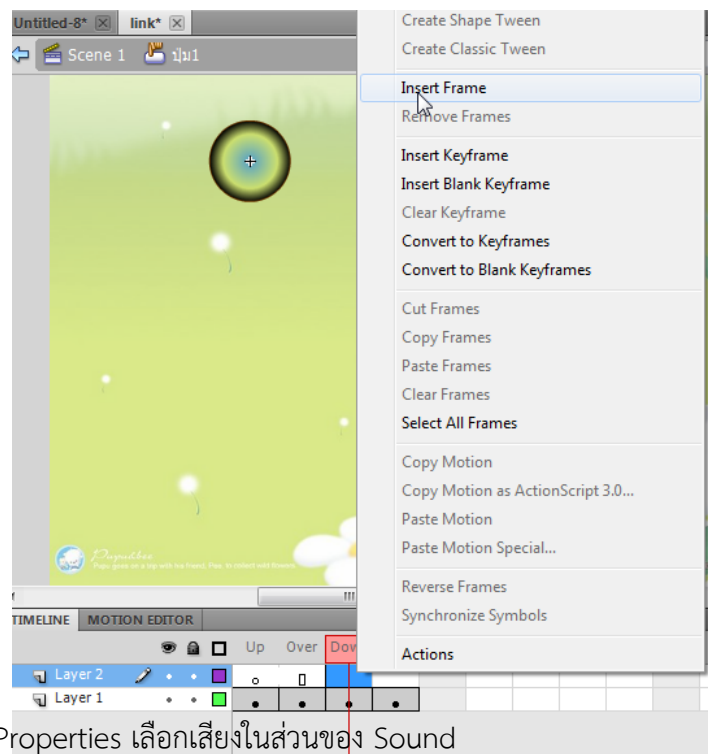
การใส่เสียงให้กับปุ่ม

สามารถใส่เสียงให้กับปุ่มในภาวะต่างๆ ได้ เช่น ให้เกิดเสียงเมื่อคลิกที่ปุ่มนั้น ซึ่งจะกระทำไดดังนี้

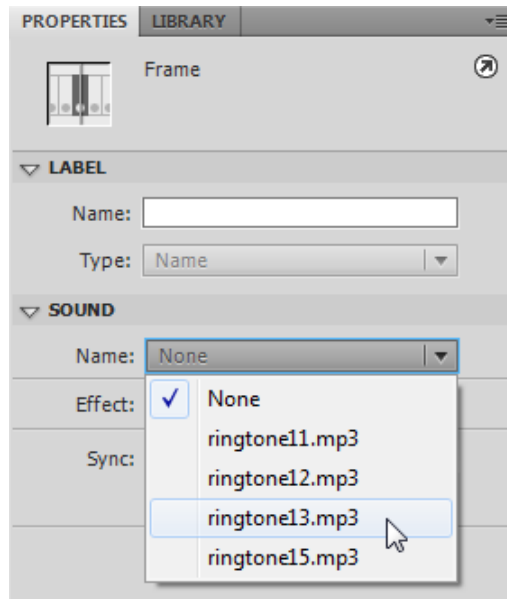
1. ก่อนอื่น จะต้องนำไฟล์เสียงที่จะใช้เข้ามาไว้ในโปรแกรมเสียก่อนด้วยคลิกเลือกคำสั่งเมนู File เลือกคำสั่ง Import แล้วเลือก Import to Library เพื่อนำไฟล์เสียงมาใส่ในไลบรารี
2. ในพาเนล Library เลือกปุ่มที่จะใส่เสียง แล้วดับเบิลคลิกปุ่มที่ต้องการใส่เสียง
3. ในพาเนล Timeline สร้างเลเยอร์ใหม่เพื่อใส่เสียง ให้ตั้งชื่อว่า Sound



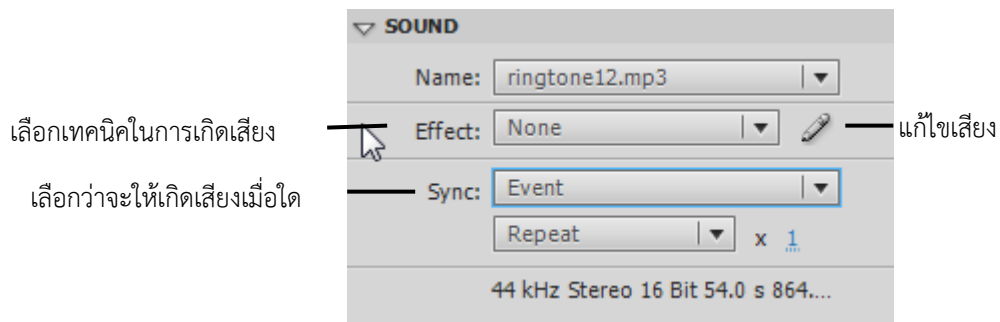
4. ในเลเยอร์ของเสียงนั้น ให้คลิกที่เฟรมในภาวะที่จะใส่เสียง ตัวอย่างเช่น ถ้าต้องการให้เกิดเสียงเมื่อคลิกปุ่ม ให้คลิกที่เฟรมตรงภาวะ Down เป็นต้น แล้วให้คลิกเมาส์ขวาตรงเฟรม Down แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Keyframe



5. ในพาเนล Properties เลือกเสียงในส่วนของ Sound



6. ตั้งค่าต่างๆ ในการเกิดเสียง



เมื่อกำหนดเสียง ในปุ่มเรียบร้อยแล้วให้ทดสอบค่าโดยลองกดคีย์บอร์ดปุ่ม < Ctrl+Enter >