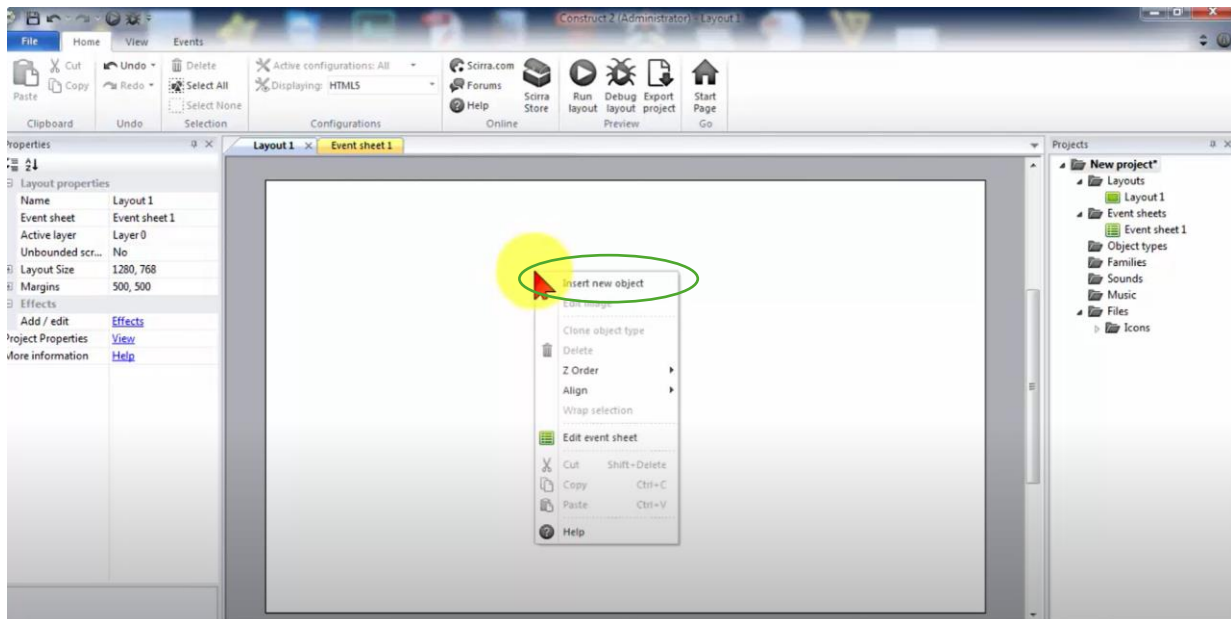


## WorkShop1: A-Z

ให้นักศึกษาโหลดภาพ A-Z และพื้นหลังที่ต้องการมาไว้ดังนี้

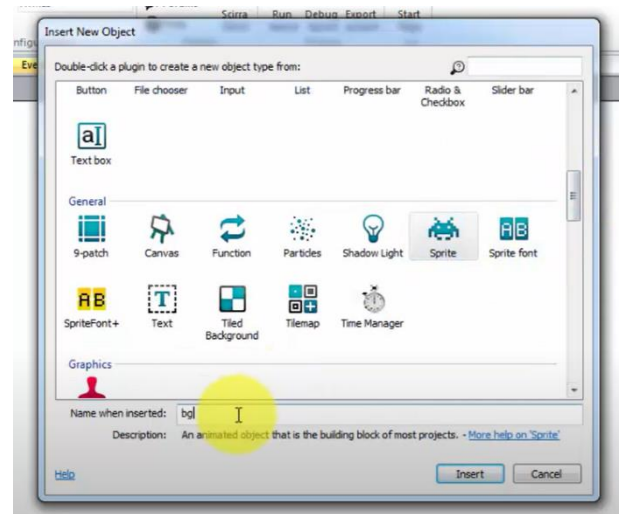
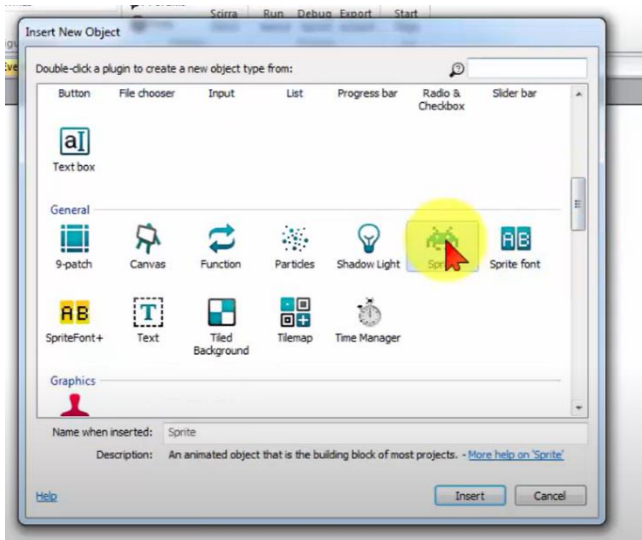


1. คลิกขวาเลือก insert new object



## WorkShop1: A-Z

### 2. เลือก Sprite แล้วตั้งชื่อ bg

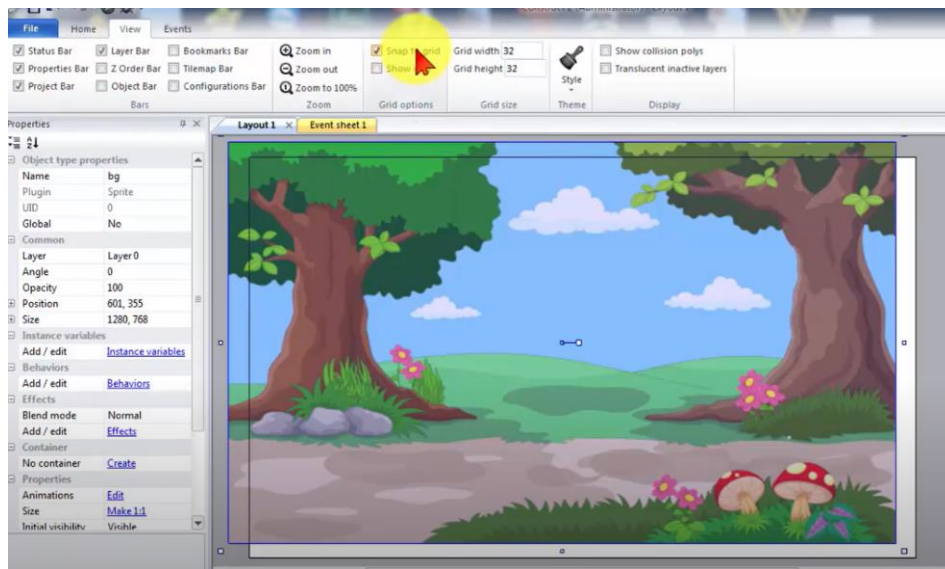


### 3. โหลดภาพพื้นหลังเข้ามา เสร็จแล้วกดปิดหน้าต่างออกเลย

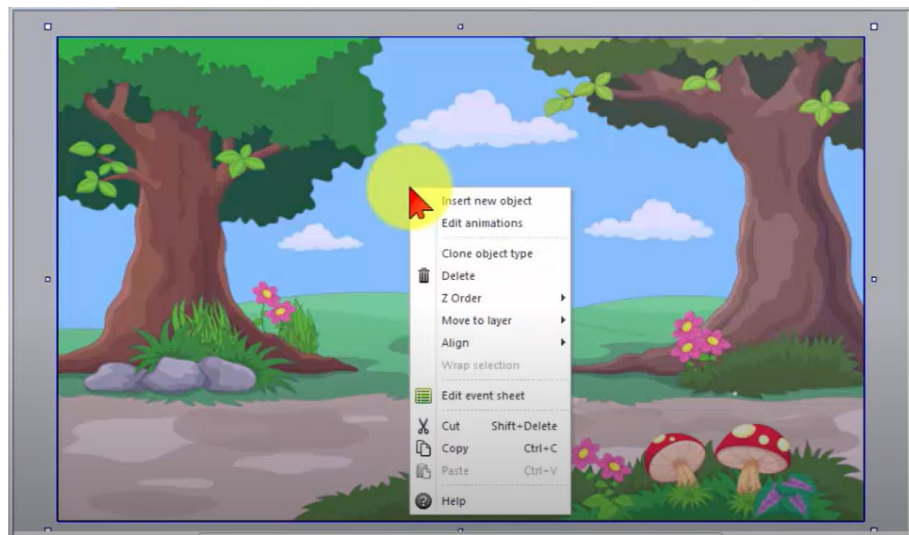


## WorkShop1: A-Z

### 4. เลือก view>Snap to grid ปรับภาพให้ตรงในกรอบ

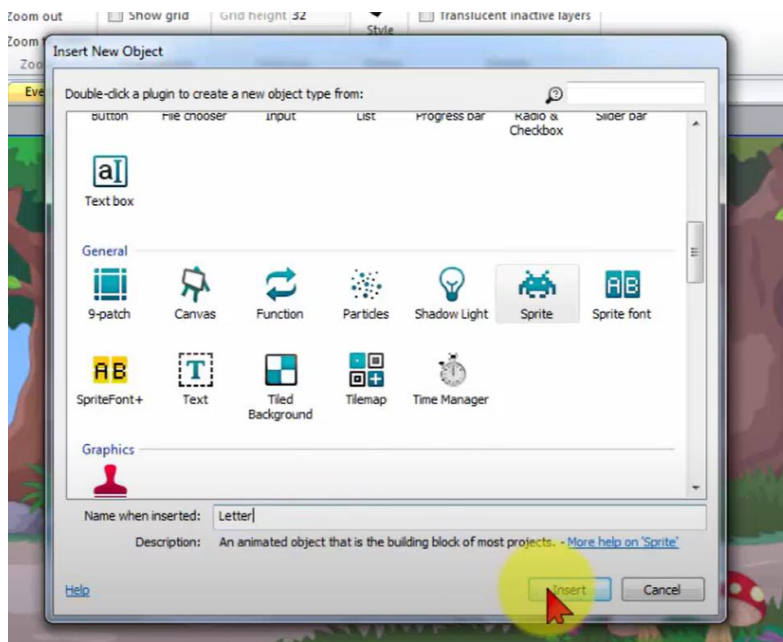


### 5. คลิกขวาเลือก insert new object

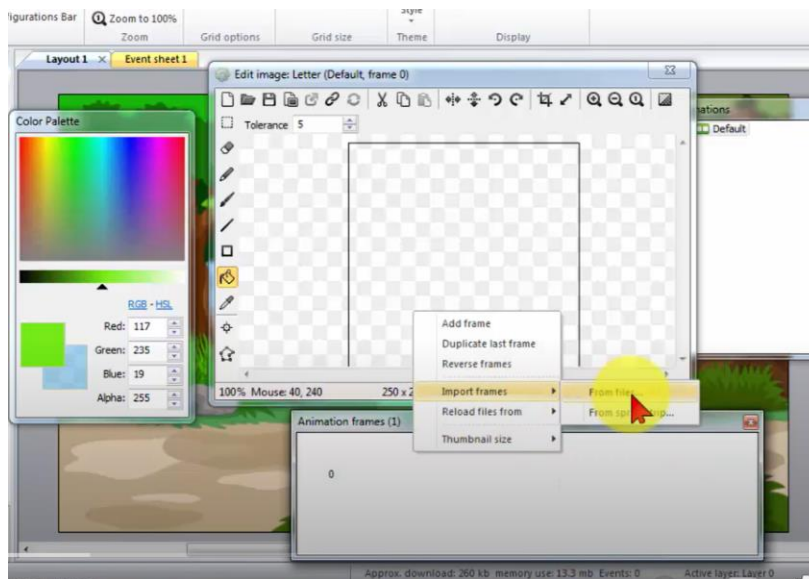


## WorkShop1: A-Z

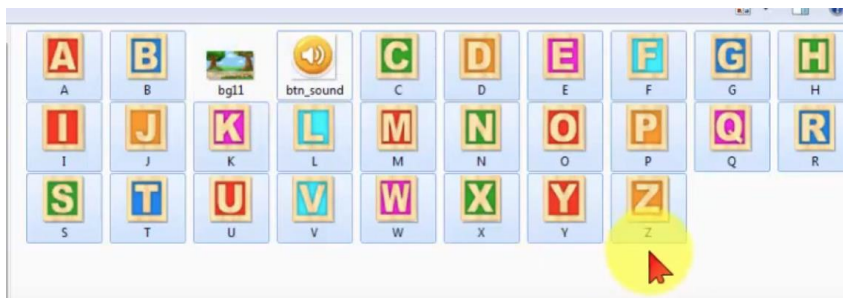
6. เลือกตัวอักษรที่เตรียมไว้เข้ามา Sprite>ตั้งชื่อ Letter>Insert



7. เลือก import frames>from file



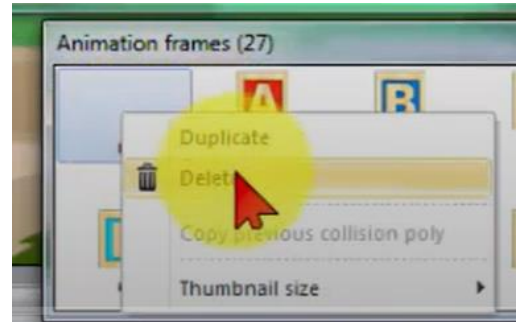
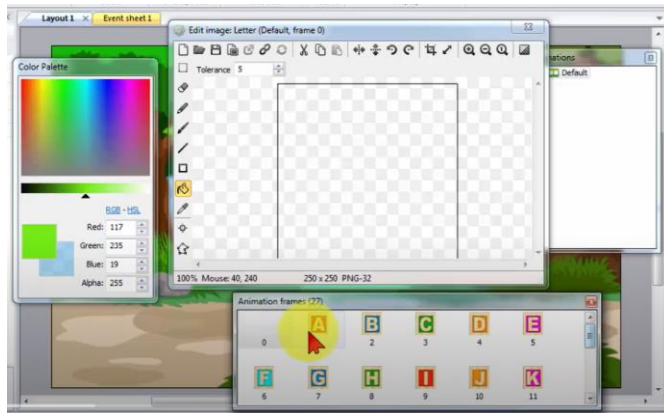
8. เลือกตัวอักษรที่เตรียมไว้ A-Z ทั้งหมด แล้วกด open



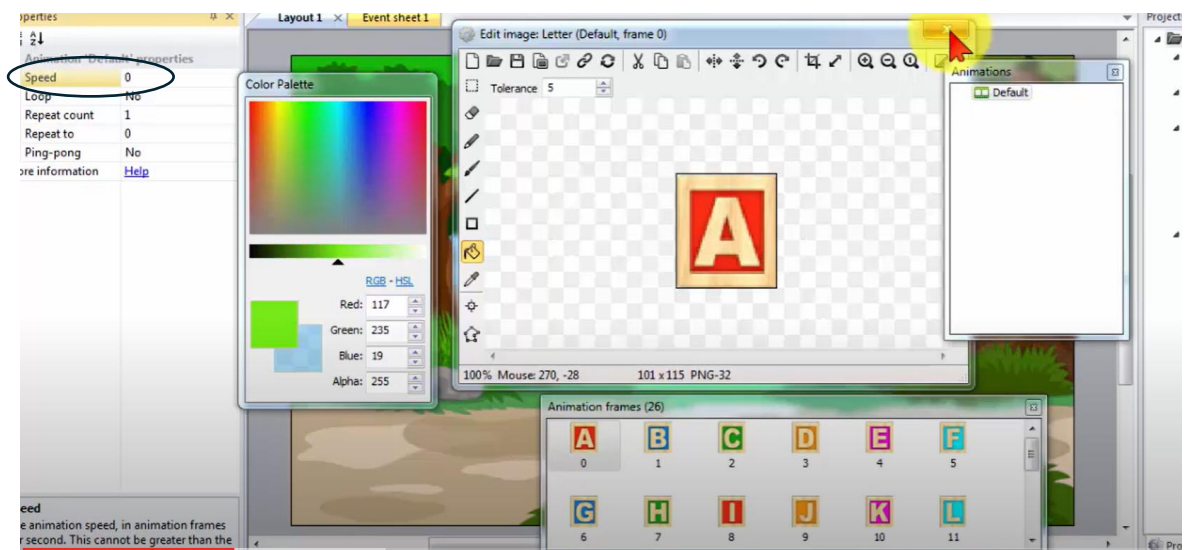


## WorkShop1: A-Z

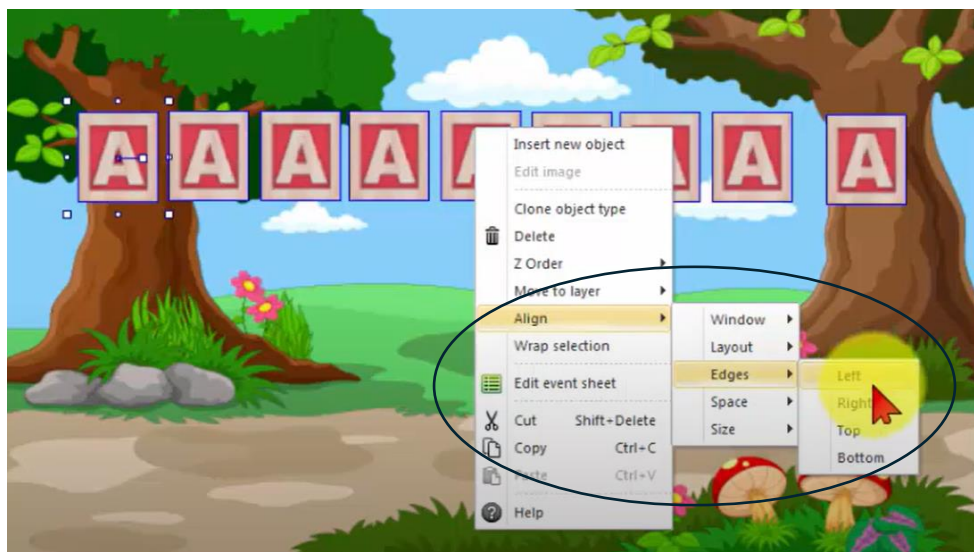
9. จะได้ตัวอักษร A-Z เข้ามา แล้วลบ frames 0 ออก



10. เปลี่ยนค่า Speed เป็น 0 แล้วคลิกปิดหน้าต่าง

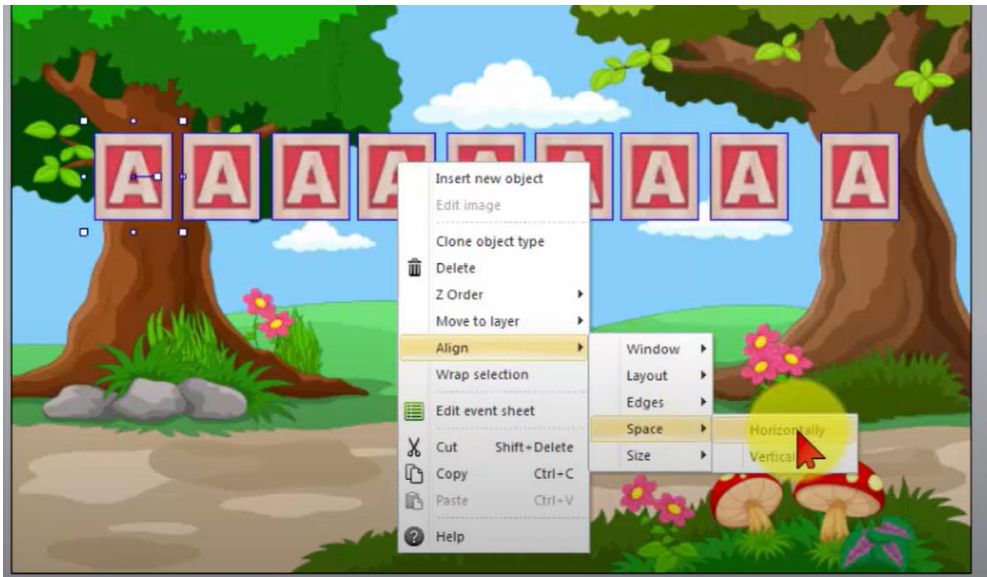


11. ได้ตัวอักษร A กด Ctrl ค้างลากวาง 9 ตัวเรียงกันแล้วคลิกขวาเลือกตามภาพ ถ้าต้องการให้ภาพอยู่ด้านบนเลือก top



## WorkShop1: A-Z

และทำการจัดให้อยู่แนวขนาน

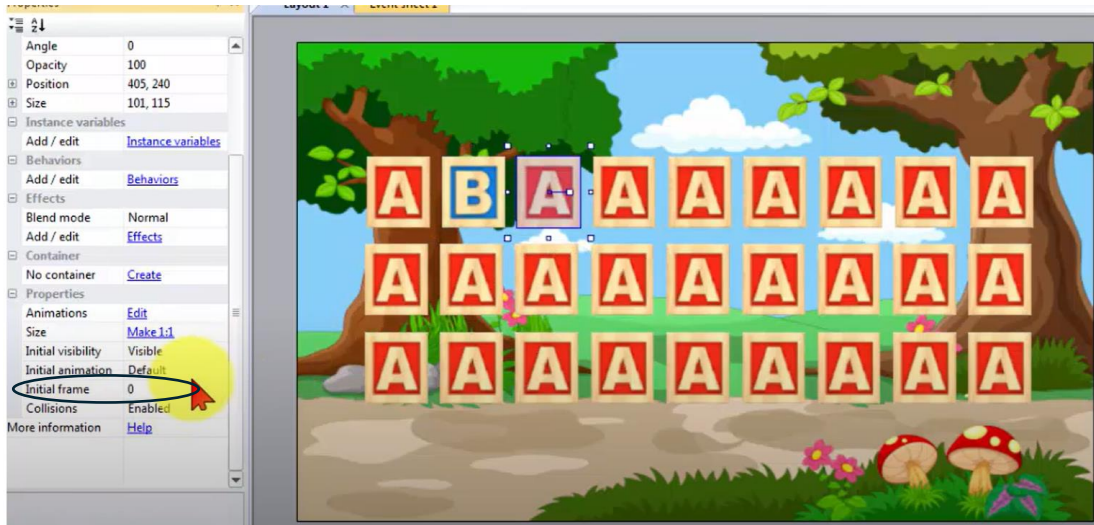


12. กด Ctrl ค้างลากวาง



13. ทำการคัดลอกให้ครบตัวอักษร แล้วทำการเปลี่ยน Initial frame ตัวแรก เป็น 0 ตัวถัดไปเป็น 1 จะเปลี่ยนตัวอักษรเป็นตัว B (ตั้งชื่อภาพที่โหลดมาเป็น A=0,B=1....จนถึง Z) เปลี่ยน Initial frame ทำแบบนี้ได้ไปจนถึง Z

## WorkShop1: A-Z



ตัวสุดท้ายเกินให้ลบทิ้ง



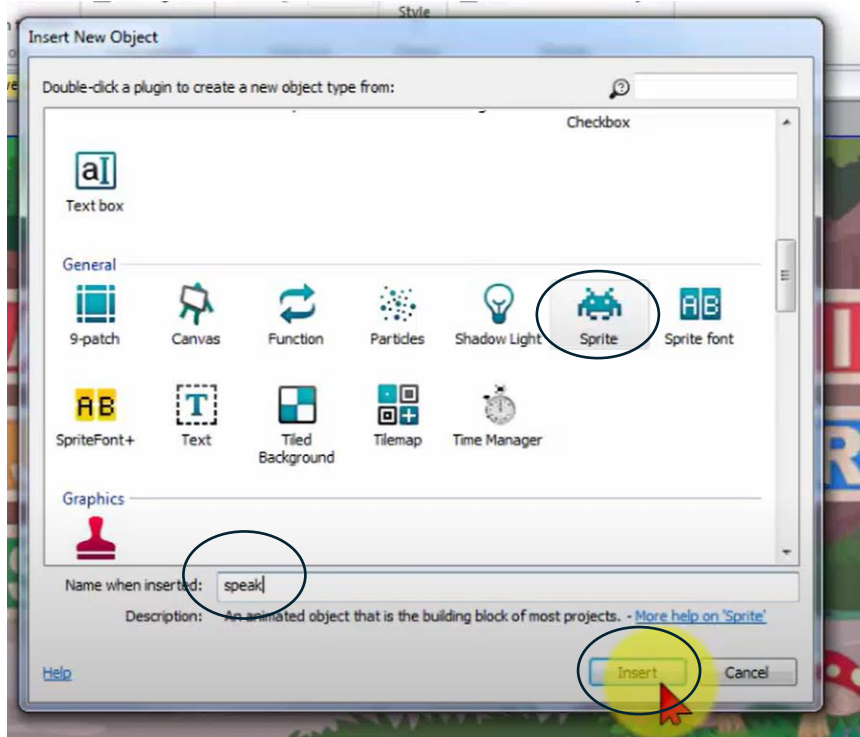
จากนั้นจะทำการสร้าง object โดยคลิกขวา>Insert new object



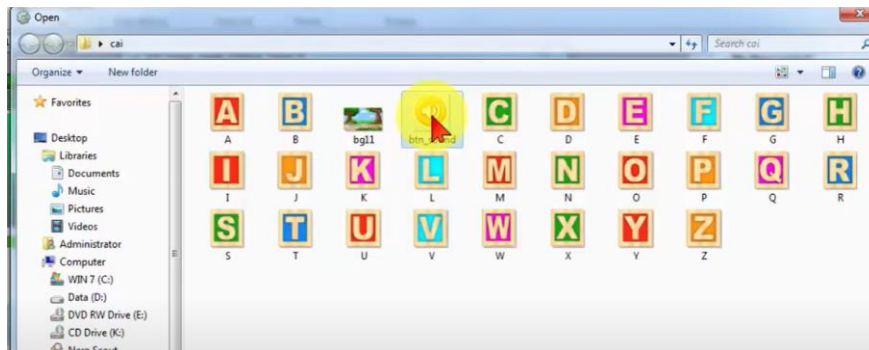
14. ทำการเลือกตามภาพ



## WorkShop1: A-Z



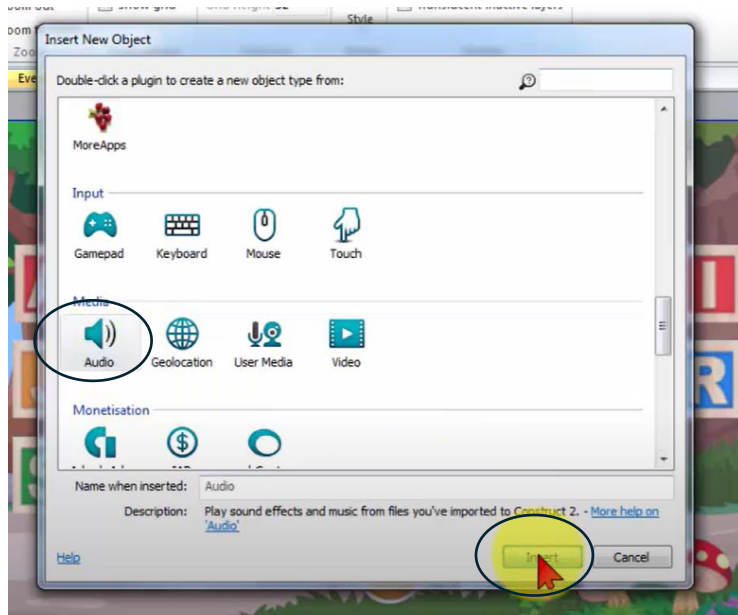
15. แล้วทำการเลือกรูป ลำโพงที่โหลดไว้เข้ามาจะปรากฏรูปที่เพิ่มเข้ามาสำหรับใช้กดอ่าน



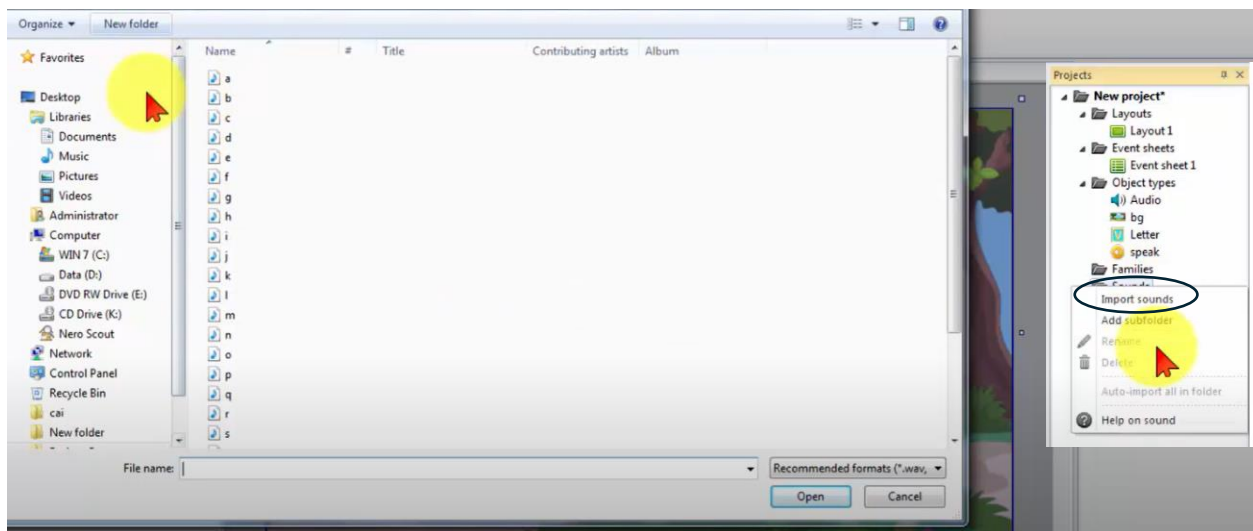
16. จากนั้นทำการเพิ่ม object เสียงเข้ามาดังรูป



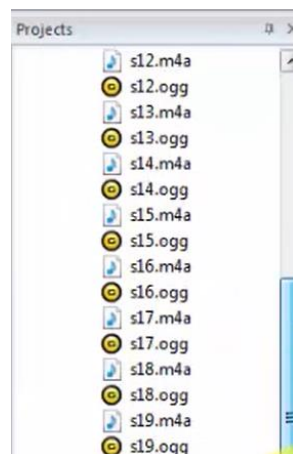
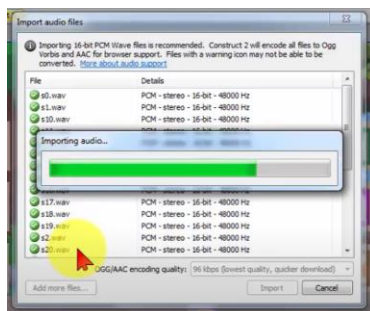
## WorkShop1: A-Z



การนำเสียงเข้ามาเราต้องไปบันทึกเสียงไว้ก่อนนำเข้ามา โดยใช้ google translate โดยไปเลือกที่ sound>import sounds

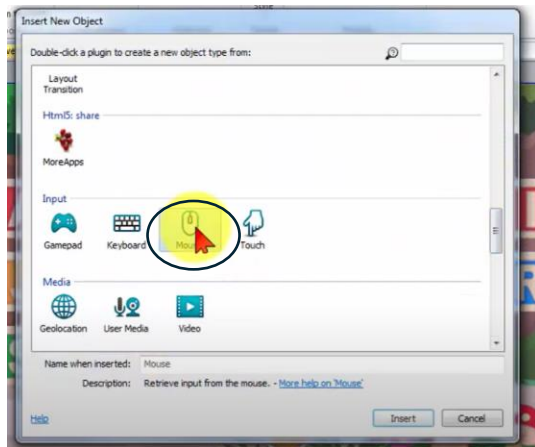


นำเสียงเข้ามา

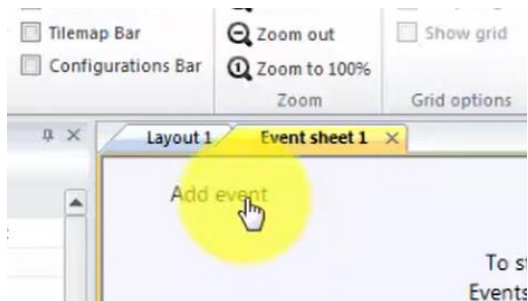


## WorkShop1: A-Z

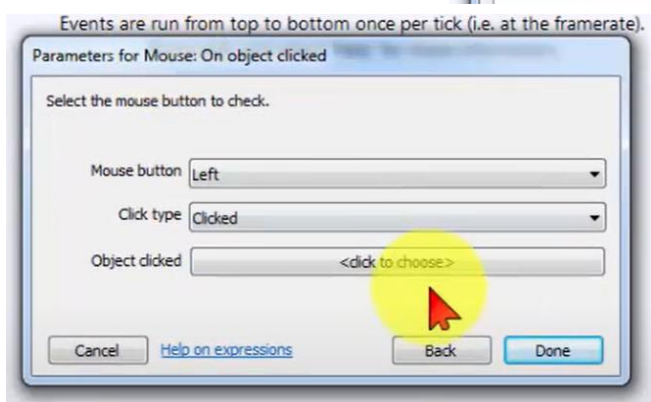
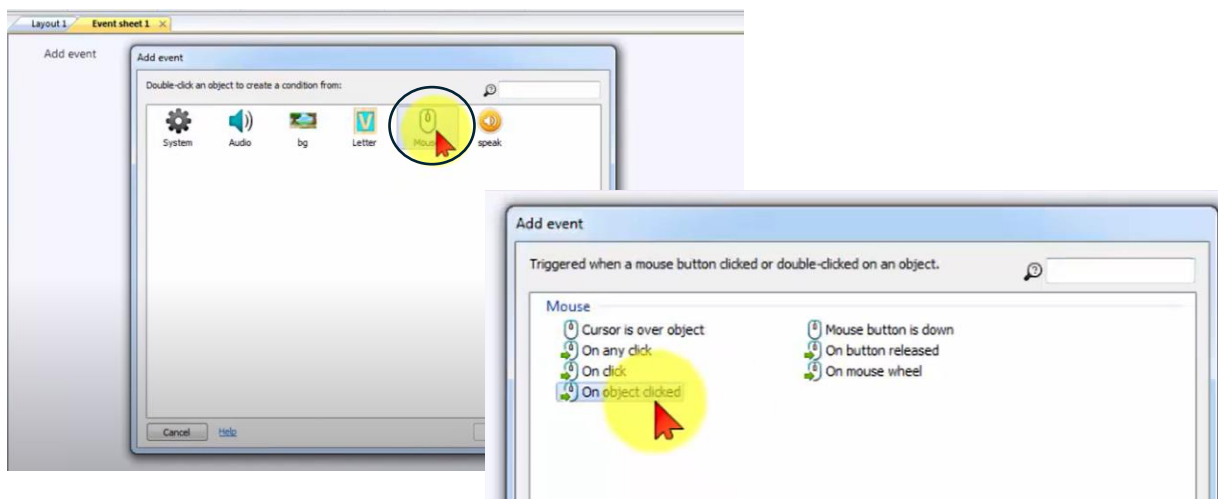
### ทำการเพิ่ม Mount



### แล้วเลือก Event sheet1>Add event

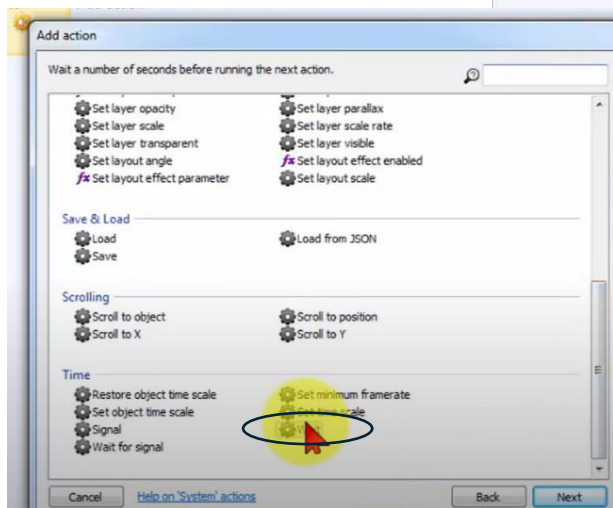
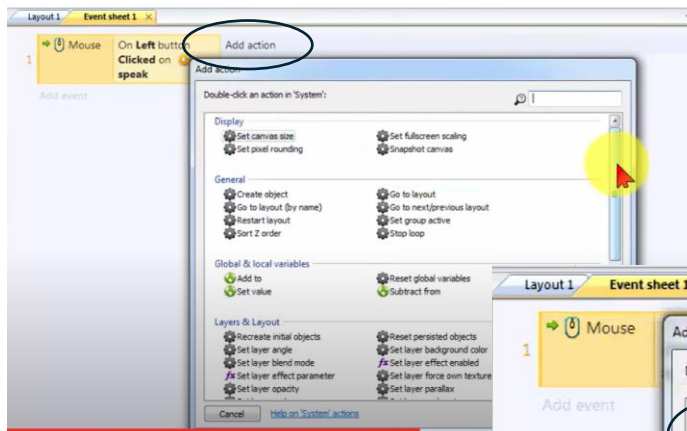
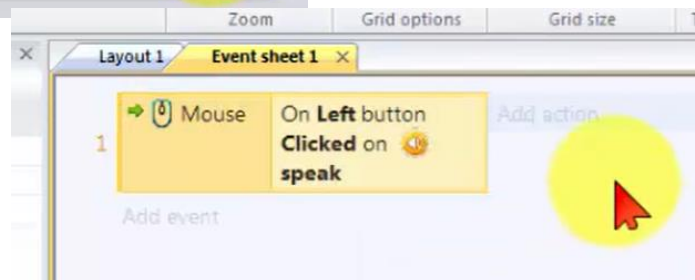
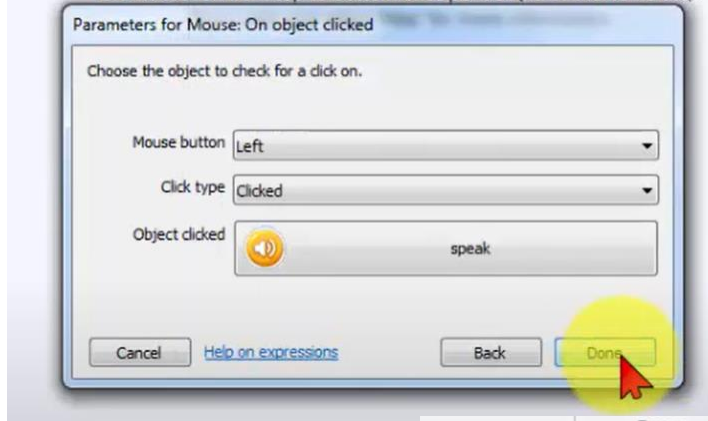


### ทำการเลือก mount รูป

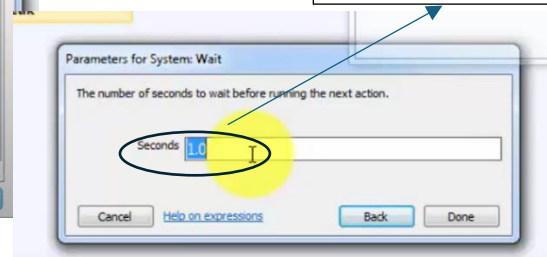


## WorkShop1: A-Z

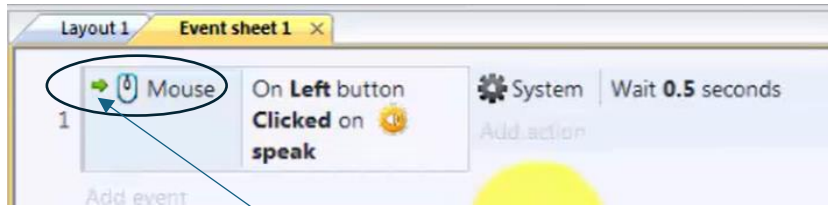
To start adding events, right-click, double click, or click Add event.  
Events are run from top to bottom once per tick (i.e. at the framerate).



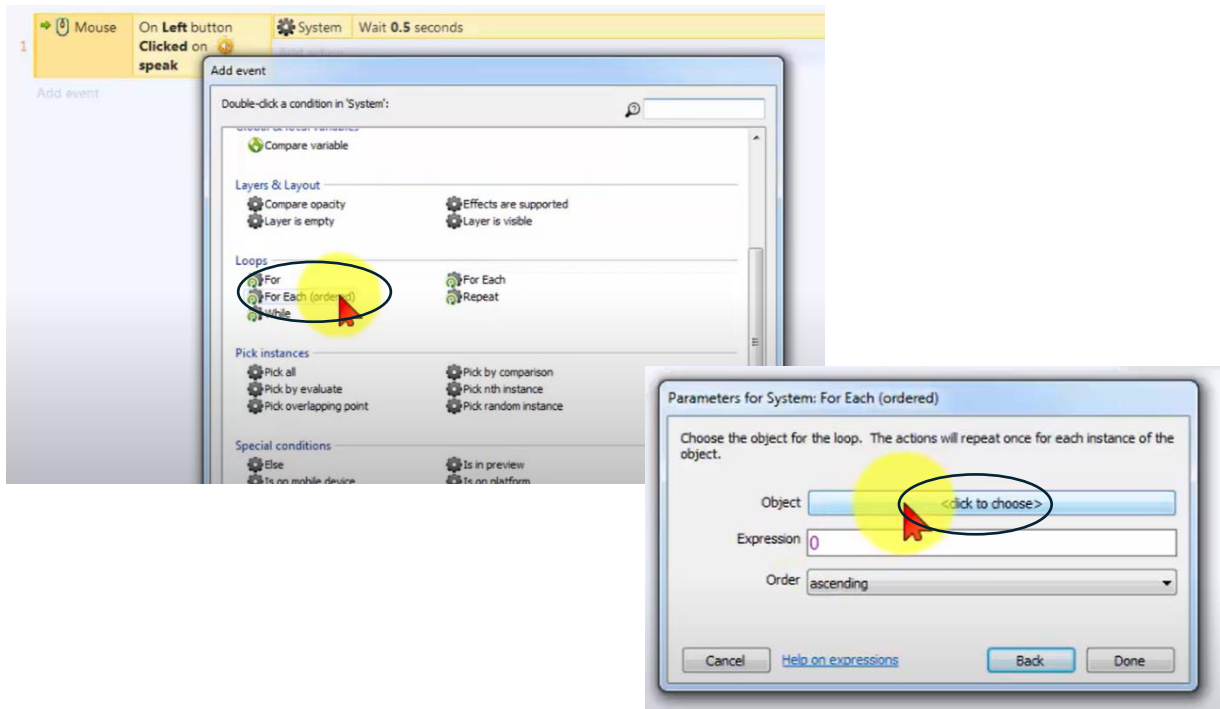
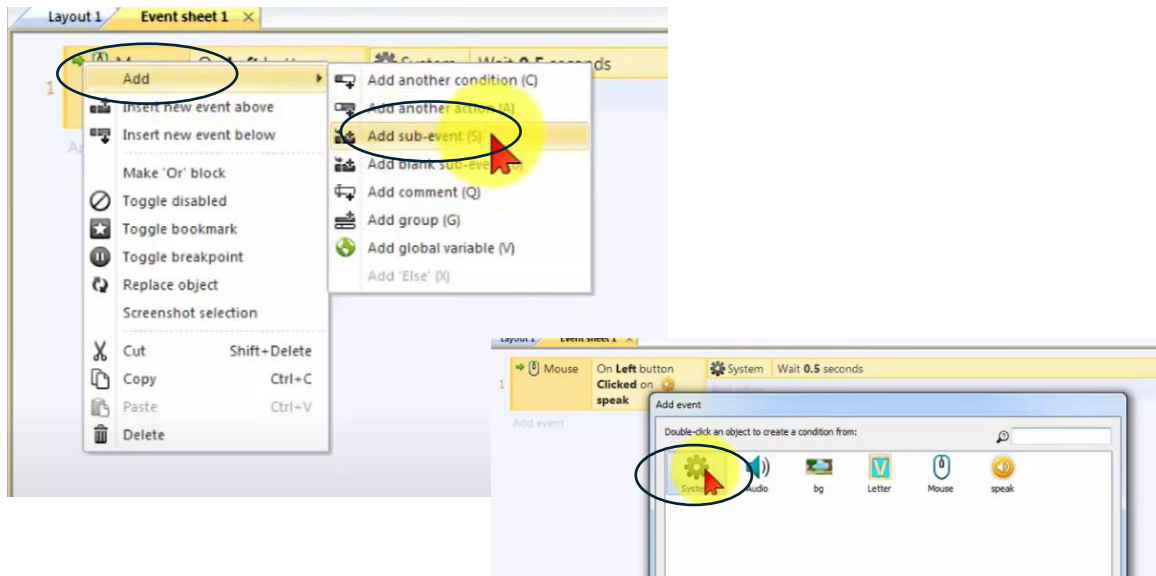
จะให้ทำการปรับเปลี่ยนเป็น  
0.5 วินาที



## WorkShop1: A-Z

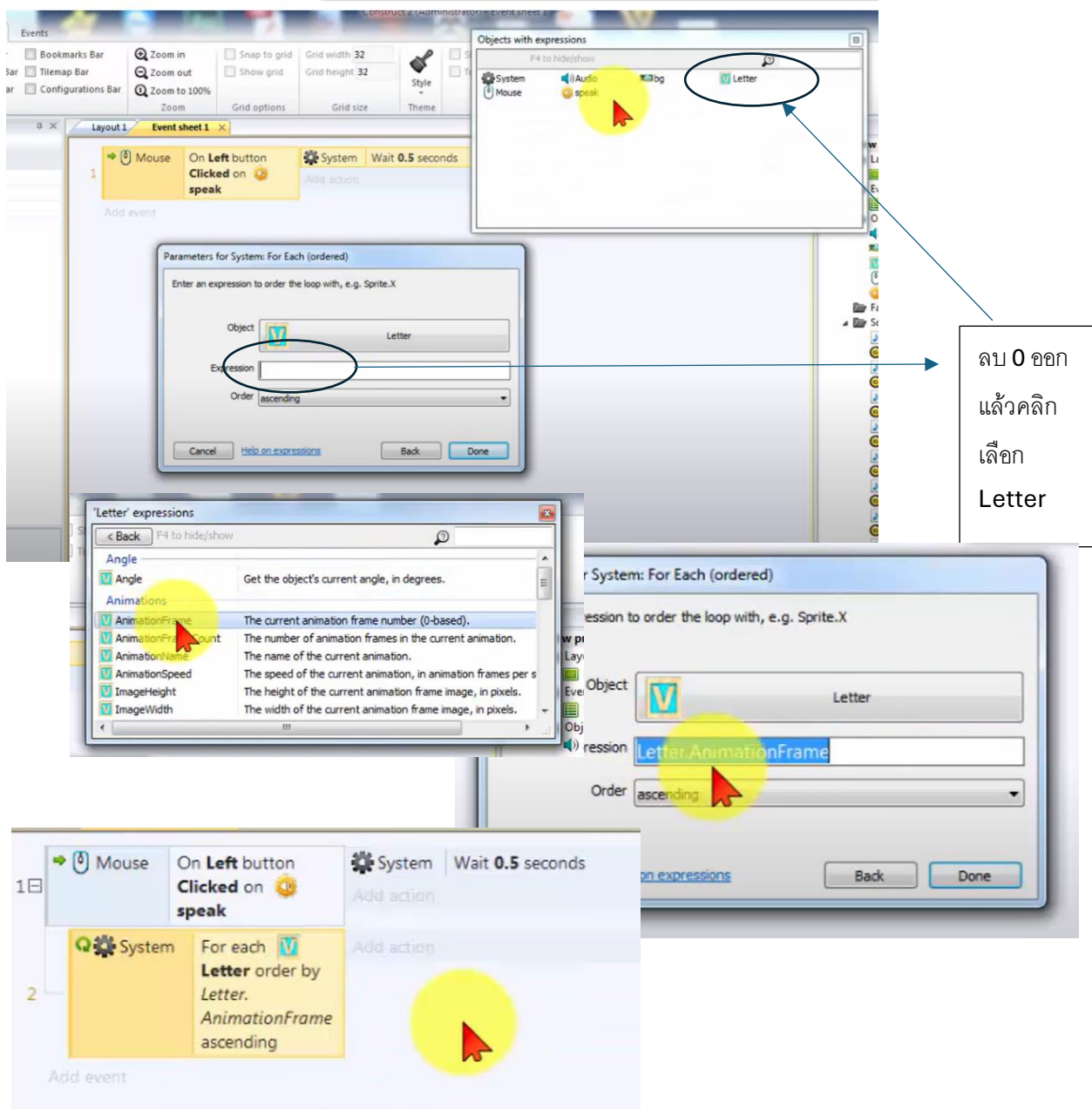
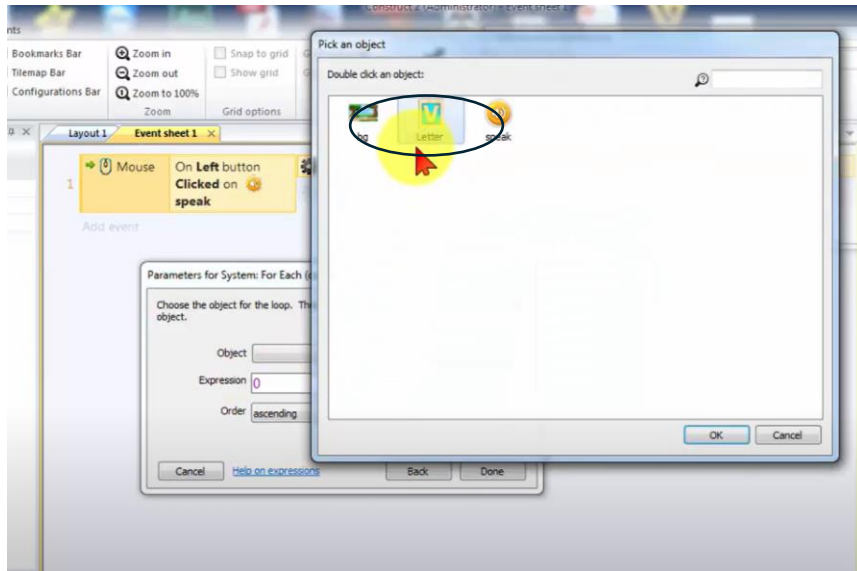


จะได้ผลดังรูป จากนั้นคลิกขวาที่ลูกศรสีเขียวจากนั้นเลือก Add ตามรูป

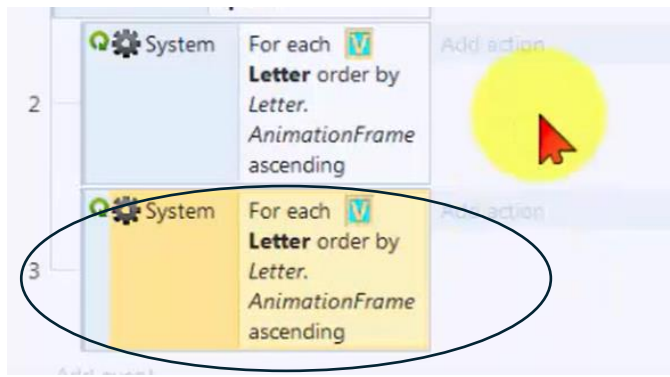




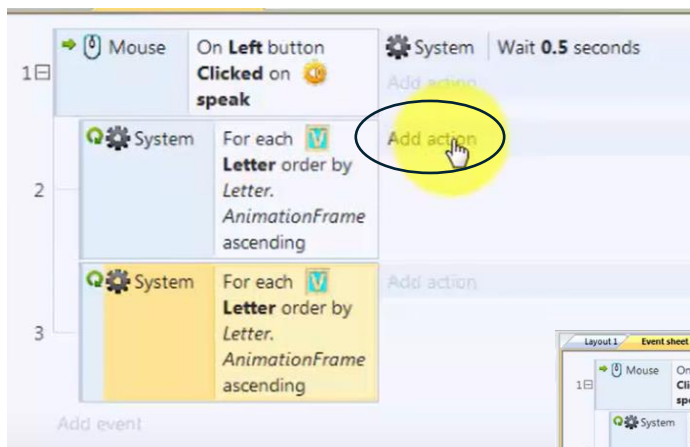
## WorkShop1: A-Z



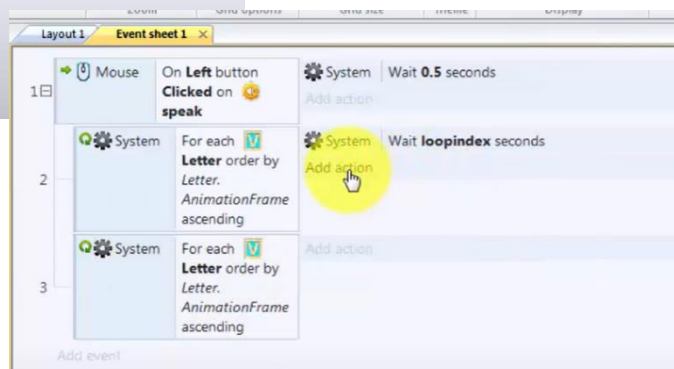
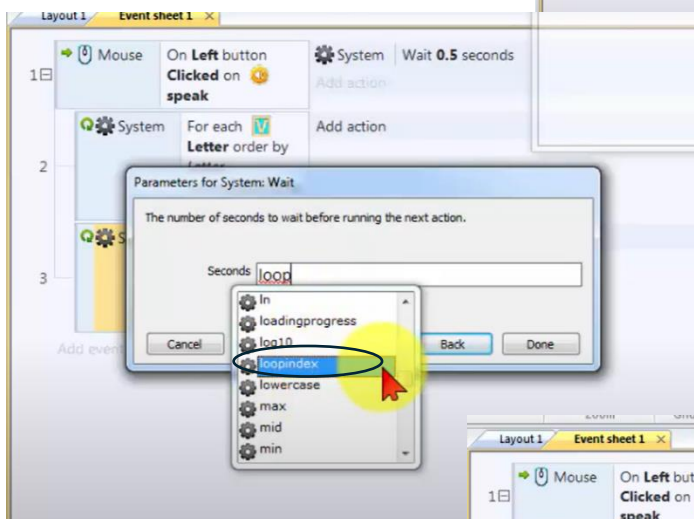
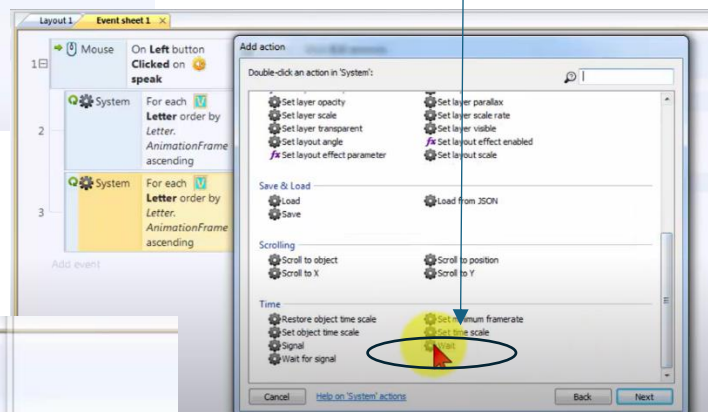
## WorkShop1: A-Z



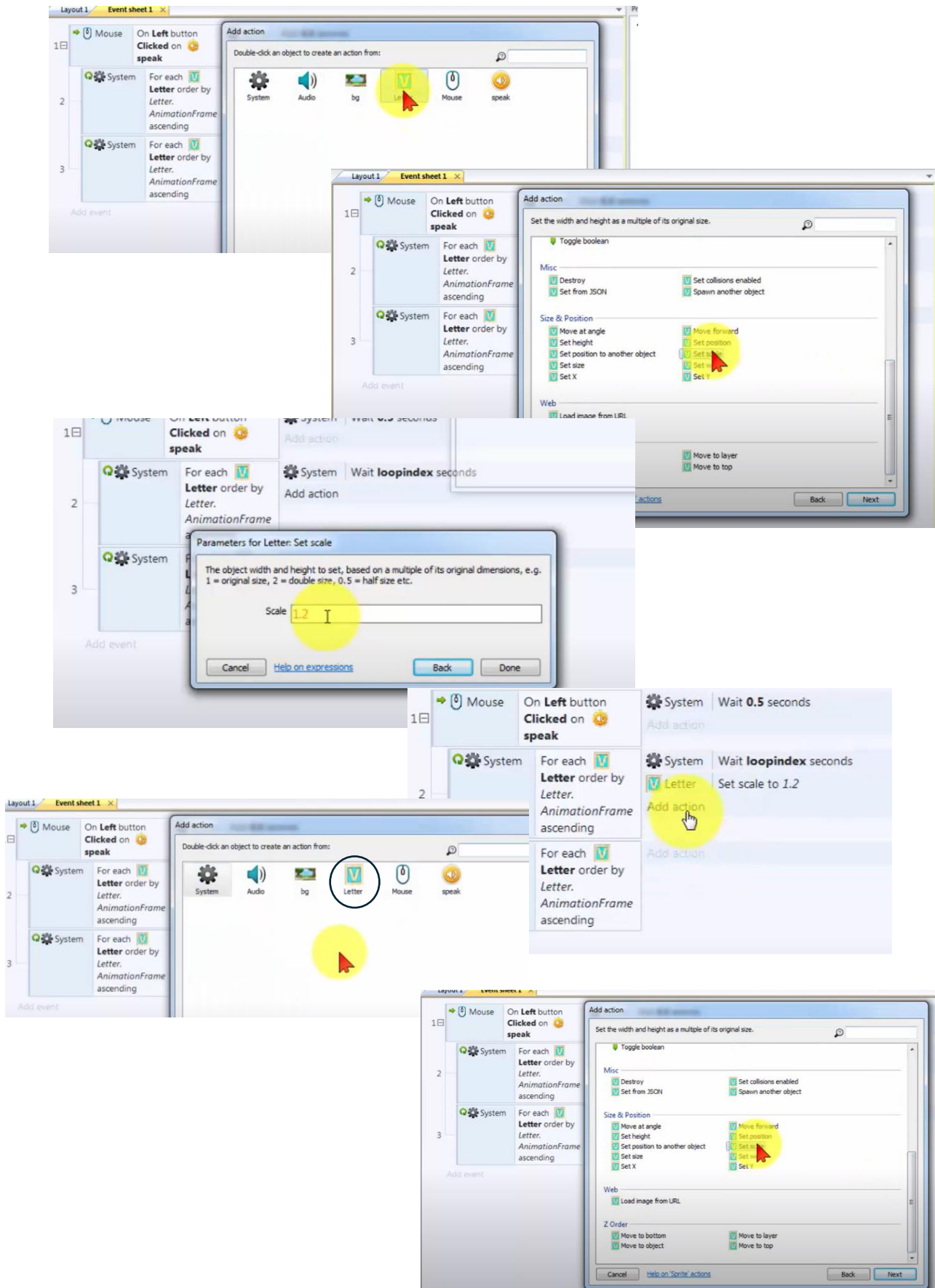
ทำการคัดลอกเพื่อเอาไว้ใช้เสีย



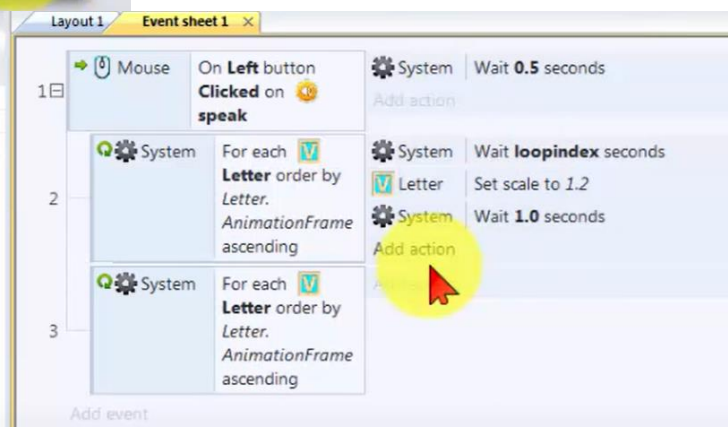
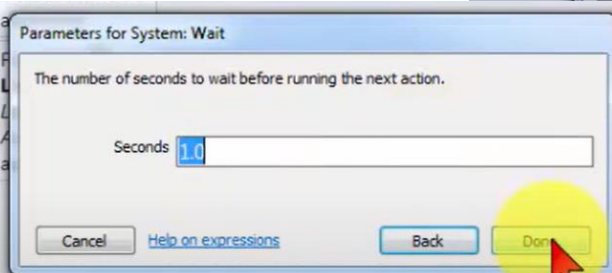
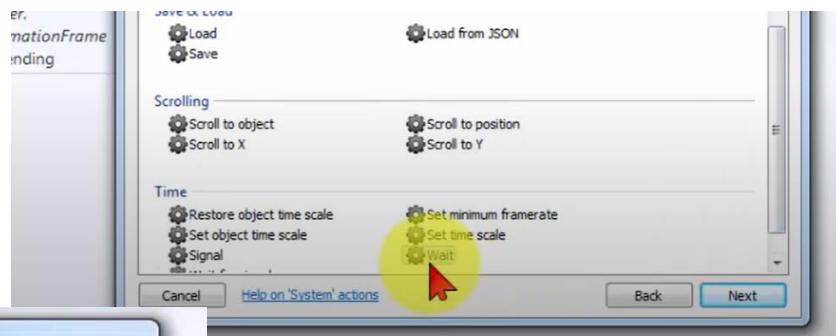
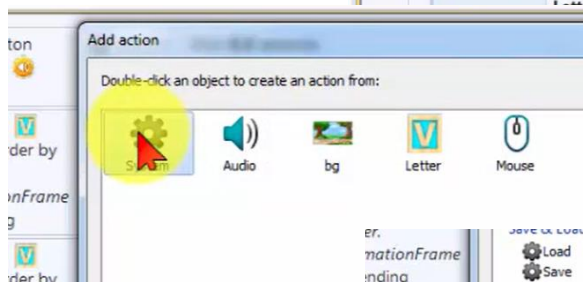
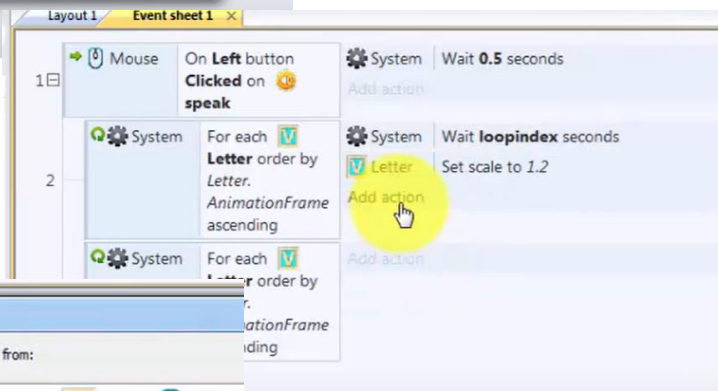
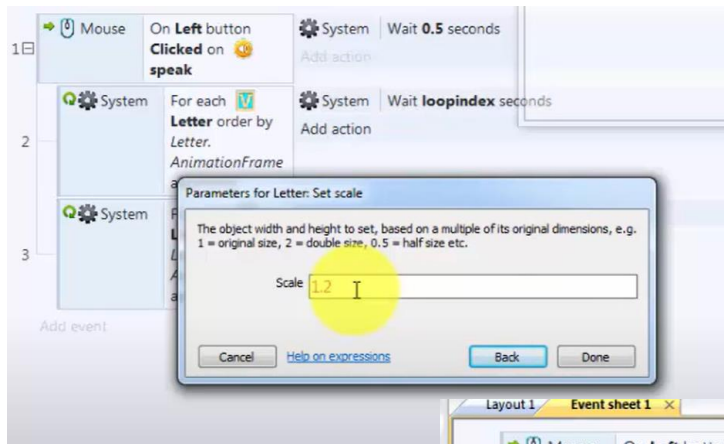
เมื่อทำการเล่นตัวอักษรจะให้รอ



## WorkShop1: A-Z



## WorkShop1: A-Z





## WorkShop1: A-Z

The image shows a sequence of steps in the Scratch 2.0 interface for creating a letter animation:

- Add action window:** The 'Letter' category is selected in the 'Add action' window.
- Parameters for Letter: Set scale dialog:** The 'Scale' parameter is set to 1.2.
- Add action window:** The 'Set scale to 1.2' action is selected.
- Timeline:** The actions are added to the timeline in the following order:
  - Clicked on **speak**
  - For each **Letter** order by **Letter**. **AnimationFrame** ascending
    - Set scale to 1.2
  - Wait 1.0 seconds
  - Set scale to 1

ทำกรขยาย scale

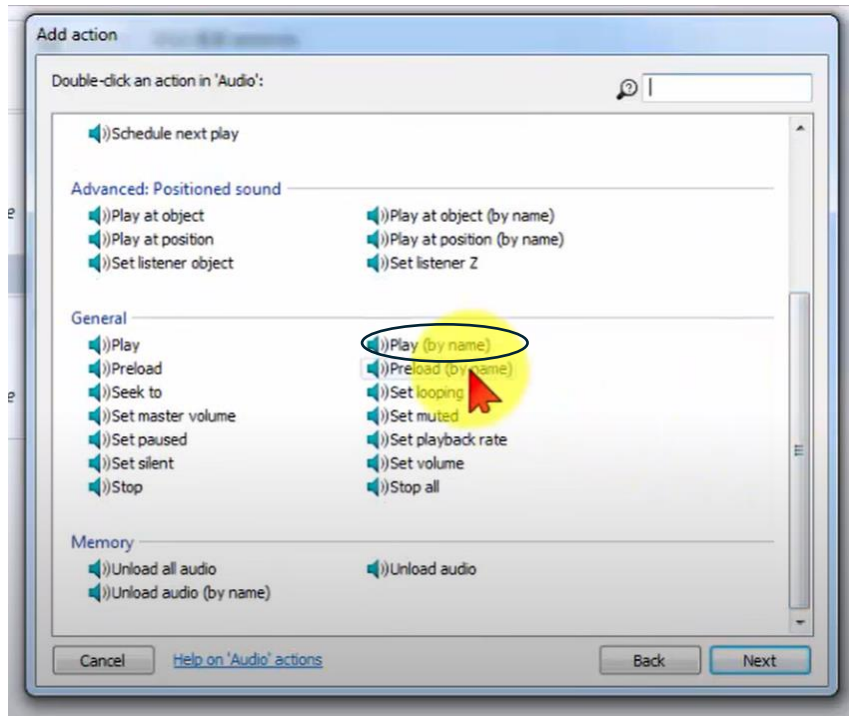
จากนั้นจะให้เสียงตามตัวอักษร

## WorkShop1: A-Z

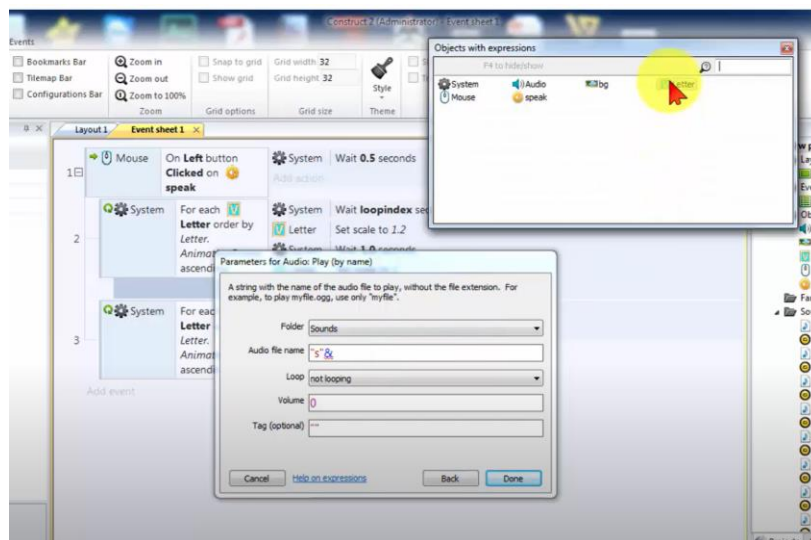
The collage illustrates the steps to configure a 'Wait' action in an animation software's event sheet:

- Top Left:** Shows the 'Event sheet 1' interface. A mouse click event is set to trigger a system action 'For each Letter order by Letter. AnimationFrame ascending'.
- Top Right:** The 'Add action' dialog box is open, showing a list of actions. The 'Wait' action is highlighted with a red cursor.
- Middle Left:** The 'Parameters for System: Wait' dialog box is shown. The 'Seconds' field is set to 'loopindex', and a red cursor is pointing at it.
- Middle Right:** A detailed view of the event sheet timeline. It shows three events: 1. Mouse click on 'speak' leading to a 'Wait 0.5 seconds' action. 2. A system action 'For each Letter order by Letter. AnimationFrame ascending' leading to two 'Letter' actions: 'Set scale to 1.2' and 'Set scale to 1'. 3. Another system action 'For each Letter order by Letter. AnimationFrame ascending' leading to a 'Wait loopindex seconds' action. A red cursor is pointing at the 'Add action' button for the third event.
- Bottom Left:** Another view of the 'Event sheet 1' interface, showing the same setup as the top left.

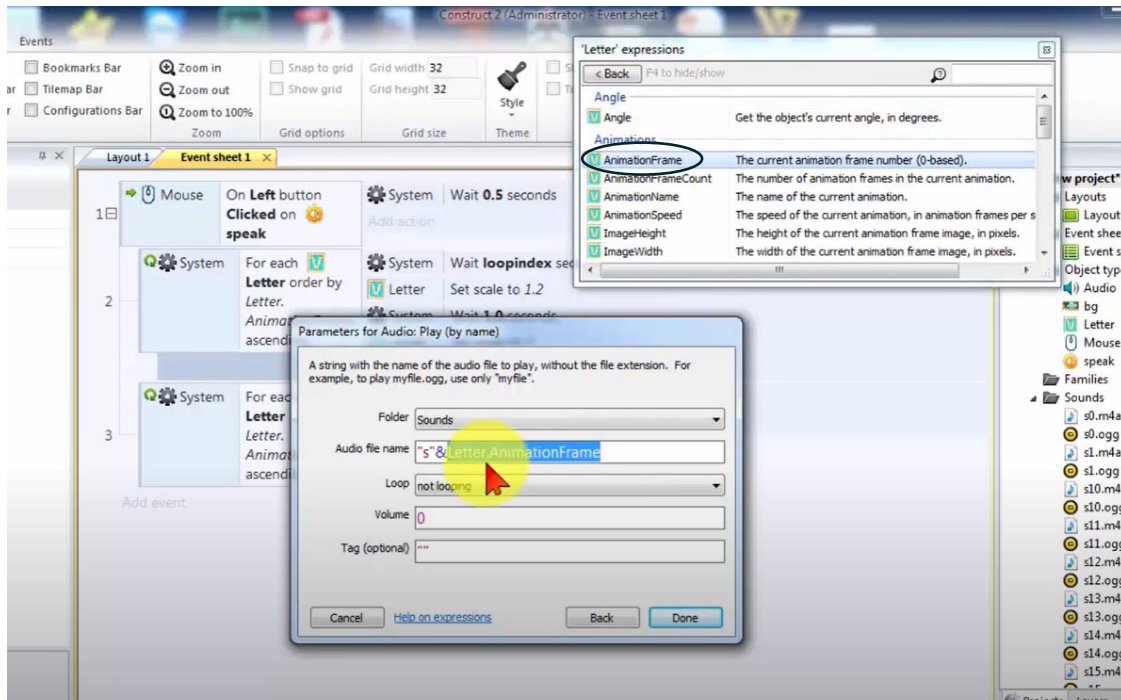
## WorkShop1: A-Z



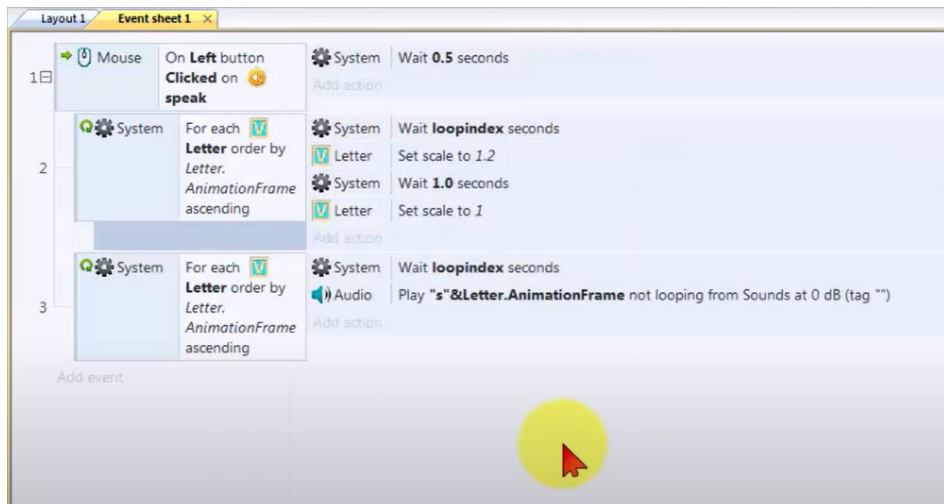
ทำการเพิ่มเสียงที่บันทึกไว้โดยเสียงที่บันทึกขึ้นต้นด้วยตัว s ให้ใส่ในเครื่องหมาย “s”



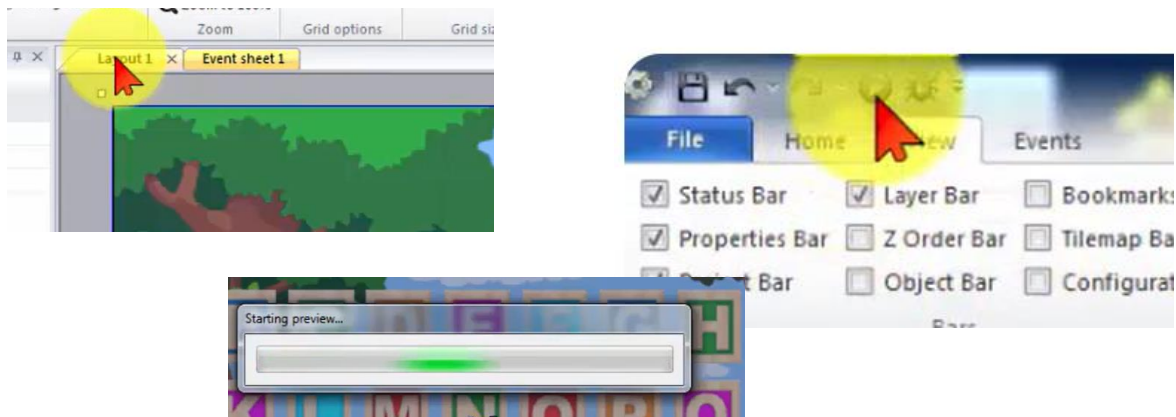
## WorkShop1: A-Z



ก็จะเป็นการเลือกเสียงตั้งแต่ SO ไปเรื่อยๆจนครบ จะได้ผลดังรูป



จากนั้นกลับไปที่หน้าออกแบบเพื่อทำการรันกดที่ปุ่มเล่น





## WorkShop1: A-Z



ทดสอบกดปุ่มที่ลำโพง จะมีเสียงอ่านตัวอักษรพร้อมการแสดงตัวอักษรทีละตัว