

Ο ήχος στο Flash

Γενικά

Το Flash προσφέρει αρκετές δυνατότητες και επιλογές για να εργαστείτε και να διαχειριστείτε ήχους σε ένα έγγραφο. Μπορείτε για παράδειγμα να έχετε ήχους που παίζουν ανεξάρτητα από το Timeline, μπορείτε να συγχρονίσετε έναν ήχο σε ένα animation, μπορείτε να προσθέσετε ήχους σε κουμπιά για καλύτερη αλληλεπίδραση ή να αλλάζετε την ένταση του ήχου βαθμιαία (fade-in, fade-out).

Υπάρχουν δύο είδη ήχων στο Flash, ο ήχος **event** (event sound) και ο ήχος **stream** (stream sound). Ένας ήχος event πρέπει πρώτα να κατέβει (downloaded) πριν αρχίσει να παίζει, αντίθετα ένας ήχος stream αρχίζει και παίζει μόλις κατέβει ένα ικανοποιητικό ποσοστό.

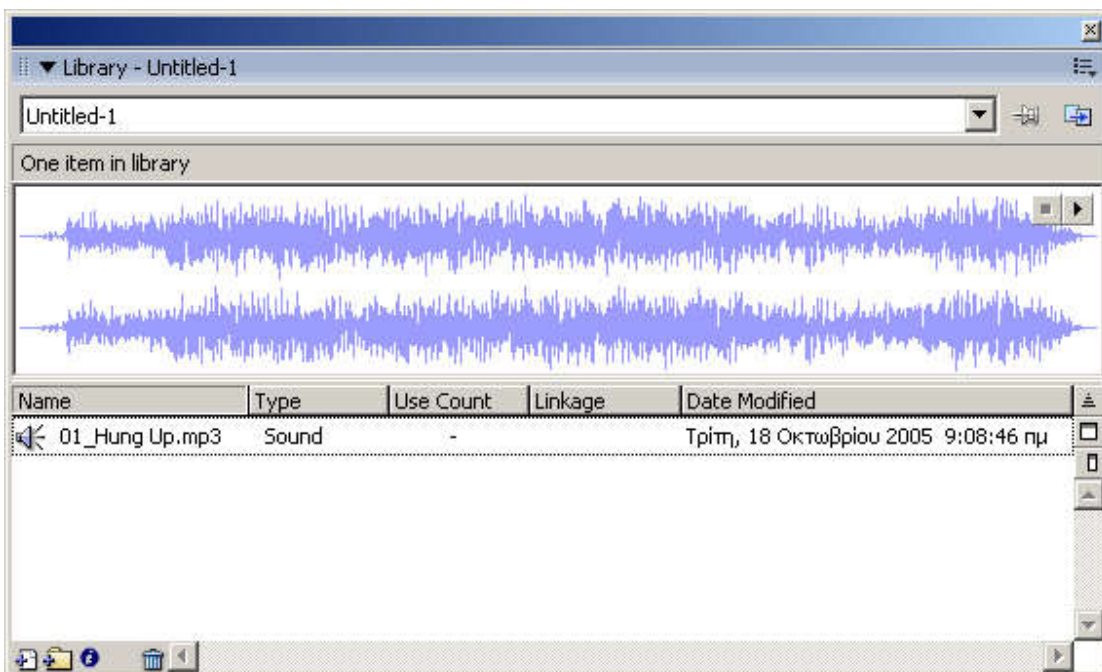
Επειδή οι ήχοι σαν αρχεία είναι μεγάλα σε μέγεθος, συγκριτικά πάντα με το έγγραφο flash, απαιτείται η συμπίεσή τους. Το flash παρέχει ποικιλία από μορφές (format) και επίπεδα συμπίεσης.

Τα αρχεία ήχων αποθηκεύονται στην βιβλιοθήκη και χρησιμοποιούνται όπως και τα σύμβολα.

Εισαγωγή αρχείων ήχου στη βιβλιοθήκη του flash

Για να εισαγάγετε έναν ήχο στη βιβλιοθήκη, επιλέξτε **File\Import\Import to Library...**

Από το παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, επιλέγετε τον ήχο που θέλετε. Αυτός θα αποθηκευτεί αυτόματα στη βιβλιοθήκη.



Όταν επιλέξετε τον ήχο στη βιβλιοθήκη εμφανίζεται στην προεπισκόπηση η κυματομορφή του ήχου.

Μορφές ήχων (sound formats)

Οι μορφές ήχων που μπορείτε να εισαγάγετε σε ένα έγγραφο flash είναι:

- **WAV** (Windows)
- **AIFF** (Macintosh)
- **MP3** (Windows ή Macintosh)

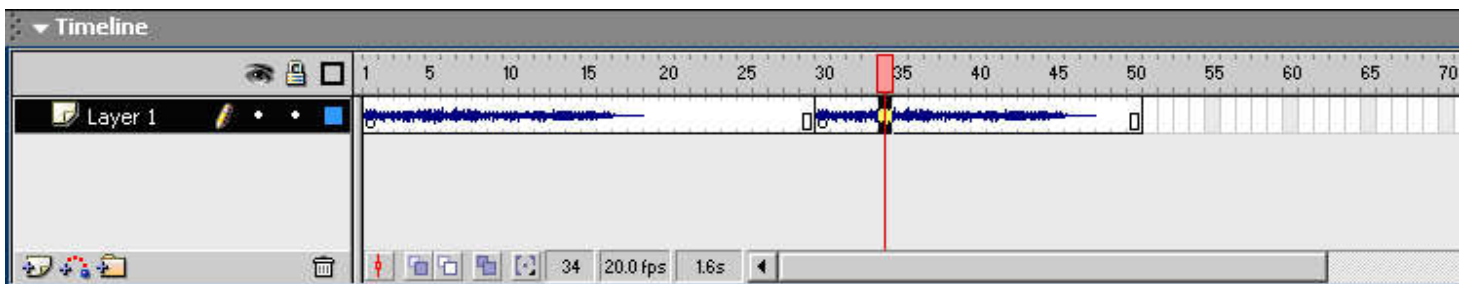
Αν έχετε στο σύστημά σας εγκατεστημένο το QuickTime 4 ή μεταγενέστερο, μπορείτε επίσης να εισαγάγετε τις παρακάτω μορφές:

- AIFF (Windows ή Macintosh)
- Sound Designer II (Macintosh)
- Sound Only QuickTime Movies (Windows ή Macintosh)
- Sun AU (Windows ή Macintosh)
- System 7 Sounds (Macintosh)
- WAV (Windows ή Macintosh)

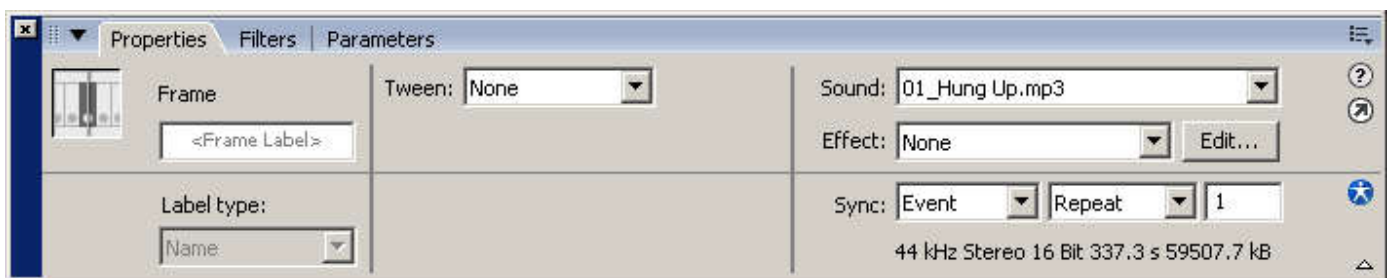
Εισαγωγή ήχου σε ένα movie

Όπως με τα σύμβολα έτσι και με τους ήχους μπορείτε να σύρετε από την βιβλιοθήκη έναν ήχο στο πλατό ενός movie. Είναι καλή πρακτική να τοποθετείτε τους ήχους σε ξεχωριστό layer.

Όπως και με τα σύμβολα, κάθε ήχος αρχίζει από ένα keyframe.



Για να δείτε και να ρυθμίσετε τα χαρακτηριστικά ενός ήχου από την παλέτα properties, κάντε κλικ στην κυματομορφή του ήχου επάνω στο Timeline.



Επεξηγήσεις χαρακτηριστικών

- **Sound** Επιλέγετε τον ήχο που θέλετε να αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο keyframe.
- **Effect** Επιλέγετε ένα εφέ για τον συγκεκριμένο ήχο όπως για παράδειγμα fade-in ή fade-out. Κάντε κλικ στο κουμπί Edit, για να αλλάξετε ή να δημιουργήσετε ένα αυτοσχέδιο εφέ στο παράθυρο διαλόγου "Edit Envelope" που θα ανοίξει.
- **Sync** Οι επιλογές που έχετε εδώ είναι:
 - **Event** Ο ήχος παίζει μέχρι να τελειώσει, ανεξάρτητα από το Timeline. Αν με κάποιο τρόπο, κληθεί να παίζει πάλι ο ήχος, δεν θα σταματήσει ο πρώτος αλλά θα παίξουν και οι δύο σε διαφορετικές φάσεις.

- **Start** Είναι το ίδιο όπως με την παραπάνω περίπτωση με τη διαφορά ότι δεν μπορεί ο ίδιος ήχος να παίζει ταυτόχρονα.
- **Stop** Αποσιωπά τον ήχο.
- **Stream** Ο ήχος παίζει παράλληλα και σε συγχρονισμό με το monie.
- **Repeat / Loop** Ορίζετε τον αριθμό των επαναλήψεων για έναν ήχο. Δεν χρειάζεται να δώσετε κάποια τιμή όταν έχετε επιλέξει Stream.

Διακοπή ήχου σε ένα monie

Για να σταματήσετε έναν ήχο σε ένα monie ακολουθείτε τα παρακάτω βήματα.

- Δημιουργήστε ένα key-frame (αν δεν υπάρχει) στο καρέ που θέλετε να σταματήσει ο ήχος.
- Κάνετε κλικ στο key-frame για να επιλεγεί.
- Στην παλέτα properties, μέσα από την πτυσσόμενη λίστα Sound, επιλέγετε τον ήχο που θέλετε να σταματήσει και από την πτυσσόμενη λίστα Sync: επιλέγετε Stop.

Ήχος σε κουμπιά

Με τον ίδιο τρόπο που εισάγετε ήχο σε ένα monie, μπορείτε να εισαγάγετε και σε ένα κουμπί. Και εδώ, είναι καλή πρακτική να προσθέτετε τον ήχο ή τους ήχους σε ξεχωριστό Layer.