

LIÇÃO 4: SOM

OBJETIVOS

Nesta lição você aprenderá a:

- adicionar um som de fundo ao filme do Flash
- adicionar sons que serão executados quando os botões forem clicados

CONTEXTO

Sons podem ser usados para diferentes fins: para criar ambiente ou clima (a música é especialmente útil), para adicionar realismo (o som real pode incluir efeitos especiais, como uma porta fechando, bem como sons de fundo, como o rumor de uma multidão), para transmitir significado (diálogo e narração) e para melhorar a interatividade do sistema multimídia (botões que produzem um som de “click” ao serem pressionados, por exemplo). Nesta lição, usaremos som para ambiente e interatividade.

Você pode adicionar som ao seu filme do Flash de várias formas. O som pode ser tocado em um loop junto com a animação ou ser sincronizado a quadros específicos do filme. Você também pode anexar sons a um botão específico para que o clipe de som seja tocado quando o botão for clicado.

Ao exportar um filme do Flash com som, é importante controlar a qualidade e compactação do som. Os arquivos de som podem ocupar uma boa parte do espaço do arquivo e, por isso, tornar mais lenta a transferência de seus filmes do Flash.

Embora o Flash proporcione alguns simples controles de edição de som, se você quiser realizar uma edição complexa, precisará de um software especial, como o Sound Edit 16.

EXERCÍCIOS

ADICIONANDO SONS À LINHA DE TEMPO

Adicione um som da Biblioteca

Neste primeiro exercício, você criará um som que será executado juntamente com a Linha de Tempo do filme. Se seu arquivo ant.fla ainda não estiver aberto, abra-o agora. Selecione a cena Animation para esta lição.

1. Escolha **Libraries > Sounds** para abrir uma seleção de clipes de som. Essa biblioteca deverá estar em sua pasta do aplicativo Macromedia Flash.
2. Crie uma nova camada na linha de tempo e chame-a de “Background Sound.”
3. Na Biblioteca Sounds, localize o som chamado “Beam Scan”. Selecione-o no painel inferior da janela Library. Uma imagem do som em forma de onda deverá aparecer no painel superior (Figura 4-1).
4. Para obter uma demonstração do som, clique no botão Play que é a seta para o lado direito na parte superior da janela Sounds Library.

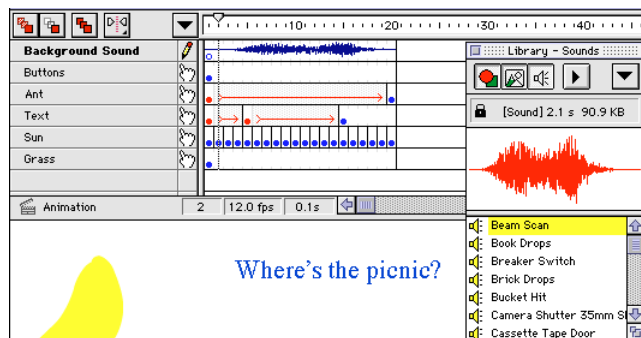


Figura 4-1

A Biblioteca Sounds e uma nova camada da linha de tempo com o som Beam Scan.

5. Arraste a imagem em forma de onda da biblioteca para o Stage. Observe que o Flash a coloca na camada Background Sound, pois essa é a camada atual. Os sons devem ser iniciados em quadros-chave, por isso, se você quiser adicionar outro som, precisará adicionar primeiro um quadro-chave à linha de tempo.
6. Usando o controlador, execute sua animação para ouvir o som adicionado.

ADICIONANDO SOM AO BOTÃO

Adicionar som quando um botão for clicado será sempre uma boa maneira de melhorar a receptividade de sua página da Web.

Adicione Sons aos Botões STOP e START

Para adicionar som a um botão, edite o símbolo do botão a partir da biblioteca do seu filme. Você adicionará um som aos botões START e STOP; o som será executado quando o botão for clicado.

1. Escolha Window > Library para abrir a biblioteca anexa ao arquivo ant.fla.
2. Localize o botão STOP e clique duas vezes nele para abrir a caixa de diálogo Symbol Properties.
3. Clique no botão **Edit** na parte inferior da caixa de diálogo para iniciar o modo de edição de símbolo.
4. Na linha de tempo, adicione uma nova camada e chame-a de "Sounds".
5. Como deseja que o som seja reproduzido somente quando o botão for clicado, anexe o som ao quadro Down. Clique nesse quadro e escolha Insert > Keyframe. Lembre-se de que os sons devem ser iniciados em quadros-chave.
6. Na Biblioteca Sounds, localize um som que você gostaria de adicionar ao botão. Este exemplo usa o som chamado "Smack", mas fique à vontade para testar vários sons e selecionar um de seu agrado.
7. Arraste a imagem em forma de onda do som que você escolheu para o Stage. Ela irá aparecer na linha de tempo (Figura 4-2).
8. Clique duas vezes na imagem em forma de onda no quadro Down. Isso abre a caixa Frame Properties. Clique na guia **Sound**. Aqui você pode editar o som e controlar seu loop e efeitos. Clique em Cancel para sair.
9. Em seguida, você deverá adicionar som ao botão START. Selecione-o a partir da Biblioteca e siga o mesmo processo feito para o botão STOP. Você pode usar o mesmo som ou escolher um diferente.
10. Escolha **Edit > Edit Movie** para retornar à animação. Selecione o menu Control para certificar-se de que a opção Enable Buttons está ativada. Em seguida, use o controlador para executar seu filme e testar os botões de som que adicionou.
11. Salve seu trabalho.

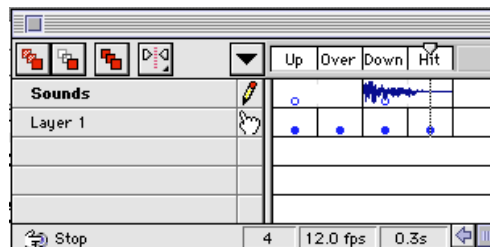


Figura 4-2

A imagem em forma de onda de som é exibida no quadro Down da camada Sounds.

MAIS EXERCÍCIOS PARA APRIMORAR SUAS HABILIDADES

- Usando a guia Sound na caixa de diálogo Frame Properties, experimente formas diferentes de editar sons. Consulte os Tópicos da Ajuda do Flash para obter mais informações sobre corte, intensidade, enquadramento, loop e várias opções de sincronia.
- Tente estender a linha de tempo do som e adicionar vários sons diferentes sucessivamente. Observe como a colocação de quadros-chave afeta o local em que os sons começam e terminam.
- Experimente mixar várias camadas de som. Experimente algumas técnicas de mixagem rápidas usando os controles na guia Sound da caixa de diálogo Frame Properties.