

فصل سیزدهم

هدف کلی فصل صداگذاری فیلم

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که :
- اصول وارد کردن صدا به فیلم را توضیح دهد.
 - اصول وارد کردن صدا به کلید را توضیح دهد.
 - اصول متوقف کردن و پخش صوت را توضیح دهد.
 - نحوه استفاده از جلوه‌های صوتی را توضیح دهد.
 - اصول ویرایش صدا را توضیح دهد.

زمان (ساعت)	
تئوری	عملی
۱	۳

کلیات

صوت باعث می‌شود که یک فیلم زنده به نظر برسد. فیلم بدون صدا توجه بیننده را به خود جلب نمی‌کند. در وب‌سایت‌ها صدا یکی از ملزومات است. Flash توانایی صداگذاری بر روی فیلم‌ها، چه به صورت صداهای پس‌زمینه و چه به صورت صداهای هماهنگ با اتفاقات صحنه را در اختیار شما می‌گذارد.

شما در این فصل نحوه استفاده از صوت‌های فوق را می‌آموزید. همچنین شما می‌توانید انتهای صدا را قطع و یا صدا را کم و زیاد کنید.

۱-۱۳- توانایی صداگذاری فیلم

Flash توانایی صداگذاری روی فیلم‌ها و همچنین امکان ویرایش مختصری نیز برای هر صدا در اختیار شما می‌گذارد. Flash از فرمت‌های صوتی معروف مانند، AIF، ASND، AU، AIF، WAV، MP3، ... پشتیبانی می‌کند. این صداها را می‌توانید به صورت یک قطعه صوتی وارد کتابخانه برنامه کرده و در انیمیشن از آن‌ها استفاده کنید.

سعی کنید صداها کوتاه و کم حجم باشند، چون حجم فایل‌ها را افزایش می‌دهند. برای افزودن صدا به فیلم، باید صدا را به فریم کلیدی بچسبانید. صدا باعث می‌شود که یک فیلم، واقعاً زنده به نظر برسد.

۲-۱۳- وارد کردن صدا

شما در Flash نمی‌توانید صدا ایجاد کنید ولی قادر هستید صداها را وارد کنید. وقتی صوتی را وارد می‌کنید همانند یک Bitmap وارد شده در Library ذخیره می‌شود.

نکته: یک صدا دقیقاً یک نماد محسوب نمی‌شود ولی صدای موجود در Library همه خصوصیات یک نگاشت بیتی را دارا می‌باشد.

باید از طریق گزینه Import to library → File صوت را وارد کنید. Flash صدا را به کتابخانه فیلم منتقل می‌کند و شما یک کپی از این فایل را به صحنه فیلم منتقل خواهید نمود.

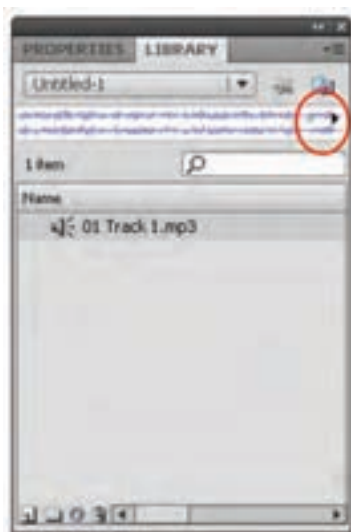


مثال ۱-۱۳: در این مثال یک صدای نمونه را وارد کتابخانه می‌کنید.

- ۱- از منوی File گزینه Import و سپس گزینه Import to Library را انتخاب کنید.
- ۲- پنجره‌ای مطابق شکل ۱-۱۳ باز می‌شود.



شکل ۱-۱۳



شکل ۲-۱۳

- ۳- از منوی File of type فرمت صدایی که مایل به وارد کردن آن هستید را انتخاب کنید.
- ۴- فایل موردنظر را پس از پیدا کردن، انتخاب نموده و روی Open کلیک کنید. Flash فایل مورد نظر را وارد کتابخانه کرده و یک فریم موجی شکل از صدا در پنجره پیش‌نمایش، نشان داده خواهد شد. برای شنیدن صدا قبل از قرار دادن آن در فیلم از کلید Play موجود در پنجره پیش‌نمایش استفاده کنید (شکل ۲-۱۳).

۱۳-۳- قرار دادن صدا در فیلم

می‌توانید صدا را در هر لایه‌ای که مایل باشید قرار دهید ولی بهتر است آن را در یک لایه جدا و در پایین و یا بالای تمامی لایه‌ها قرار دهید تا ویرایش آن به راحتی انجام پذیرد.

برای استفاده از صدا در یک فریم اصلی دو روش وجود دارد:

- ۱- درک کردن از پنجره Library
- ۲- با استفاده از پنجره Properties در بخش Sound

نکته: محل قرارگیری لایه صدا در پخش صدا بی تأثیر است.

مثال ۲-۱۳: در این مثال یک صدای نمونه در فرم اصلی قرار می‌دهید.

- ۱- یک لایه جدید با نام Sound1 ایجاد کنید.
- ۲- همانند چسباندن تصاویر و سمبل‌ها به فریم‌های کلیدی، می‌توانید فریم کلیدی موردنظر را انتخاب کرده و یک کپی از صدا را از پنجره کتابخانه به صفحه بکشید. اگرچه صدا در صفحه قابل مشاهده نیست ولی در حین کشیدن صدا به صفحه، یک چهارضلعی توخالی به صفحه منتقل می‌شود. سپس فریم موجی شکل صدا به فریم کلیدی و فریم‌های میانی مربوط به آن منتقل می‌گردد (شکل ۱۳-۳).

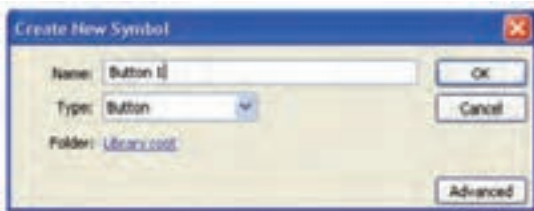


شکل ۱۳-۳

نکته: می‌توانید برای جلوگیری از ایجاد تغییرات ناخواسته لایه مربوط به صدا را قفل کنید.

۱۳-۴- افزودن صدا به کلیدها

- افزودن صدا به کلید باعث برقراری ارتباط کاربر با فیلم و متوجه قرار گرفتن اشاره‌گر ماوس بر روی کلید می‌شود و احساس خوبی ایجاد می‌کند.
- برای افزودن صدا به یک کلید مراحل زیر را دنبال کنید:
- ۱- یک فایل جدید باز کنید. توسط فرمان Import صدای x و y را از پوشه Media وارد کتابخانه کنید.



شکل ۱۳-۴

- ۲- از منوی Insert گزینه New Symbol را انتخاب کنید (شکل ۱۳-۴).



- ۳- از پنجره ظاهر شده گزینه Button را انتخاب کرده و روی Ok کلیک کنید.
- ۴- اکنون در محیط ویرایش کلید هستید (شکل ۱۳-۵).



شکل ۱۳-۵

- * صدای مربوط به فریم Up هنگامی اجرا می‌شود که ماوس از محدوده کلید خارج شود.
 - * صدای فریم Hit در زمانی پخش می‌شود که در محدوده کلید ماوس را رها کنید.
 - * صدای فریم Over زمانی پخش می‌شود که کاربر روی کلید قرار بگیرد.
 - * صدای فریم Down زمانی پخش می‌شود که کاربر روی کلید کلیک نماید.
- معمولاً فریم‌های Over و Down صداگذاری می‌شوند.
- روی فریم Over یک فریم کلیدی خالی ایجاد کنید و صدای x را اضافه کنید.
- روی فریم Down یک فریم کلیدی خالی ایجاد کنید و صدای y را اضافه کنید (شکل ۱۳-۶).



شکل ۱۳-۶

از محیط ویرایش کلید خارج و وارد صفحه اصلی (Stage) شوید. توسط کلید Ctrl + Enter نتیجه انیمیشن را مشاهده کنید. در ادامه درس کنترل بیشتری بر روی صداها خواهید داشت تا مشکل همپوشانی حل شود.

۱۳-۵- معرفی پنجره Properties

یکی از پارامترهای مهم صدا پارامتر Sync می‌باشد. هدف این گزینه هماهنگ کردن صدا با فیلم است. این گزینه ۴ حالت دارد که عبارتند از Stream، Stop، Start، Event (شکل ۱۳-۷).



شکل ۱۳-۷

۱۳-۶- صدای Event (وقایع)

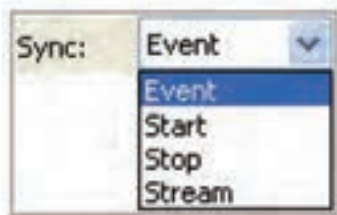
Flash آغاز این نوع صدا را با آغاز نمایش فریم موردنظر همزمان می‌کند و پخش صدا تا پایان فایل صدا و یا رسیدن به دستوری که باعث توقف صدا می‌شود ادامه خواهد یافت. اگر صدا طولانی باشد ممکن است حتی پس از پایان یافتن فیلم نیز ادامه پیدا کند.

اگر فیلم دائماً تکرار شود، با رسیدن پخش فیلم به فریم حاوی صدا، پخش یک نمونه دیگر صدا آغاز می‌شود. بنابراین برای صداهاى کوتاه مناسب است. دقت کنید که Event تنظیم پیش فرض است.

مثال ۱۳-۳: در این مثال صدا را در یک فریم دلخواه وارد می‌کنید.

۱- یک فایل جدید باز کنید.

۲- در لایه ۱ در فریم‌های شماره ۱، ۵، ۱۰ و ۱۵ یک فریم کلیدی ایجاد کنید و درون هر کدام یک تصویر به دلخواه بکشید.



شکل ۱۳-۸

۳- صدای x را در فیلم خود Import کنید.

۴- فریم ۵ را از لایه ۱ انتخاب کنید.

۵- از پانل صدا، صدای x را انتخاب کنید.

۶- از منوی Sync، گزینه Event را انتخاب کنید

(شکل ۱۳-۸).



۷- اکنون صدای x به فریم شماره ۵ متصل شده است (شکل ۹-۱۳).



شکل ۹-۱۳

۸- فیلم را پخش کنید اگر صدا طولانی باشد پس از پایان پخش فیلم هنوز پخش صدا ادامه پیدا می کند.

نکته: با آغاز مجدد نمایش فیلم، در فریم ۵ نمونه جدید صدا دوباره شروع به پخش می کند و با صدای قبلی همزمان پخش می شود و تا آخر ادامه می یابد.

Flash امکان افزودن دوباره یک نمونه از صدایی که در حال پخش است را در همان لایه و یا لایه ای دیگر به شما می دهد.

۷-۱۳- همپوشانی صداها

- ۱- از فیلم ایجاد شده در تمرین قبل استفاده کنید.
- ۲- در تمرین قبل روی فریم ۵ صدای x را اضافه کرده بودید.
- ۳- یک لایه جدید به نام Sound2 ایجاد کنید.
- ۴- در فریم ۱۵ لایه جدید کلیک کنید و مجدداً صدای x را به آن متصل کنید و از منوی Sync گزینه Event را انتخاب کنید.



شکل ۱۰-۱۳

- ۵- فیلم را یک بار دیگر پخش کنید.
- ۶- به هنگام پخش فیلم، در فریم ۵ صدای x شروع به پخش می شود و هنگامی که پخش فیلم به فریم ۱۵ می رسد یک نمونه جدید از همین صدا پخش می شود و شما قادر به شنیدن دو صدا (همپوشانی) خواهید بود. وقتی صدای اول پایان یابد شما مجدداً فقط یک صدا خواهید شنید.

۸-۱۳- پخش همزمان چند صدا

- هر فریم Flash تنها قادر به اتصال به یک صدا است. برای ایجاد چندین صدا در یک فریم خاص بایستی برای هر صدای جدید یک لایه جدید ایجاد کنید.
- ۱- فایل تمرین قبل را باز کنید.
 - ۲- در فریم کلیدی ۵ لایه Sound1 صدای x را قرار دهید.
 - ۳- در فریم کلیدی ۵ لایه Sound2 صدای y را قرار دهید.

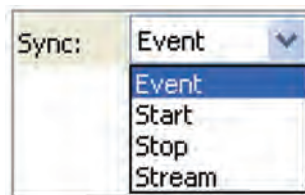


شکل ۱۱-۱۳

- ۴- در هر دو صورت از منوی Sync گزینه Event را انتخاب کنید.
- ۵- فیلم را پخش کنید. در فریم ۵ دو صدای x و y به طور همزمان شروع به پخش می‌کنند.

۹-۱۳- معرفی صدای شروع (Start)

- تفاوت صدای شروع (Start) با صدای وقایع (Event) این است که Flash در صورتی شروع به پخش آنها می‌کند که نمونه دیگری از صدای مذکور در حال پخش نباشد.
- ۱- در فریم ۵ لایه Sound1 صدای x را وارد کنید و در منوی Sync گزینه Event را فعال کنید.



شکل ۱۲-۱۳

- ۲- در فریم ۱۵ لایه Sound2 صدای x را مجدداً وارد کنید و در منوی Sync گزینه Start را فعال کنید.
- ۳- فیلم را پخش کنید فیلم در فریم ۵ شروع به پخش صدا می‌کند ولی در فریم ۱۵ هیچ اتفاقی رخ نمی‌دهد. زیرا Flash در صورتی صدای Start را شروع می‌کند که نمونه دیگری از آن در حال پخش نباشد.



شکل ۱۳-۱۳

نکته: برای جلوگیری از هم پوشانی یک صدای خاص بهتر است در حالت Start تنظیم شود.

۱۰-۱۳- معرفی صداها Stream

این صداها مخصوص پخش در روی صفحات وب هستند. وقتی صدایی در حالت Stream تنظیم می شود Flash این صدا را به تعداد فریم ها تقسیم می کند و هر تکه را با یک فریم هماهنگ می کند. هنگامی که پخش یک فریم متوقف شود صدای آن فریم نیز متوقف می شود و با شروع فریم جدید صدای آن فریم پخش می شود.

مثال ۴-۱۳: در این مثال صدای فیلم از نوع Stream است.

- ۱- فریم جدید (یک فیلم) با ۲۰ فریم ایجاد کنید.
- ۲- فریم ۵ را کلیک کنید و از Sound صدای x را انتخاب کنید.
- ۳- از منوی Sync گزینه Stream را انتخاب کنید.
- ۴- احتمال دارد که صدای انتخاب شده بیش از ۱۵ فریم طول بکشد ولی Flash تنها قسمت هایی از صدا را پخش می کند که قابل قرار دادن در این تعداد از فریم ها است.

۱۱-۱۳- متوقف کردن پخش صداها

صداها Event به طور طبیعی تا انتها پخش می شوند ولی شما می توانید در زمان مورد نظر آن را قطع کنید برای این کار باید گزینه Sync را روی Stop تنظیم کنید.

مثال ۵-۱۳: در این مثال صدای فیلم در یک فریم مشخص قطع می شود.

- ۱- در لایه با نام Sound1 فریم ۱ را فعال کنید و صدای x را از پانل Sound وارد کنید.
- ۲- در بخش Sync گزینه Event را فعال کنید.
- ۳- در لایه Sound2 در فریم ۵ صدای y را از پانل Sound انتخاب کنید.
- ۴- از بخش Sync گزینه Event را انتخاب کنید.
- ۵- یک فریم کلیدی خالی در فریم ۱۲ ایجاد کنید. اگرچه شکل موج صدا در فریم ۱۲ قطع می‌شود ولی پخش صدا به‌طور کامل انجام می‌گیرد (شکل ۱۴-۱۳).



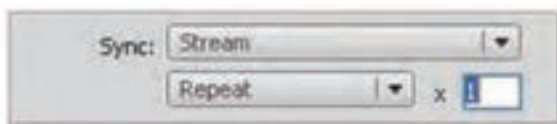
شکل ۱۴-۱۳

- ۶- فریم ۱۲ را انتخاب کنید و در پانل Sound، صدای y را انتخاب کنید.
 - ۷- از منوی Sync گزینه Stop را انتخاب کنید.
 - ۸- فیلم را به نمایش درآورید. صدای y که در فریم اول شروع می‌شود در فریم ۱۲ متوقف می‌شود ولی پخش صدای x تا انتهای فایل ادامه می‌یابد.
- به‌وسیله فریم‌های کلیدی می‌توان صوت در حال پخش را کنترل نمود.

نکته: اگر گزینه Stop را روی لایه‌ای غیر از لایه محتوی صدا قرار دهید این دستور، باعث متوقف شدن کلیه نمونه‌های مربوط به یک صدای مشخص می‌شود.

۱۲-۱۳- تکرار صدا

گزینه Repeat اجازه می‌دهد که شما یک نمونه از صدا را مجدداً پخش کنید با وارد کردن یک عدد مقابل Repeat تعداد دفعات تکرار صدا مشخص می‌شود (شکل ۱۵-۱۳). ولی با انتخاب گزینه loop، صدای انتخاب شده پیوسته در حال اجرا خواهد بود.



شکل ۱۵-۱۳



۱۳-۱۳- دستور توقف و پخش صدا

برای پخش یا توقف صدا می‌توانید از کنترل‌های موجود استفاده کنید. دستور Start پخش یک نمونه صدا را شروع می‌کند و برای مواقعی مفید است که می‌خواهید صدا را با انیمیشن همگام کنید. دستور Stop هم برای متوقف شدن پخش صدا به کار می‌رود.

مثال ۶-۱۳: در این مثال نقطه شروع و نقطه پایان صدای فیلم مشخص می‌شود.

- ۱- در نقطه‌ای که می‌خواهید محل شروع صدا باشد، کلید F6 را فشار دهید.
- ۲- یک فریم کلیدی وارد خط زمان می‌شود.
- ۳- یک صوت را به دلخواه انتخاب کنید (پانل Properties را باز و سپس از بخش Sound صدای مورد نظر را انتخاب کنید و یا از Library صدای مورد نظر را انتخاب کنید).
- ۴- در بخش Sync گزینه Start را انتخاب کنید (شکل ۱۶-۱۳).



شکل ۱۶-۱۳

- ۵- در نقطه‌ای که می‌خواهید پخش صدا متوقف شود کلید F6 را فشار دهید.
- ۶- یک فریم کلیدی وارد خط زمان می‌شود.
- ۷- در پانل Properties در بخش Sound صدایی را که می‌خواهید متوقف کنید انتخاب کنید.
- ۸- در بخش Sync گزینه Stop را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۳).

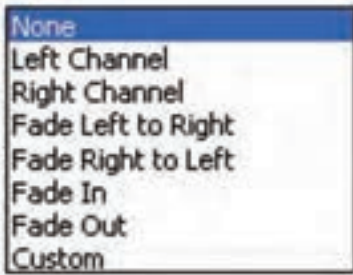


شکل ۱۷-۱۳

- ۹- فیلم را اجرا کنید. وقتی انیمیشن به فریم کلیدی با کنترل Start می‌رسد پخش صدا شروع می‌شود و وقتی به فریم کلیدی حاوی دستور Stop می‌رسد پخش صدا متوقف می‌شود.

۱۳-۱۴- ایجاد جلوه‌های صوتی

با استفاده از لیست Effect در پنجره تنظیمات می‌توانید جلوه‌های موجود را بر روی قطعات صوتی اعمال کنید. برای مثال شروع پخش آنها را با افزایش تدریجی صدا همراه کرده یا کانال‌های



شکل ۱۸-۱۳

دوگانه صدا را شبیه‌سازی کنید.

۱- روی فریم حاوی صدا کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- در بخش Sound لیست صداها را باز کنید.

۴- صدای مورد نظر را انتخاب کنید.

۵- لیست Effect را باز کنید و روی یکی از آنها کلیک

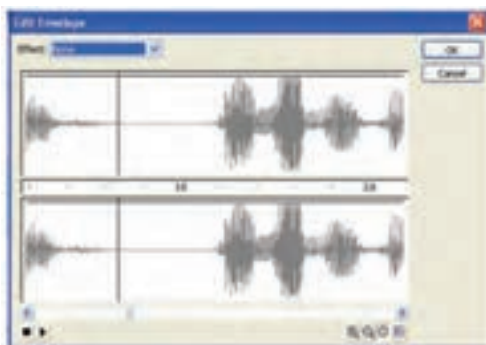
کنید (شکل ۱۸-۱۳).

گزینه	شرح
Right Channel Left Channel	می‌توانید صدا را تنها از بلندگوی چپ یا راست پخش کنید.
Fade Left To Right Fade Right To Left	باعث انتقال تدریجی صدا از یک بلندگو به بلندگوی دیگری می‌شوید.
Fade In Fad Out	حجم صدا را به تدریج کم یا زیاد می‌کنید.
Custom	با انتخاب Custom این امکان فراهم می‌شود تا با انجام اعمال ویرایش ساده روی صدا، حجم یا طول آن را تنظیم کنید.
None	برای حذف جلوه صوتی می‌باشد.

نکته: صدا را تنها می‌توانید به فریم‌های کلیدی اضافه کنید و فریم‌های معمولی قابلیت پذیرش صدا را ندارند.

۱۵-۱۳- ویرایش صدا

قطعه صوتی که وارد Flash می‌شود دارای ویژگی‌هایی از جمله زمان، حجم صدا و تنظیمات صوتی است. با استفاده از پنجره Edit Envelope می‌توانید تنظیمات را تغییر داده و آن را با سایر اجزا انیمیشن مطابقت دهید.



شکل ۱۹-۱۳

۱- روی فریمی که حاوی صدای مورد نظر است کلیک کنید.

۲- پانل Properties را باز کنید.

۳- لیست Sound را باز کنید.

۴- روی صدای مورد نظر کلیک کنید.

۵- روی دکمه Edit کلیک کنید.

۶- پنجره ویرایش صدا باز می‌شود

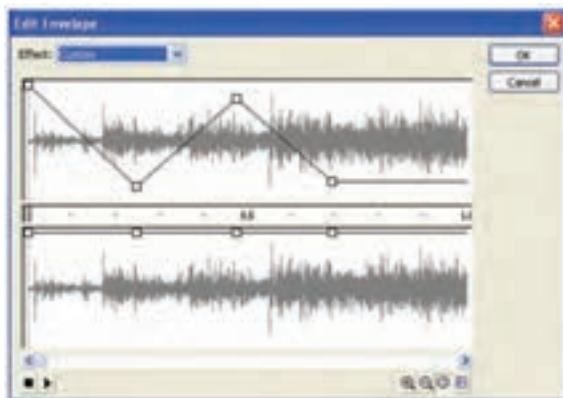
(شکل ۱۹-۱۳).

۷- دستگیره‌های ویرایشی به روی شکل موج ظاهر می‌شود. شما می‌توانید با کلیک روی موج

دستگیره جدید ایجاد کنید هر کانال می‌تواند تا هشت دستگیره را در خود جای دهد.

۸- برای تنظیم حجم صدا این دستگیره‌ها را بالا و یا پایین ببرید (شکل ۲۰-۱۳).

۹- صدا را پخش کنید و نتیجه را ملاحظه کنید.



شکل ۲۰-۱۳

۱۶-۱۳- اصوات در دکمه‌ها

صوت‌ها به شکل‌های مختلف می‌توانند روی کلیدها قرار بگیرند. به‌طور ساده هر صوت می‌تواند در یک فریم کلیدی قرار بگیرد. اگر بخواهید یک صوت به هنگام حرکت ماوس روی کلید، ایجاد گردد باید صوت را در وضعیت Over قرار دهید. همچنین شما می‌توانید با حرکت ماوس به خارج از محیط کلید، صدا را قطع کنید و یا می‌توانید تنظیمی داشته باشید که یک صوت در یک دکمه به‌طور مرتب تکرار شود.

مثال ۷-۱۳: در این مثال با حرکت ماوس روی یک دکمه صدا ایجاد می‌شود.

- ۱- یک فایل جدید باز کنید.
- ۲- برای ایجاد یک دکمه از منوی Insert گزینه New symbol را انتخاب کنید.
- ۳- وضعیت سمبل را در حالت Button تنظیم کنید و سپس روی Ok کلیک کنید (شکل ۲۱-۱۳).



شکل ۲۱-۱۳

- ۴- یک شکل دلخواه برای دکمه خود رسم کنید (شکل ۲۲-۱۳).



شکل ۲۲-۱۳

- ۵- یک فریم کلیدی در فریم Over اعمال کنید. در صورت تمایل می‌توانید کمی مقیاس آن را تغییر دهید یا رنگ آن را کمی تغییر دهید تا با حرکت اشاره‌گر ماوس روی دکمه، یک جلوه بصری ایجاد کنید (شکل ۲۳-۱۳).



شکل ۲۳-۱۳

- ۶- مطمئن شوید که فریم Over در حالت انتخاب است. سپس از Library یک صوت را در این فریم قرار دهید.
- ۷- توصیه می‌شود که یک صوت کوتاه انتخاب کنید.



شکل ۲۴-۱۳

۸- فیلم را امتحان کنید و کلید ماوس را به سمت دکمه حرکت دهید و روی آن قرار دهید تا صوت پخش شود.

نکته: وقتی که ماوس را روی دکمه حرکت می‌دهید، صوت شروع به پخش می‌شود. اگر صدای شما کمی طولانی باشد با حرکت ماوس به بیرون از دکمه همچنان پخش صوت ادامه دارد و در همین حال اگر مجدداً به روی دکمه حرکت کنید، دوباره صوت پخش می‌شود و صداها با هم همپوشانی پیدا می‌کنند که این حالت چندان رضایت‌بخش نیست. بعد از انتخاب فریم Over، در پانل Properties با تغییر دادن گزینه sync به حالت Start می‌توانید این مشکل همپوشانی را حل کنید.



شکل ۲۵-۱۳

نکته: توصیه می‌شود که جلوه‌های صوتی بسیار کوتاه باشد تا برای کاربران خسته‌کننده نباشد. جلوه صوتی بلند شاید برای اولین بار جالب به نظر برسد ولی در اثر تکرار بسیار خسته‌کننده می‌شود.

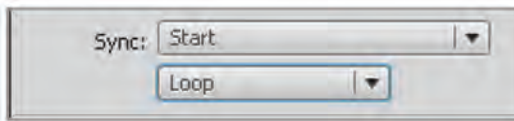
۱۳-۱۷- ایجاد دکمه با قابلیت تکرار صوت

۱- تمرین قبل را باز و روی نمونه دکمه در صفحه اصلی دو بار کلیک کنید تا در حالت ویرایش قرار بگیرید.

۲- فریم کلیدی موجود در وضعیت Over را انتخاب نمایید. در پانل Properties فیلم Loop را انتخاب کنید.

۳- حال اگر فیلم خود را امتحان کنید با مشکلات آن آشنا می‌شوید. اول اینکه هر زمان که ماوس را از دکمه دور می‌کنید و مجدداً روی آن حرکت می‌کنید، صوت لایه‌بندی می‌شود و پس از پایان یکی، دیگری از لایه شروع به پخش می‌کند و دوم اینکه هیچ‌وقت صدا قطع نمی‌شود.

۴- فریم Over را در حالت انتخاب قرار دهید و از پانل Properties گزینه Sync را در حالت



شکل ۱۳-۲۶

Start تنظیم کنید. بدین ترتیب می‌بینید که مشکل شروع مجدد صوتی که قبلاً شروع شده بود برطرف می‌گردد (شکل ۱۳-۲۶).

۵- صوت مزبور از زمان شروع

تاکنون متوقف نشده است. بهترین فرصت برای متوقف کردن صوت زمانی است که شما اشاره‌گر ماوس را از کلید دور کنید یعنی در وضعیت Up قرار بگیرید.

۶- این اتفاق، یک Action به نام

Stop All Sound می‌باشد. ولی این دستور تمام صوت‌ها را متوقف می‌کند و اگر بخواهیم

سایر اصوات ادامه پیدا کند در آن صورت دچار مشکل می‌شویم. چون ما فقط می‌خواهیم صوتی که در حال تکرار است متوقف شود.

۷- برای رفع این مشکل ابتدا همان صوت را به فریم کلیدی Up اضافه کنید. ولی این بار با

انتخاب حالت Stop در بخش Sync فقط صوت خاص مورد نظر متوقف می‌شود.

۸- فیلم را انتخاب کنید، با حرکت روی کلید، صوت پخش و با خروج از روی کلید، صدا

متوقف می‌شود.

نکته: بهتر است صدا را به فریم Over یا Down اضافه کنید تا هنگام نزدیک شدن

اشاره‌گر ماوس به دکمه یا کلیک کردن بر روی آن، صدا پخش شود.



- شما در Flash نمی‌توانید صدا ایجاد کنید ولی قادر هستید اصوات را وارد کنید. باید از طریق گزینه `File → Import` صوت را وارد کنید.
- Flash آغاز صدای Event را با آغاز نمایش فریم مورد نظر همزمان می‌کند و پخش صدا تا پایان فایل صدا و یا رسیدن به دستوری که باعث توقف صدا می‌شود ادامه خواهد یافت.
- Flash در صورتی شروع به پخش صدای شروع (Start) می‌کند که نمونه دیگری از صدای مذکور در حال پخش نباشد.
- صداهای Stream مخصوص پخش در روی صفحات وب هستند. Flash این صدا را به تعداد فریم‌ها تقسیم می‌کند و هر تکه را با یک فریم هماهنگ می‌کند.
- صداهای Event به‌طور طبیعی تا انتها پخش می‌شوند ولی شما می‌توانید در زمان مورد نظر آن را قطع کنید برای این کار باید گزینه Sync را روی Stop تنظیم کنید.
- گزینه Repeat اجازه می‌دهد که شما یک نمونه از صدا را مجدداً پخش کنید با وارد کردن یک عدد مقابل Repeat تعداد دفعات تکرار صدا مشخص می‌شود.
- با استفاده از لیست Effect در پنجره تنظیمات می‌توانید جلوه‌های موجود را بر روی قطعات صوتی اعمال کنید.
- Left Channel – Right Channel : می‌توانید صدا را تنها از بلندگوی چپ یا راست پخش کنید.
- Fade Right To Left – Fade Left To Right : باعث انتقال تدریجی صدا از یک بلندگو به بلندگوی دیگر می‌شوید.
- Fade Out – Fade In : حجم صدا را به تدریج کم یا زیاد می‌کنید.
- Custom : با انتخاب این امکان فراهم می‌شود تا با انجام اعمال ویرایش ساده روی صدا، حجم یا طول آن را تنظیم کنید.
- قطعه صوتی که وارد Flash می‌شود دارای ویژگی‌هایی از جمله زمان، حجم صدا و تنظیمات صوتی است. با استفاده از پنجره Edit Envelope می‌توانید تنظیمات را تغییر داده و آن را با سایر اجزا انیمیشن مطابقت دهید.

واژه‌نامه

Custom	سفارشی کردن
Envelope	پوشش
Event	رویداد
Fade in	کم شدن تدریجی
Fade Out	افزایش تدریجی
Repeat	تکرار کردن
Stream	جریان، جاری شدن
Synchro	همگام‌ساز

آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- گزینه Repeat اجازه می‌دهد که شما یک نمونه از صدا را مجدداً پخش کنید.
 ۲- Flash در صورتی شروع به پخش صدای Event می‌کند که نمونه دیگری از صدای مذکور در حال پخش نباشد.

۳- شما در Flash نمی‌توانید صدا ایجاد کنید.

معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

Stream	۴- افزایش تدریجی
Event	۵- جریان
Fade Out	۶- رویداد

چهار گزینه‌ای

۷- صدا را می‌توان...

- (الف) به فریم خالی اضافه کرد.
 (ب) به فریم کلیدی اضافه کرد.
 (ج) فقط به سمبل کلیدی اضافه کرد.
 (د) فقط به لایه اول اضافه کرد.
 ۸- یک صدا...

- (الف) یک سمبل است.
 (ب) یک کلیپ است.
 (ج) در فلش می‌تواند ویرایش شود.
 (د) در فلش می‌تواند تولید شود.



۹- کدام گزینه صحیح است.

الف) محل قرارگیری لایه صدا در پخش صدا بی تأثیر است.

ب) اگر صدایی در لایه آخر باشد پخش آن در آخرین مرحله انجام می شود.

ج) صدا حتماً باید در روی کلید قرار بگیرد.

د) صدا حتماً باید در یک لایه جدا باشد.

۱۰- معمولاً کدام فریم ها صداگذاری می شوند.

الف) Over و Up ب) down ج) up د) Hit

۱۱- یک صدا نمی تواند.....

الف) هماهنگ با فیلم پخش شود.

ب) در محیط فلش تولید شود.

ج) از فریم غیر از فریم ۱ شروع شود.

د) مستقل از فیلم پخش شود.

۱۲- صدای Event.....

الف) با پایان فریم نمایشی، حتماً صدا پایان می یابد.

ب) اگر صدا طولانی باشد پس از پایان یافتن فیلم، صدا همچنان ادامه می یابد.

ج) مدام در حلقه تکرار می افتد و پایان ندارد.

د) نمی تواند ۲ بار در یک فیلم استفاده شود.

۱۳- کدام جمله صحیح نیست؟

الف) می توانیم دو صدای یکسان را همزمان پخش کنیم.

ب) می توانیم دو صدای یکسان را با اختلاف زمان پخش کنیم.

ج) می توانیم دو صدای غیریکسان را همزمان پخش کنیم.

د) به یک فریم در یک لایه می توان بیش از یک صوت اضافه کرد.

۱۴- صدای..... در صورتی شروع به پخش می شود که نمونه دیگری از آن در حال پخش نباشد.

الف) Start ب) event ج) Stop د) Stream

۱۵- کدام صدا برای پخش در صفحات وب مناسب است؟

الف) event ب) Stop ج) Start د) Stream

۱۶- صداهای Start :

الف) می توانند هم پوشانی داشته باشند.

ب) فقط با شروع فیلم پخش می شوند.

ج) نمی توانند هم پوشانی داشته باشند.

د) فقط باید در فریم ۱ هر لایه قرار گیرند.

۱۷- اگر در یک لایه حاوی صوت در یک فریم کلیدی گزینه Stop را از لیست Sync انتخاب کنیم؟
الف) باعث متوقف شدن صدای آن لایه می شود.

ب) باعث متوقف شدن کلیه صداها و غیر یکسان می شود.

ج) باعث متوقف شدن کلیه صداها و غیر یکسان با آن صوت می شود.

د) آن صوت اصلاً در کل طول نمایش پخش نمی شود.

۱۸- کدام ویرایش صوتی را نمی توان در فلش انجام داد؟

الف) می توان صدا را تنها از بلندگوهای چپ و یا راست پخش کرد.

ب) می توان صدا را به تدریج از یک بلندگو به بلندگوی دیگر انتقال داد.

ج) می توان حجم صدا را به تدریج کم و زیاد کرد.

د) می توان صدا را ترکیب کرد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۹- می توانید صدا را تنها از بلندگوی راست پخش کنید.

۲۰- با استفاده از پنجره می توانید ویژگی هایی از جمله زمان، حجم صدا و تنظیمات صوتی است. تنظیمات را تغییر دهید.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۲۱- کاربرد صدای Stream را بنویسید.

دستور کار در کارگاه

۱- یک انیمیشن ساده ایجاد کنید و یک صوت را به نحوی اضافه کنید که با شروع انیمیشن پخش شود و با پایان انیمیشن، صدا متوقف شود.

۲- یک انیمیشن ساده ایجاد کنید که شامل یک صدا باشد. با پخش انیمیشن که به تدریج مقیاس آن افزایش می یابد به تدریج صدای آن نیز افزایش یابد.

۳- یک انیمیشن ساده ایجاد کنید که شامل یک صدا باشد و این صدا با پخش انیمیشن به تدریج کاهش یابد. (در ضمن اجرای انیمیشن عناصر صحنه کوچک شوند.)

۴- یک کلید طراحی کنید که در بیرون از کلید صدایی پخش شود و با حرکت روی کلید صدا قطع شود.