

الفصل الحادى عشر

استخدام الصوت

نتعرف فى هذا الفصل على كيفية إحضار الملفات الصوتية من الخارج إلى الأفلام التى تقوم بإنشائها داخل **Flash** وكيفية ضبط وتهيئة هذه الملفات لتعمل بكفاءة عالية مع الحفاظ على أحجام الملفات الناتجة



Import a sound File إحضار ملفات الأصوات

تزامن الأصوات

Add A sound To TimeLine إضافة الصوت إلى سطر الوقت

Add sound to button إضافة صوت إلى الزر

Add Streaming Sound إضافة الأصوات المتدفقة

التحكم في إعدادات الصوت

تكرار الصوت

إضافة المزيد من الأصوات المتدفقة

إحضار ملفات الأصوات Import a sound File

في برنامج **Flash** لا يمكنك تسجيل الأصوات، لكن ببساطة شديدة يمكنك استيراد أى نوع من أنواع الملفات الصوتية إلى فيلمك، وبعد أن تقوم باستيراد الملف الصوتي يصبح كرمز موجود في مكتبة الفيلم، حيث يمكنك استخدامه أكثر من مرة في أى مكان داخل المشروع.

١ افتح الفيلم **Mymovie11_start**.

fla من مجلد الفصل الحالي، تأكد

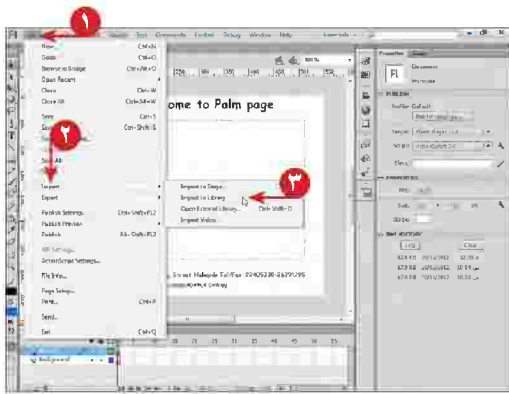
أنك داخل المشهد **Palm**، حيث

سنقوم بإضافة ملف صوتي له.

١ افتح قائمة **File**.

٢ اختر **Import**

٣ اختر **Import to Library**

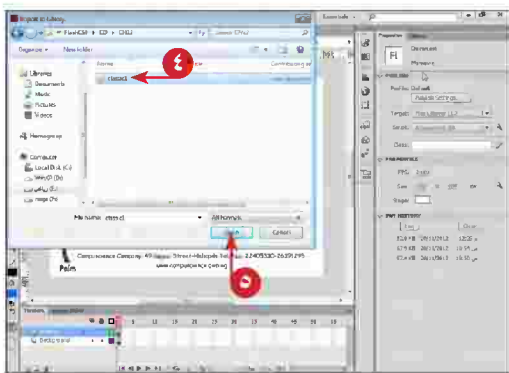


٤ اختر الملف الصوتي الذي ترغب في

إحضاره وليكن الملف **Classic1**

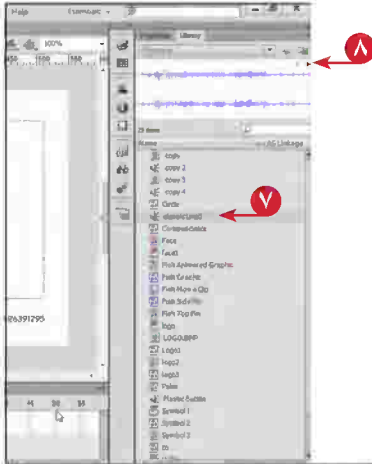
الموجود على مجلد الفصل الحالي.

٥ انقر زر **Open**.



لمعاينة الملف الصوتى الذى قمت بإحضاره.

٧ اختر الملف داخل المكتبة.



٨ انقر زر

٩ أضف طبقة جديدة للفيلم ولتكن باسم
Sound.

١٠ تأكد من اختيار هذه الطبقة.



١١ أدرج الملف الصوتى من المكتبة إلى
مسرح العمل.

١٢ نشط لوحة الخصائص المصاحبة
للإطار الذى يحتوى على الملف
الصوتى.



● لاحظ وجود عدة خصائص مختلفة
للملف ومنها معدل نمذجة الصوت
وعدد القنوات الصوتية وعمق البت...
الخ.

● احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً لاستكمال التدريبات التالية.

تزامن الأصوات

تختلف المقطوعات الصوتية عن المقطوعات الحركية في أن الأولى مبنية على الوقت، بينما تبنى الثانية على الإطارات، وهذا يعني إمكانية استمرار المقطوعة الحركية عبر عدد من الإطارات، بينما يتم تشغيل المقطوعة الصوتية حتى انتهائها بغض النظر عن عدد الإطارات.

خيارات التزامن

عندما تقوم بإدراج الصوت من مكتبة الفيلم إلى مسرح العمل كما فعلنا منذ قليل، يجب أن تقوم بتحديد خيار التزامن المناسب **Sync**، وهذه الخيارات هي:

- الخيار **Event** ويعمل على تزامن الصوت مع الإطار الأساسي الموجود به هذا الصوت، والذي قد يتضمن إطار لأحد حالات زر أمر على سبيل المثال.
- الخيار **Start** وله نفس وظيفة الخيار السابق إلا أنه يمنع تكرار الصوت عند تكرار الحدث المصاحب أثناء تشغيل هذا الصوت.
- الخيار **Stop** ويعمل على إخماد أى صوت حدثى آخر.

لتعيين خيار التزامن المناسب ، تابع معنا الخطوات الآتية

❶ اختر الإطار الذى يحتوى على الصوت .



❷ من قائمة **Sync** حدد الخيار الذى يروق لك.

• عندما تقوم بوضع الصوت على مسرح العمل، يشغل الصوت إطار فقط فى حالة الأصوات الحديثة. أما فى حالة الأصوات المتدفقة، فيشغل الصوت مجموعة من الإطارات، وعليك فى هذه

الحالة زيادة هذه الإطارات أو تقليصها تبعاً للوقت الذى ترغب فى تشغيل الصوت فيه.

إضافة الصوت إلى سطر الوقت Add A sound To TimeLine

يمكنك إضافة أصوات الحدث حينما يكون لديك أصوات تعتمد على حركة معينة، أو حينما يوجد أصوات يتم تشغيلها عند الوصول إلى إطار معين.

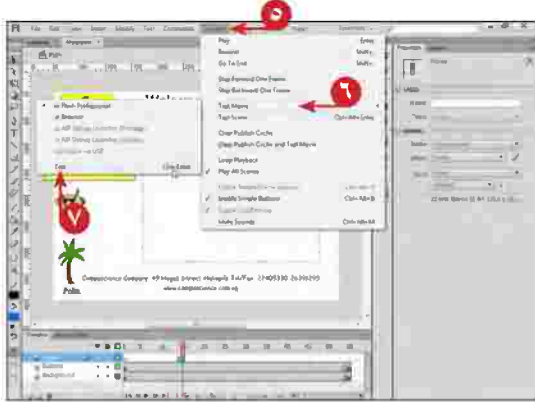


١ قم بإدراج إطار رئيسى فارغ **Blank Key frame** فى الإطار الذى تريد بدء ملف الصوت من عنده. وليكن الإطار رقم ١٥.

٢ افتح لوحة الخصائص.

٣ تحت قسم الصوت **sound**، افتح القائمة المنسدلة **name**.

٤ اختر ملف الصوت الذى تريده. تظهر موجات الصوت داخل سطر الوقت.



٥ افتح قائمة **Control**.

٦ اختر **Test movie**.

٧ اختر **Test**.

يقوم **Flash** باختبار فيلمك.

٨ احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً.

إضافة صوت إلى الزر Add sound to button

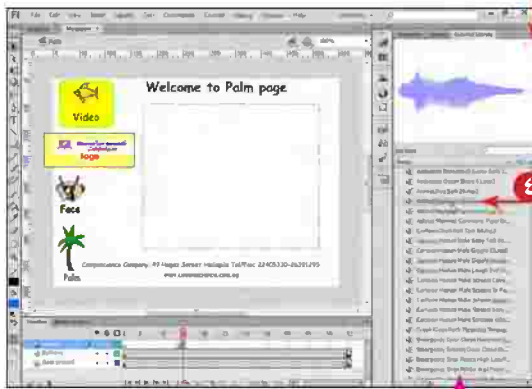
لإضافة صوت إلى أحد الأزرار، قم باستخدام حالة من ملف الصوت الموجود داخل مكتبة فيلمك وسنقوم فيما يلي باستخدام بعض الأصوات التي تأتي مع **Flash** (يمكنك بالطبع استخدام أي أصوات أخرى).

١ افتح قائمة **Window**



٢ اختر **Common Libraries**

٣ اختر **Sounds**



٤ تظهر مكتبة الأصوات التي تأتي مع **Flash**

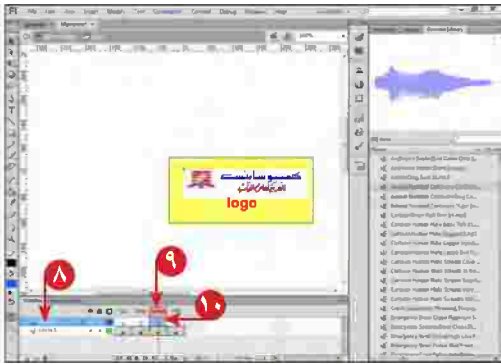
٥ اختر الصوت الذي يروق لك من قائمة الأصوات

٦ انقر زر التشغيل داخل نافذة المعاينة كي تتعرف بنفسك على هذا الصوت



٦ من مشهد الصفحة الرئيسية انقر رمز
الشعار بزر الفأرة الأيمن

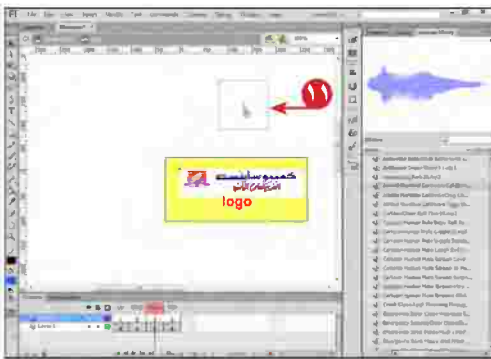
٧ اختر Edit



٨ أنشى طبقة جديدة وأعد تسميتها إلى
Sound.

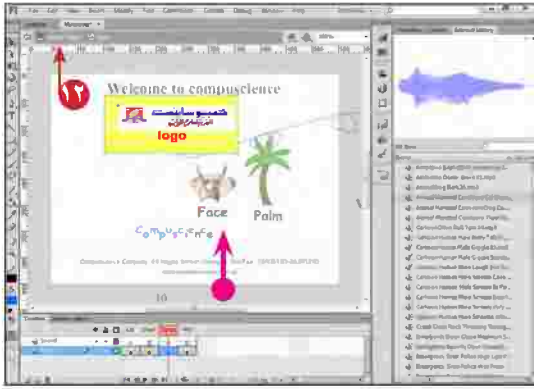
٩ انقر الحالة Down داخل الطبقة
Sound لتنشيطها.

ذلك لأننا نرغب فى إظهار الصوت
بمجرد نقر المستخدم للزر.



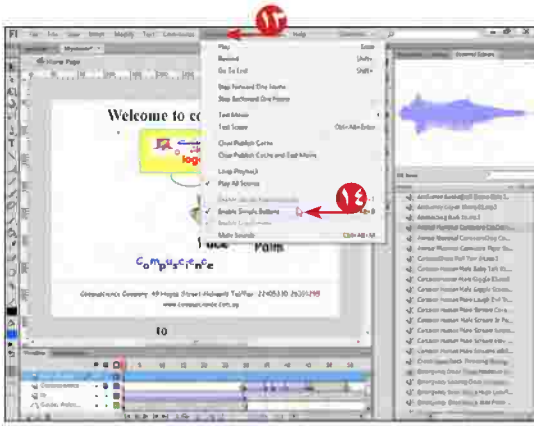
١٠ اضغط مفتاح F6 من لوحة المفاتيح
لإضافة إطار رئيسى جديد.

١١ اسحب رمز الصوت من مكتبة
الأصوات ثم قم بإلقائه فى أى مكان
على مسرح العمل.



● تلاحظ عدم وجود تغير في مسرح العمل وإنما يتم إضافة موجة صوتية إلى الحالة **Down** داخل طبقة **Sound**.

١٢ انقر التويب **Home Page**.



١٣ افتح قائمة **Control**.

١٤ نشط الخيار **Enable Simple Buttons**

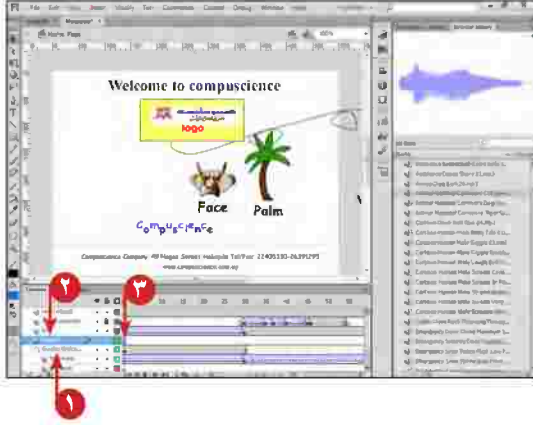
١٥ اختبر الزر، تلاحظ سماع صوت كلما قمت بنقر زر الشعار.

١٦ باتباع الخطوات السابقة، قم بإضافة نفس الصوت إلى جميع الأزرار الموجودة بالفيلم.

حينما تقوم بإضافة أحد الأصوات إلى الفيلم من أى مكتبة أخرى مثل مكتبة الأصوات، يقوم **Flash** تلقائياً بإضافة الملف إلى مكتبة الفيلم. إذا قمت الآن بفتح مكتبة الفيلم، ستجد رمز للصوت الجديد الذى قمت بإضافته داخل المكتبة.

إضافة الأصوات المتدفقة Add Streaming Sound

تتميز الأصوات المتدفقة Streaming Sounds بطولها مقارنةً بأصوات الأحداث Event Sounds لذا يتم دائماً استخدامها كخلفية أو في مصاحبة الرسوم المتحركة.



1 انقر الطبقة Guide:Welcome

داخل مشهد الصفحة الرئيسية
Home Page

2 أضف طبقة جديدة فوقها وأعد
تسميتها إلى Sound.

3 انقر الإطار الأول من الطبقة
الجديدة.



4 افتح قائمة Window

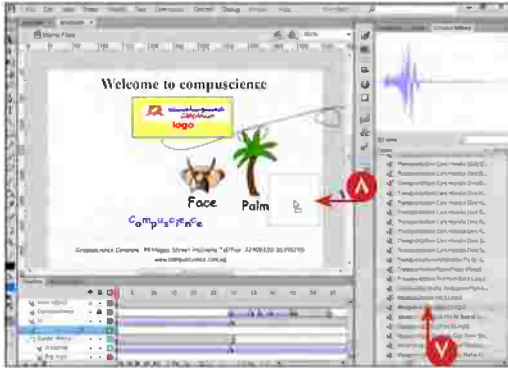
5 اختر Common Libraries

6 اختر Sound

نحتاج دائماً إلى إطار رئيسي لربط أحد الأصوات بسطر الوقت. ولأن طبقة الصوت الجديدة **Sound** تحتوى أساساً على إطار رئيسي داخل الإطار الأول، والحركة المصاحبة للصوت تبدأ أيضاً من الإطار الأول، فلست في حاجة إلى إضافة إطار رئيسي جديد لهذه الطبقة.

٧ ابحث عن الصوت الذى تريده وليكن

WeaponArrow Shot 01.mp3



٨ ألقه فى أى مكان على مسرح العمل.

قم بإعادة دوران الفيلم كي يبدأ من البداية ثم قم بتشغيله.

تلاحظ ظهور الصوت المصاحب للحركة بمجرد بدء الفيلم، وهذا بالطبع شئ جميل جداً إلا أننا نريد لهذا الصوت أن يستمر طوال عملية الحركة، وهذا ما سنتناوله بالبند التالى.

- يمكنك نقر رأس التشغيل وسحبها إلى أى مكان على سطر الوقت للتجول داخل مسار الحركة، كما يمكنك أيضاً تدوير الفيلم إلى أى نقطة على سطر الوقت عن طريق وضع رأس التشغيل عند هذه النقطة.
- تتبع الحركة دائماً الصوت المصاحب، حيث يتم تشغيل الصوت بالتدريج أثناء إجراء عملية الحركة. فإذا لم تستطع عملية الحركة اللحاق بالصوت، يتم تجاهل بعض الإطارات الموجودة بمسار الحركة، وهذا غالباً ما يحدث حينما يكون جهاز المستخدم غير كفء أو لا يقوم بتشغيل الصوت والحركة بنفس الكفاءة.

التحكم فى إعدادات الصوت

يمكنك التحكم فى الكثير من إعدادات الصوت، كأن تحدد مثلاً كمية الوقت الذى يتم تشغيل الصوت فيه. وعامةً يمكنك التعرف على الإعدادات المختلفة للصوت من خلال لوحة الخصائص

.Sound panel

١ انقر أى إطار داخل طبقة الصوت

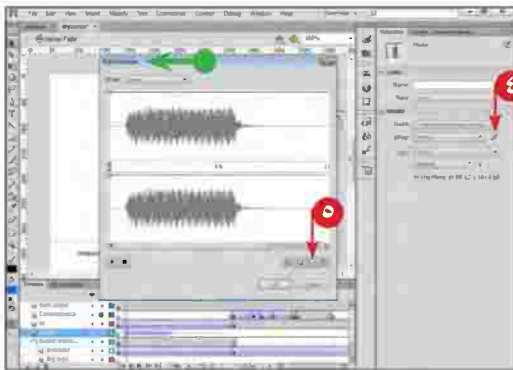
.Sound



٢ افتح قائمة Window

٣ اختر Properties

من قسم Sound



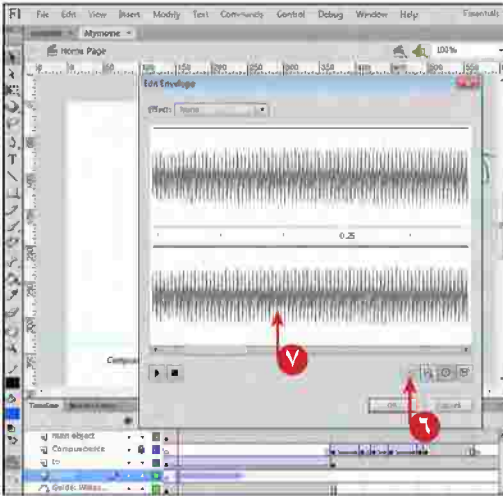
٤ انقر زر Edit sound

.Envelope

٥ يظهر المربع الحواري Edit

Envelope

٥ انقر زر الثوانى

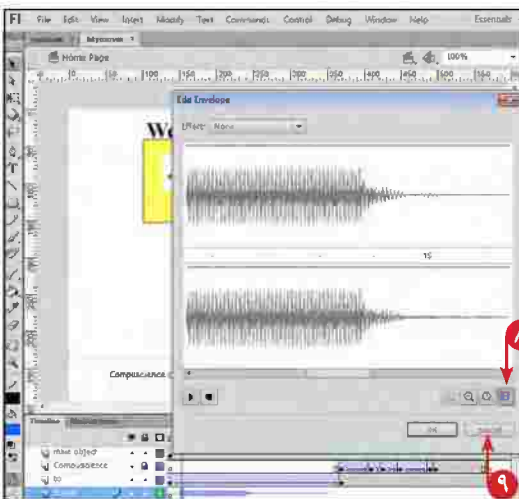


٦ يقوم الشريط الأفقي الموجود
بمنتصف المربع الحواري بإظهار
مدة تشغيل الصوت بالثانية.

٧ انقر زر التكبير.

٧ كبر المنطقة التي تحتوى على مدة
تشغيل الصوت.

٨ تلاحظ أن الصوت يعمل لثانية
واحدة فقط.



٨ انقر زر الإطارات

٩ يتم إظهار عدد إطارات الصوت
وهو ما يقرب من ١٥ في هذه
الحالة، بينما تتكون الحركة داخل
طبقة **Welcome** من ٣٠ إطار،
لذا يجب امتداد عدد الإطارات
التي يعمل بها هذا الصوت إلى
ضعفين.

٩ انقر زر **Cancel** لإغلاق المربع
الحواري **Edit Envelope**.

١٠ احفظ الملف وابقه مفتوحاً.

تكرار الصوت

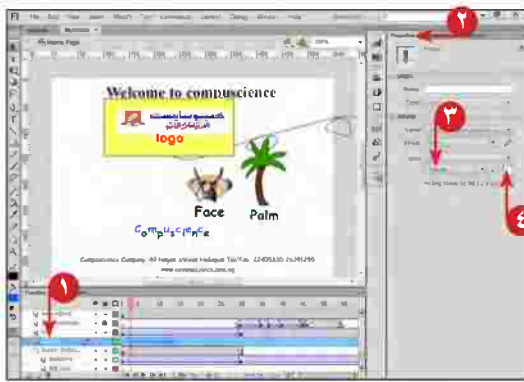
يمكنك إنشاء حلقات متتالية من الصوت، لعمل خلفية موسيقية لفيلمك، تستمر هذه الموسيقى طوال عرض الفيلم.

١ تأكد أن طبقة الصوت نشطة.

٢ افتح لوحة الخصائص إذا لم تكن مفتوحة بالفعل.

٣ اختر **Repeat**.

٤ أدخل القيمة ٣ إلى مربع النص المجاور.

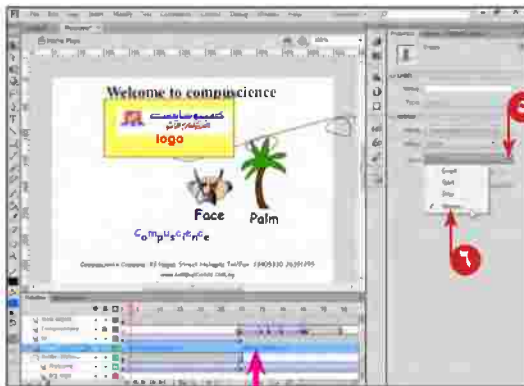


لا تقلق، فالصوت ينقطع بمجرد إنهاء عملية الحركة، حتى ولو زاد طول الصوت عن طول الحركة نفسها.

٥ انقر القائمة المنسدلة **Sync**.

٦ اختر **Stream**.

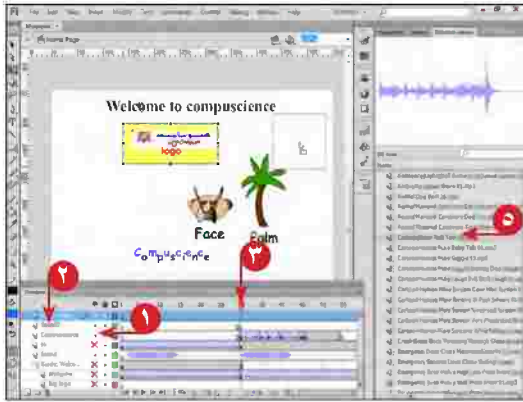
● لاحظ امتداد الصوت داخل الطبقة **Sound** كى يضاوى الطول الكامل لطبقة **Welcome**.



قم بتدوير الفيلم إلى نقطة البداية ثم قم بتشغيله، تلاحظ ظهور الصوت أثناء عملية حركة كلمة **Welcome** بالكامل وليس فى بدايتها فقط كما كان من قبل.

إضافة المزيد من الأصوات المتدفقة

بعد أن قمنا بإضافة صوت حركة كلمة **Welcome**، نريد الآن إضافة صوت آخر لحركة الكرة الصغيرة وكلمة **Compuscience**. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:



١ انقر طبقة **Compuscience**

٢ أضف طبقة جديدة وأعد تسميتها إلى **Sound2**.

٣ انقر الإطار رقم ٣٠.

٤ اضغط مفتاح **F6** لإضافة إطار رئيسي جديد.



٥ قم بإدراج الصوت **Cartoon**

Drum Roll Tom 04.mp3

مكتبة الصوت إلى مسرح العمل.

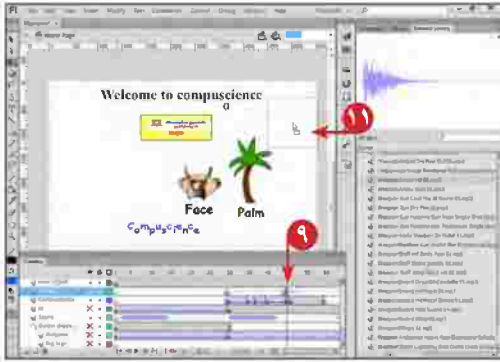
٦ انقر أي إطار بين الإطارات ٣٠

و ٤٤ داخل الطبقة **Sound2**

٧ افتح قائمة **Sync**.

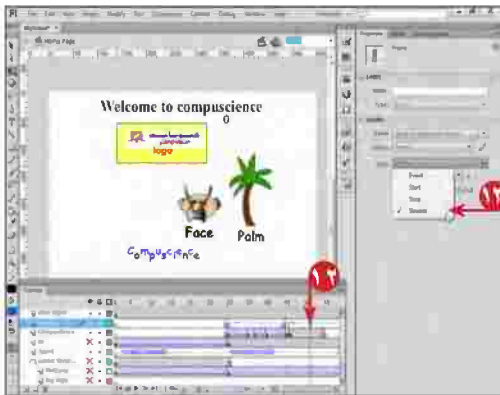
٨ اختر **Stream**.

٩ انقر الإطار رقم ٤٥ بالطبقة **Sound2**.



١٠ اضغط مفتاح **F6** من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى جديد.

١١ قم بإدراج الصوت **WeaponArmor** من مكتبة الصوت إلى مسرح العمل.



١٢ انقر أى إطار بين ٤٥ و ٧٠ بالطبقة **Sound2**.

١٣ افتح قائمة **Sync** ثم اختر **Stream**.

قم بتدوير الفيلم إلى نقطة البداية ثم قم بتشغيله، تلاحظ ظهور الأصوات أثناء عملية الحركة بالكامل.

احفظ الفيلم باسم **Mymovie11_end fla** ثم اغلقه.