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

obeikandi.com

إحضار ملفات الأصوات Import a sound File

تزامن الأصوات

إضافة الصوت إلى سطر الوقت Add A sound To TimeLine

إضافة صوت إلى الزر Add sound to button

إضافة الأصوات المتدفقة Add Streaming Sound

التحكم فى إعدادات الصوت

تكرار الصوت

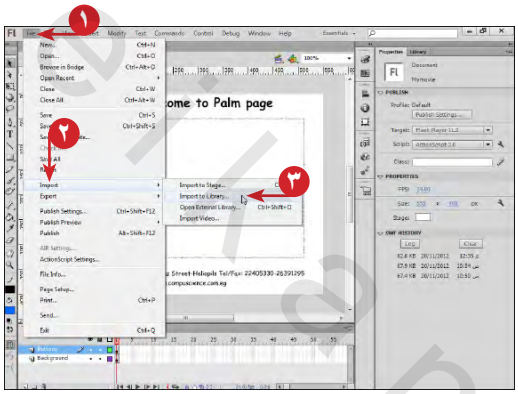
إضافة المزيد من الأصوات المتدفقة

obeikandl.com

إحضار ملفات الأصوات Import a sound File

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

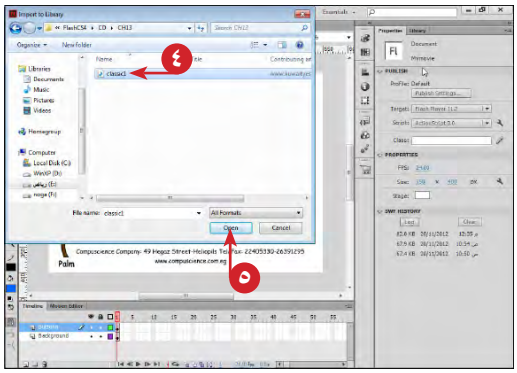
- افتح الفيلم Mymovie11_start.fla من مجلد الفصل الحالى، تأكد أنك داخل المشهد Palm، حيث سنقوم بإضافة ملف صوتى له.



١ افتح قائمة File.

٢ اختر Import

٣ اختر Import to Library

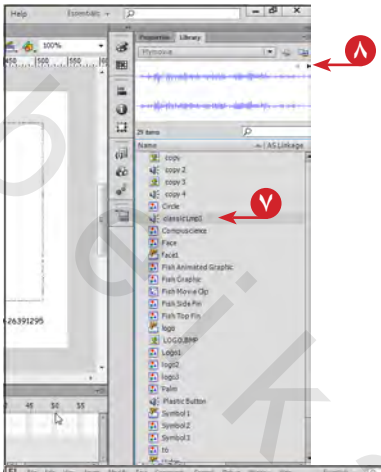


٤ اختر الملف الصوتى الذى ترغب فى إحضاره وليكن الملف Classic1 الموجود على مجلد الفصل الحالى.

٥ انقر زر Open.

لمعاينة الملف الصوتى الذى قمت بإحضاره.

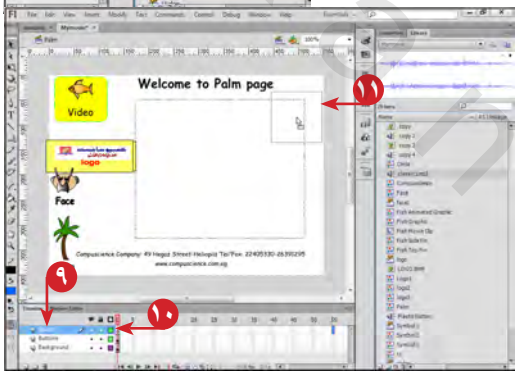
٧ اختر الملف داخل المكتبة.



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

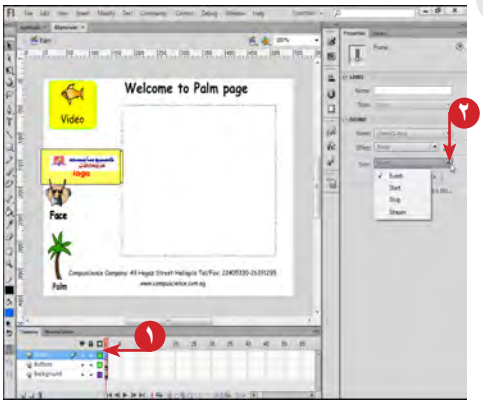
خيارات التزامن

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

- الخيار **Event** ويعمل على تزامن الصوت مع الإطار الأساسى الموجود به هذا الصوت، والذى 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

١ اختر الإطار الذى يحتوى على الصوت .

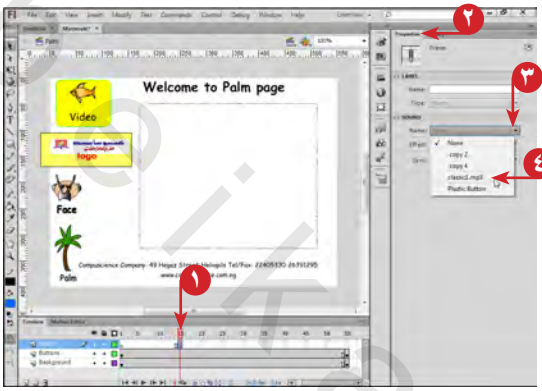


٢ من قائمة **Sync** حدد الخيار الذى يروق لك.

عندما تقوم بوضع الصوت على مسرح العمل، يشغِّل الصوت إطار واحد فقط فى حالة الأصوات الحدثية. أما فى حالة الأصوات المتدفقة، فيشغِّل 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.

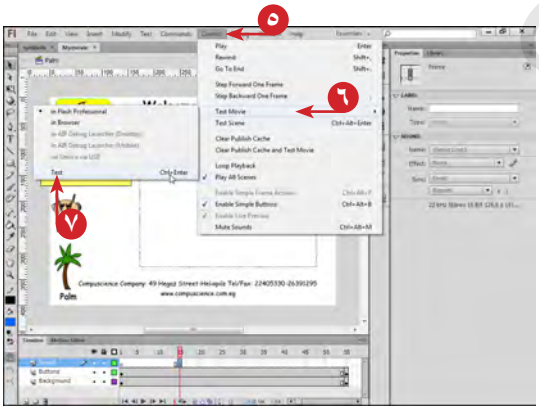


١ قم بإدراج إطار رئيسى فارغ Blank Key frame. فى الإطار الذى تريد بدء ملف الصوت من عنده. وليكن الإطار رقم ١٥.

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.

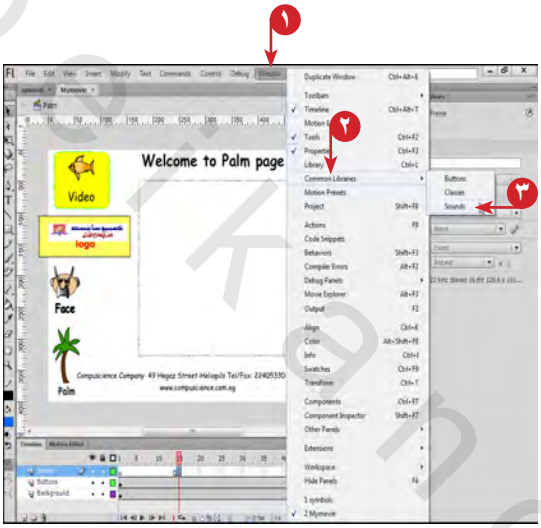
٧ اختر Test

يقوم Flash باختبار فيلمك.

- احفظ الفيلم وابقه مفتوحاً.

إضافة صوت إلى الزر Add sound to button

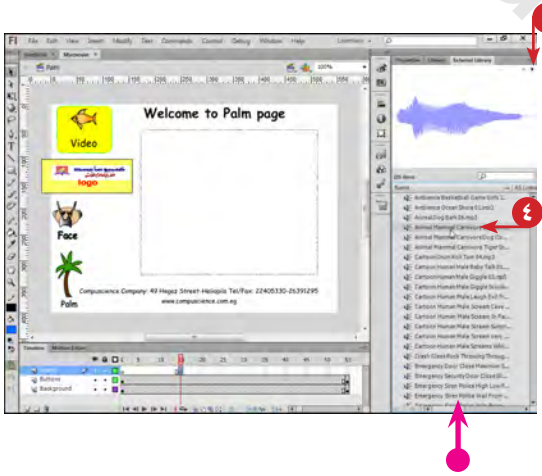
لإضافة صوت إلى أحد الأزرار، قم باستخدام حالة من ملف الصوت الموجود داخل مكتبة فيلمك وسنقوم فيما يلى باستخدام بعض الأصوات التى تأتى مع Flash (يمكنك بالطبع استخدام أى أصوات أخرى).



١ افتح قائمة Window

٢ اختر Common Libraries.

٣ اختر Sounds.



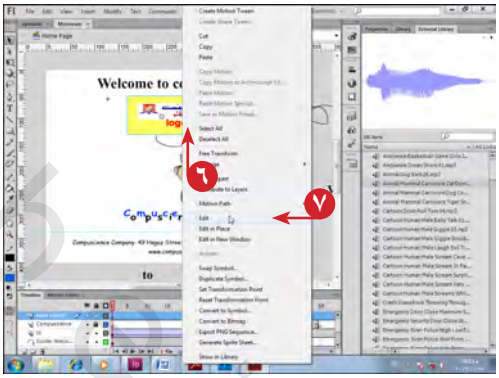
● تظهر مكتبة الأصوات التى تأتى مع Flash.

٤ اختر الصوت الذى يروق لك من قائمة الأصوات

٥ انقر زر التشغيل داخل نافذة المعاينة كى تتعرف بنفسك على هذا الصوت

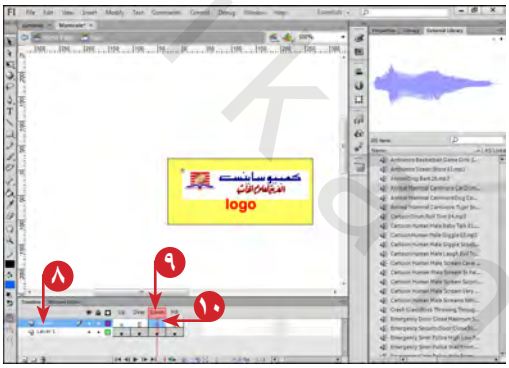
٦ من مشهد الصفحة الرئيسية انقر رمز الشعار بزر الفأرة الأيمن

٧ اختر Edit

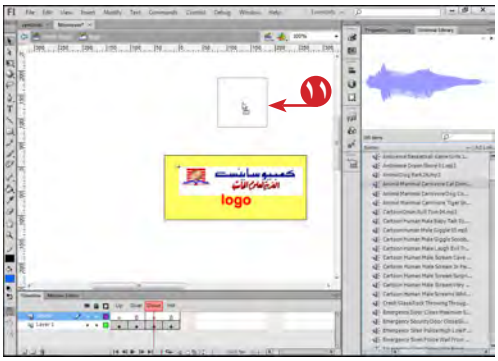


٨ أنشئ طبقة جديدة وأعد تسميتها إلى Sound.

٩ انقر الحالة Down داخل الطبقة Sound لتنشيطها.
ذلك لأننا نرغب فى إظهار الصوت بمجرد نقر المستخدم للزر.

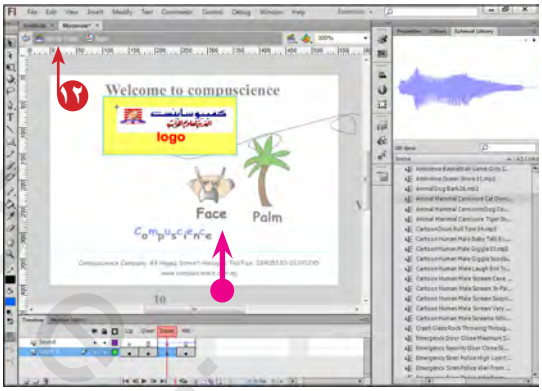


١٠ اضغط مفتاح F6 من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى جديد.



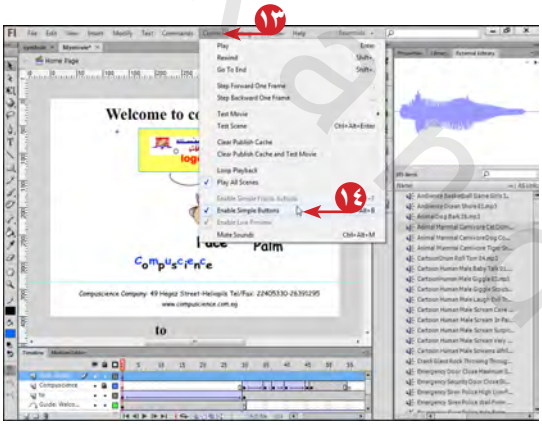
١١ اسحب رمز الصوت من مكتبة الأصوات ثم قم بإلقائه فى أى مكان على مسرح العمل.

يتبع



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

١٢ انقر التبويب **Home Page**.



١٣ افتح قائمة **Control**.

١٤ نشط الخيار **Enable Simple Buttons**

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

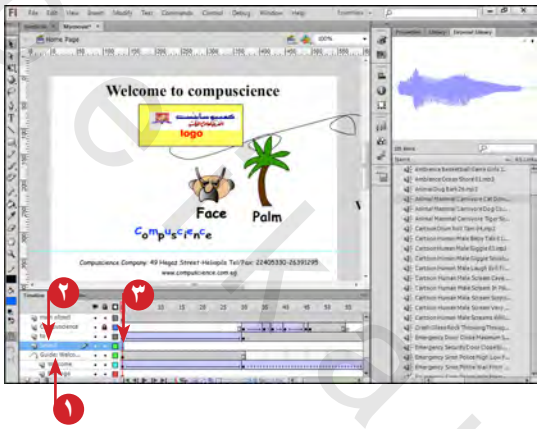
١٦ باتباع الخطوات السابقة، قم بإضافة نفس الصوت إلى جميع الأزرار الموجودة بالفيلم.

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.

obeikandl.com

إضافة الأصوات المتدفقة Add Streaming Sound

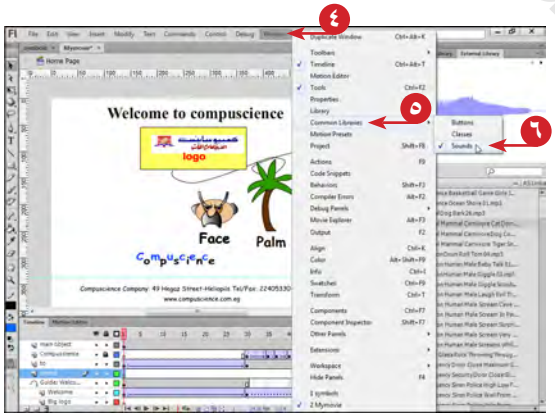
تتميز الأصوات المتدفقة Streaming Sounds بطولها مقارنةً بأصوات الأحداث Event Sounds لذا يتم دائماً استخدامها كخلفية أو فى مصاحبة الرسوم المتحركة.



١ انقر الطبقة Guide:Welcome داخل مشهد الصفحة الرئيسية Home Page

٢ أضف طبقة جديدة فوقها وأعد تسميتها إلى Sound.

٣ انقر الإطار الأول من الطبقة الجديدة.



٤ افتح قائمة Window

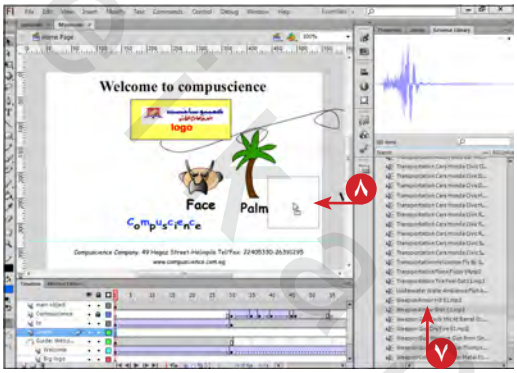
٥ اختر Common Libraries

٦ اختر Sound

يتبع

نحتاج دائماً إلى إطار رئيسى لربط أحد الأصوات بسطر الوقت. ولأن طبقة الصوت الجديدة Sound تحتوى أساساً على إطار رئيسى داخل الإطار الأول، والحركة المصاحبة للصوت تبدأ أيضاً من الإطار الأول، فلست فى حاجة إلى إضافة إطار رئيسى 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 كى يبدأ من البداية ثم قم بتشغيله.

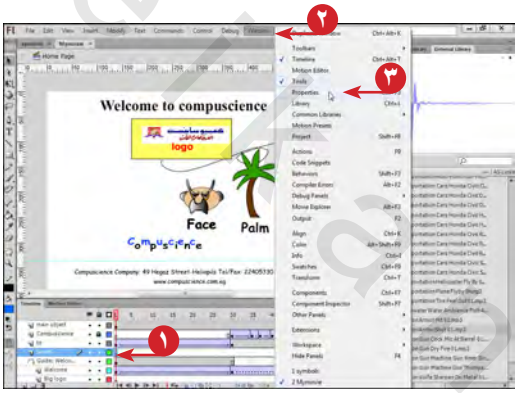
- تلاحظ ظهور الصوت المصاحب للحركة بمجرد بدء الفيلم، وهذا بالطبع شئ جميل جداً إلا أننا نريد لهذا الصوت أن يستمر طوال عملية الحركة، وهذا ما سنتناوله بالبند التالى.

- 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.



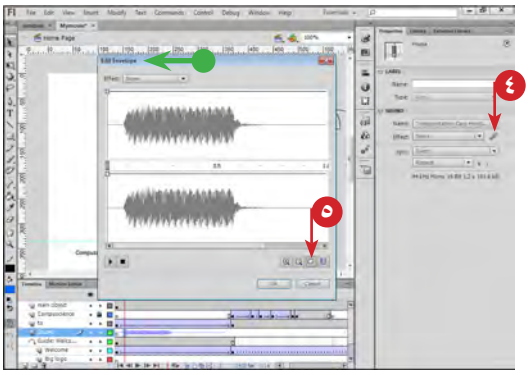
٢ افتح قائمة Window.

٣ اختر Properties.

من قسم Sound.

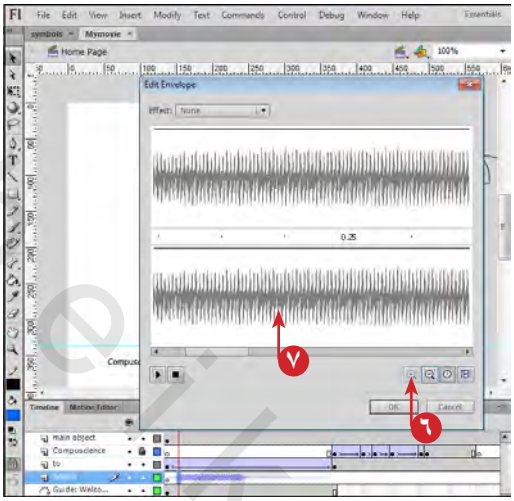
٤ انقر زر Edit sound Envelope.

يظهر المربع الحوارى Edit Envelope



٥ انقر زر الثوانى

يتبع

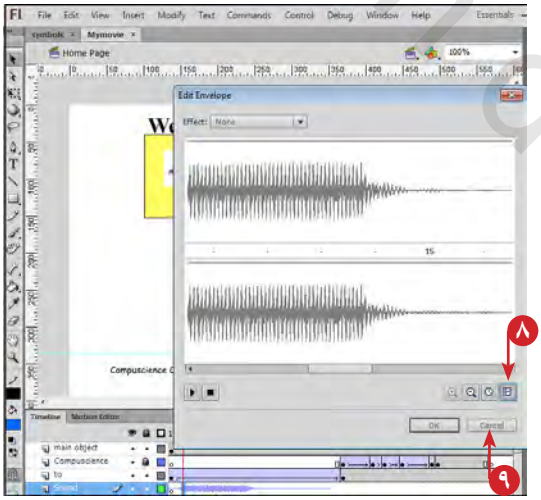


- يقوم الشريط الأفقى الموجود بمنتصف المربع الحوارى بإظهار مدة تشغيل الصوت بالثانية.

٦ انقر زر التكبير.

٧ كبر المنطقة التى تحتوى على مدة تشغيل الصوت.

- تلاحظ أن الصوت يعمل لثانية واحدة فقط.



٨ انقر زر الإطارات

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

٩ انقر زر Cancel لإغلاق المربع الحوارى Edit Envelope.

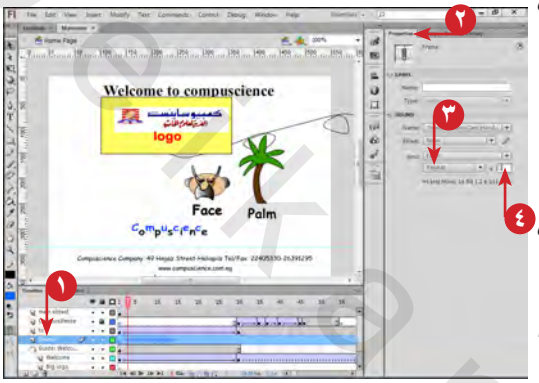
- احفظ الملف وابقه مفتوحاً.

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.



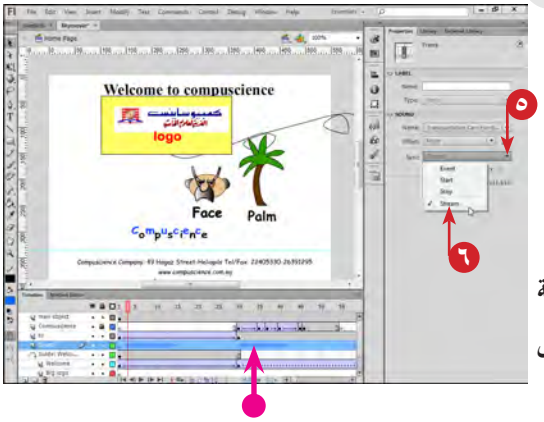
٣ اختر Repeat .

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.

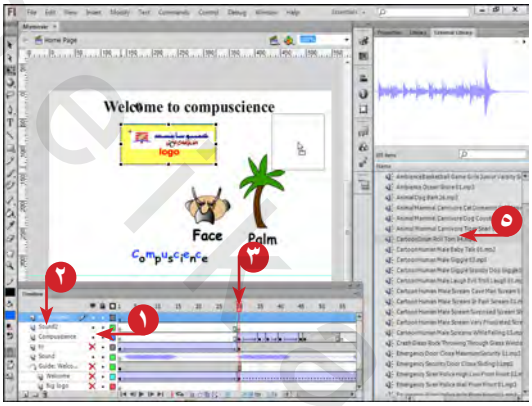


● لاحظ امتداد الصوت داخل الطبقة Sound كى يضاهى الطول الكامل لطبقة Welcome .

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:



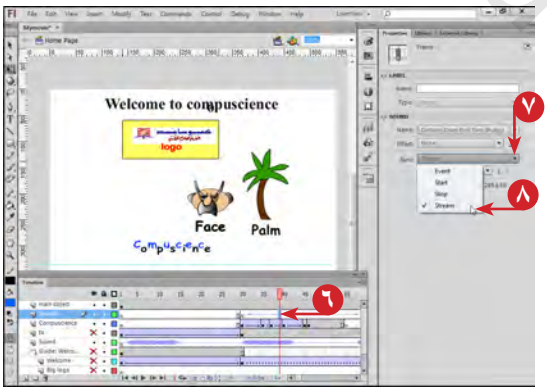
١ انقر طبقة Compuscience

٢ أضف طبقة جديدة وأعد تسميتها إلى Sound2.

٣ انقر الإطار رقم ٣٠ .

٤ اضغط مفتاح F6 لإضافة إطار رئيسى جديد.

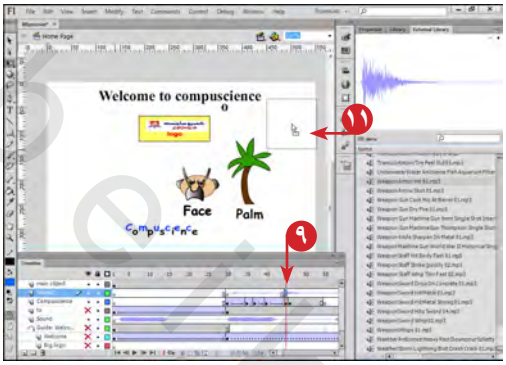
٥ قم بإدراج الصوت Cartoon Drum Roll Tom 04.mp3 من مكتبة الصوت إلى مسرح العمل.



٦ انقر أى إطار بين الإطارات ٣٠ و٤٤ داخل الطبقة Sound2

٧ افتح قائمة Sync.

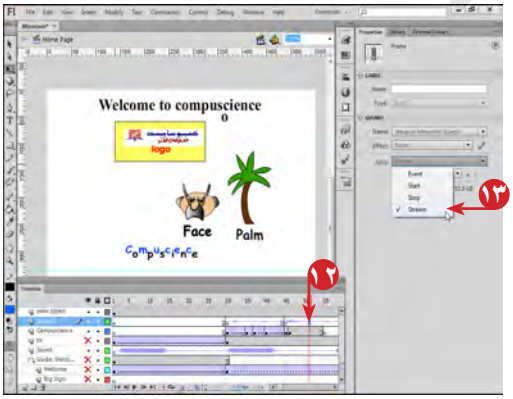
٨ اختر Stream.



٩ انقر الإطار رقم ٤٥ بالطبقة Sound2.

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

١١ قم بإدراج الصوت WeaponArmor Hit 01.mp3 من مكتبة الصوت إلى مسرح العمل.



١٢ انقر أى إطار بين ٤٥ و٧٠ 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.

obeikandi.com