

aula p07 | 2011.2012

módulo | tópico

som digital | Integração no flash

ficheiros | equipamentos necessários

Auscultadores

Microfone

CD áudio

Audacity 1.3.12-Beta

Fotos em formato JPG (20 fotografias para mostrar no slideshow e 1 fotografia que servirá como fundo)

Ficheiro de som - **shutter.mp3**

Adobe Flash CS3

Editor de imagem

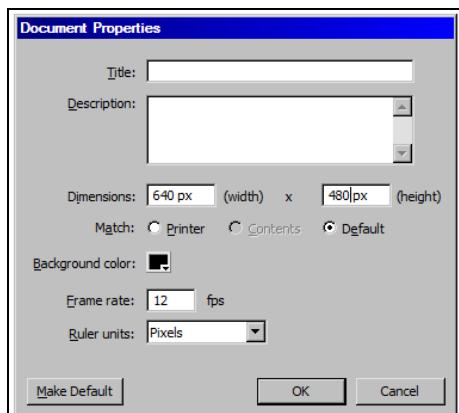
Bom trabalho!

A. integração de som no Flash

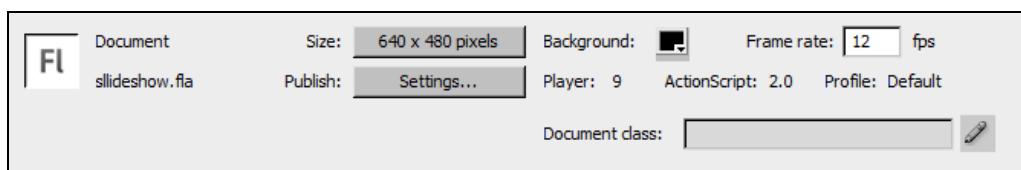
1. Abra o Flash CS3 e crie um novo **Flash File (ActionScript 2.0)**. Com esse ficheiro irá construir um slideshow de fotografias com uma música de fundo e um som que marca a transição de fotografia.



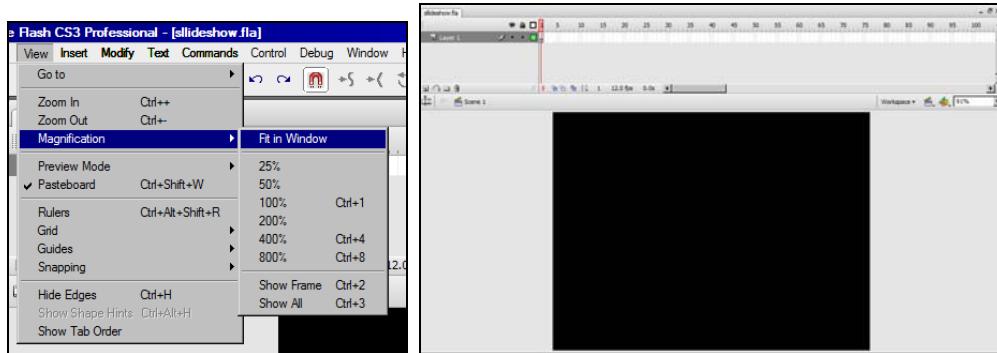
2. defina as seguintes características para o ficheiro: **Size: 640px por 480px, Cor de fundo: Preto, Frame Rate: 12 fps**



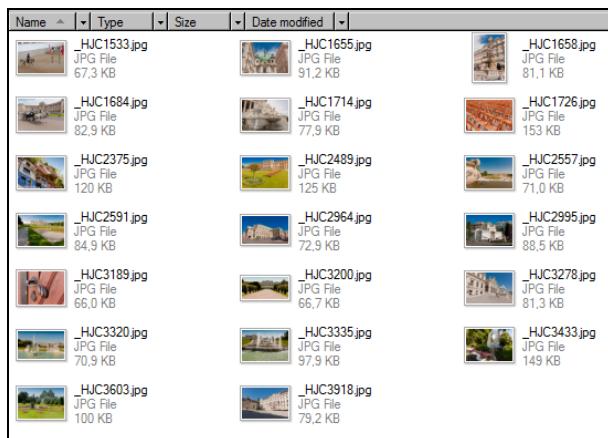
3. grave o ficheiro como **slideshow fla**. As propriedades do ficheiro deverão ser agora como as que se mostram abaixo.



4. ajuste o **zoom** de modo a que consiga visualizar toda a área de trabalho.



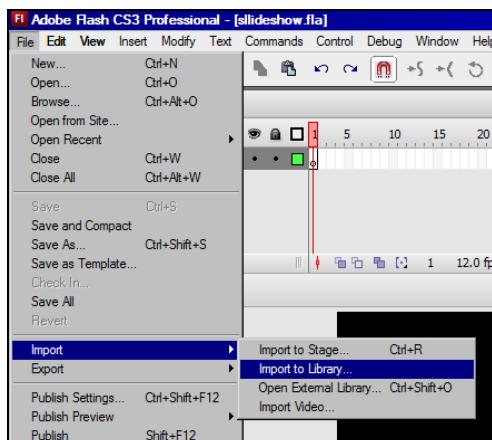
5. seleccione **20 fotografias** para o seu slideshow. Poderá descarregá-las da Web em serviços como o Flickr ou utilizar fotografias da sua autoria. Todas as fotografias deverão ser convertidas para o **formato JPG** e ter uma dimensão máxima de **500px por 400px**.



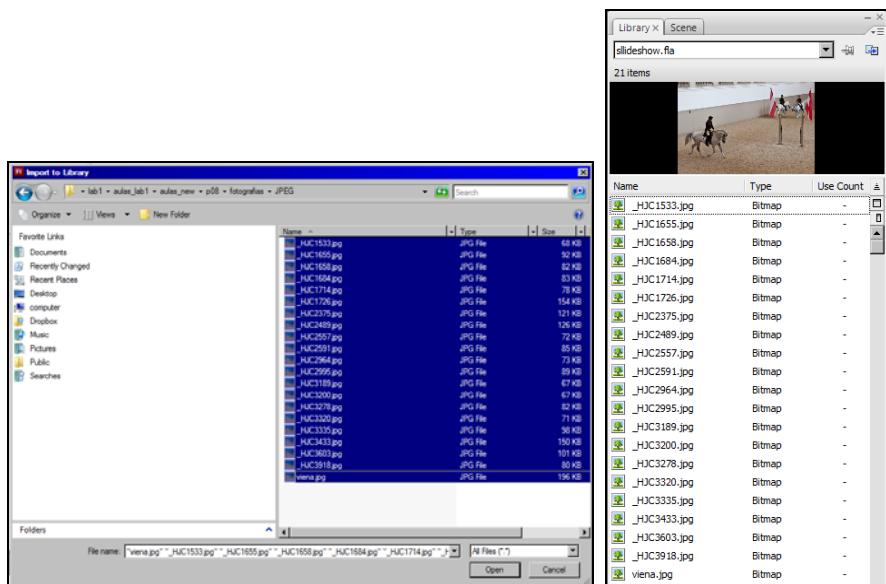
6. seleccione agora uma outra fotografia em **formato JPG** e com a dimensão de **640px por 480px** para o fundo do seu slideshow. Esta fotografia deve adequar-se à temática das 20 fotos anteriormente seleccionadas.



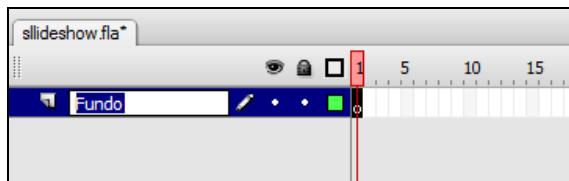
7. importe as fotografias para a **Library** do Flash.



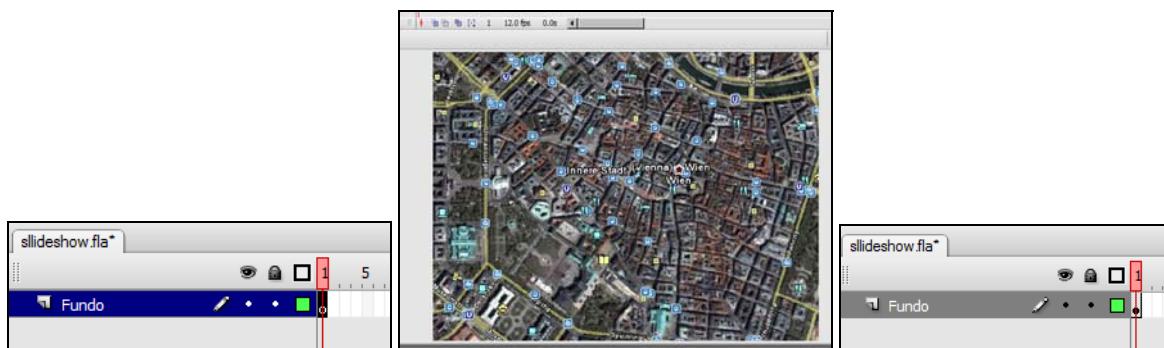
8. seleccione as **21 fotografias** e importe-as.



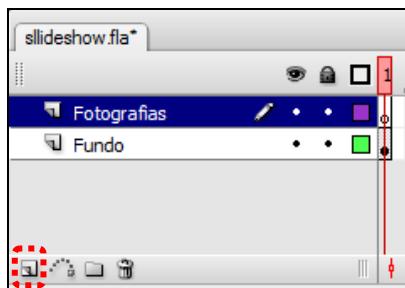
9. na **Timeline** renomeie a Layer aí existente para **Fundo**.



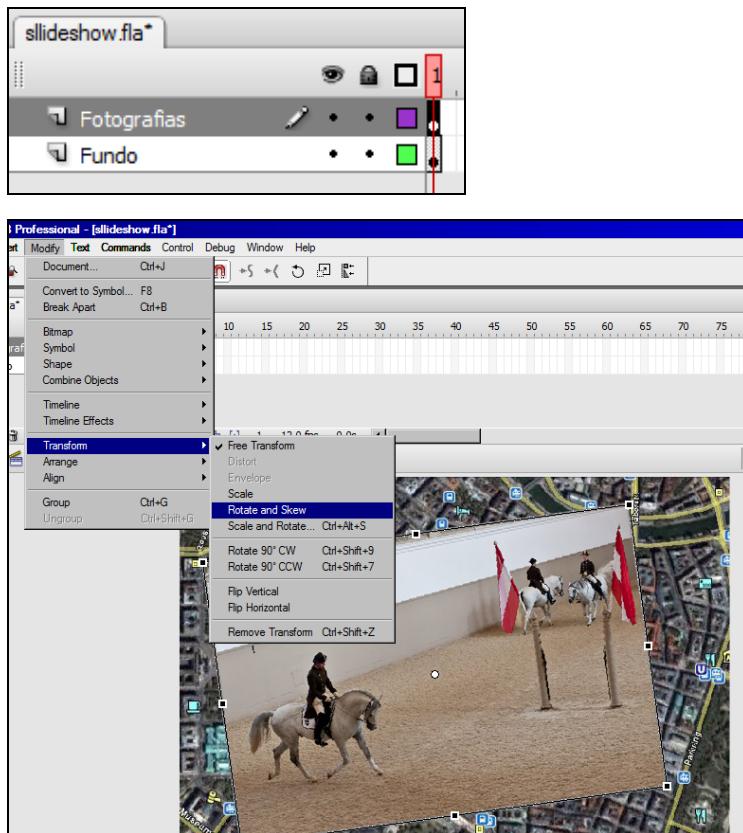
10. seleccione a **keyframe vazia** e arraste da **biblioteca** para a **área de trabalho** a **imagem de fundo**.



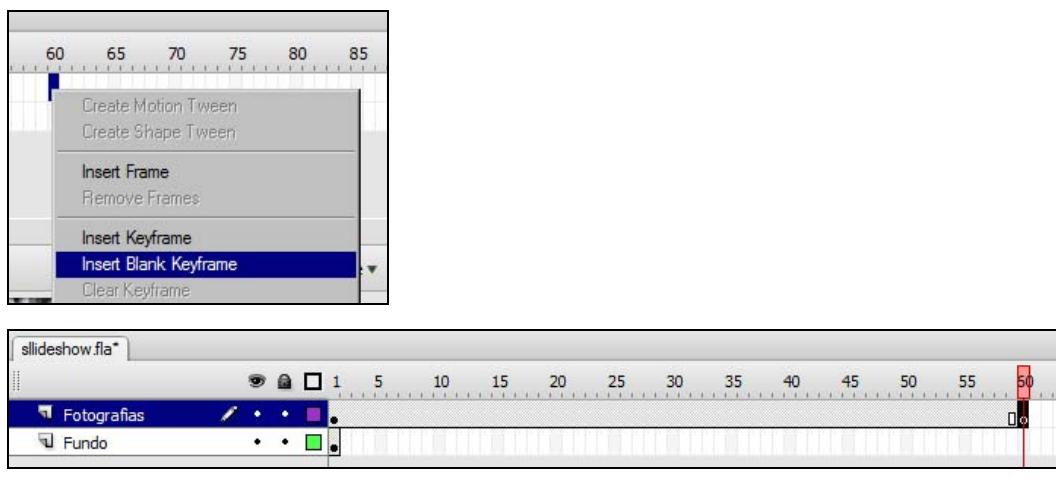
11. crie uma nova layer e nomeie-a **Fotografias**.

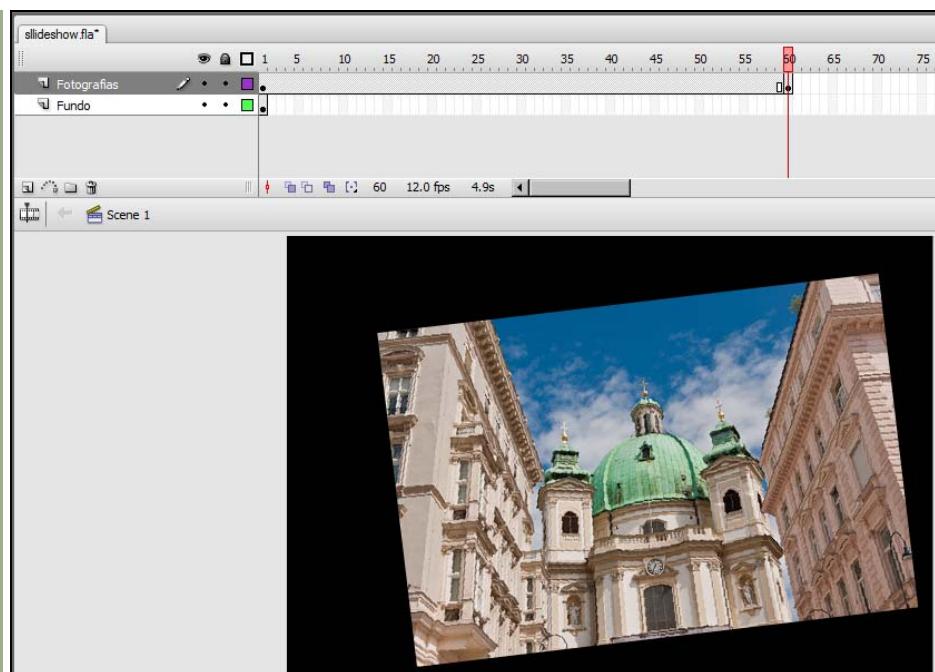


12. seleccione a **keyframe** existente na **frame 1** da camada **Fotografias** e coloque lá a **primeira imagem** do seu slideshow. Poderá dar uma **rotação** à imagem ou outra **transformação** (ver opção **Transform** do menu **Modify**).

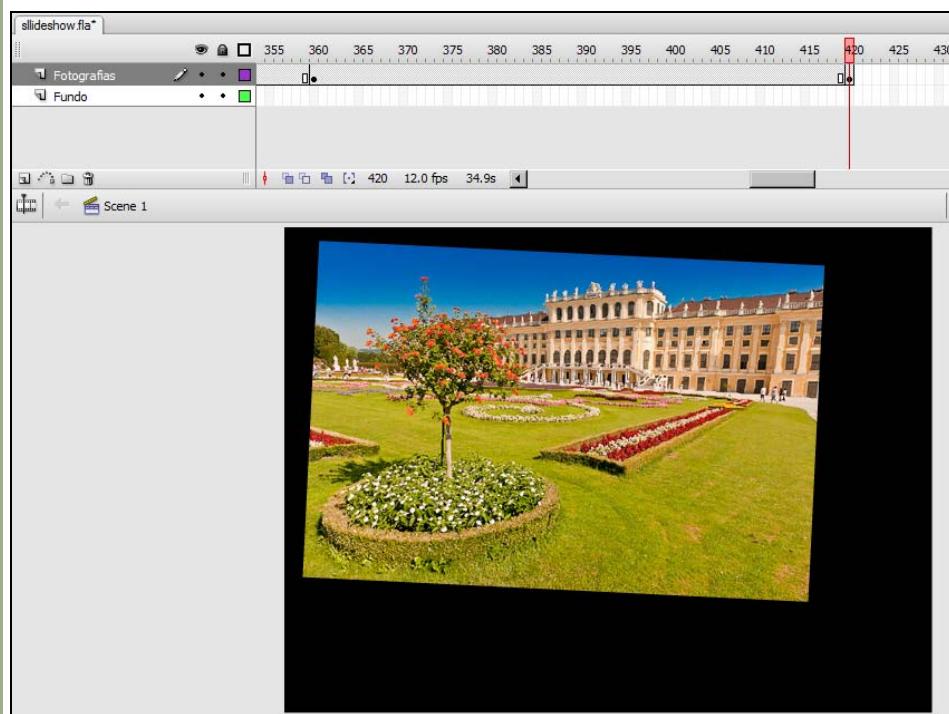


13. na layer **Fotografias**, insira uma **Keyframe vazia** na **frame 60** (5s x 12 fps) e introduza aí a **segunda foto** do seu slideshow. (para inserir uma keyframe vazia pode utilizar também a **tecla F7**)

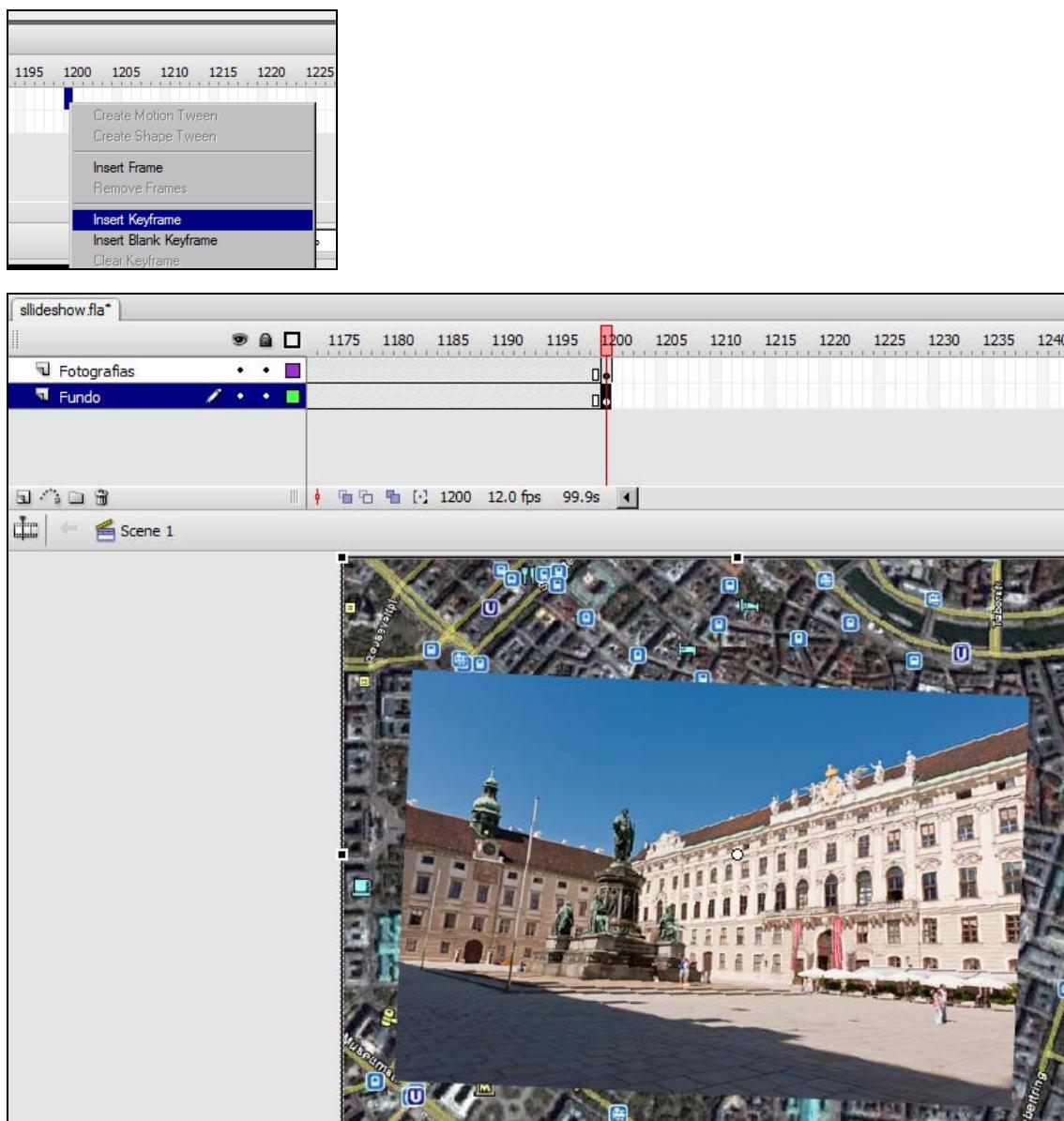




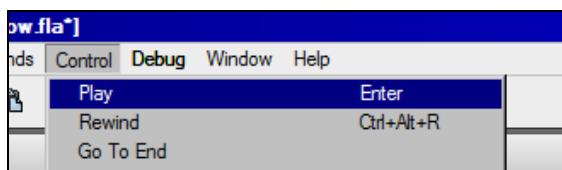
14. repita o que fez no ponto anterior para as frames 120 (3^a foto), 180 (4^a foto), 240 (5^a foto), 300 (6^a foto), 360 (7^a foto), 420 (8^a foto), 480 (9^a foto), 540 (10^a foto), 600 (11^a foto), 660 (12^a foto), 720 (13^a foto), 780 (14^a foto), 840 (15^a foto), 900 (16^a foto), 960 (17^a foto), 1020 (18^a foto), 1080 (19^a foto) e 1140 (20^a foto).



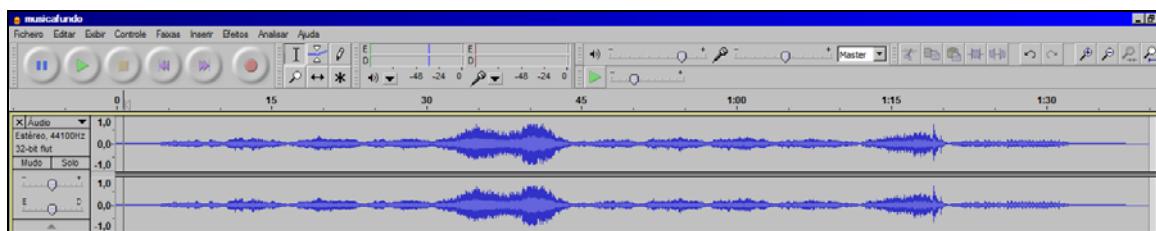
15. introduza uma **nova Keyframe** na **frame 1200** (para inserir uma keyframe pode utilizar também a **tecla F6**). Na camada **Fundo** insira uma **nova Keyframe** na **frame 1200**, para que a **fotografia de fundo** esteja presente durante todo o slideshow.



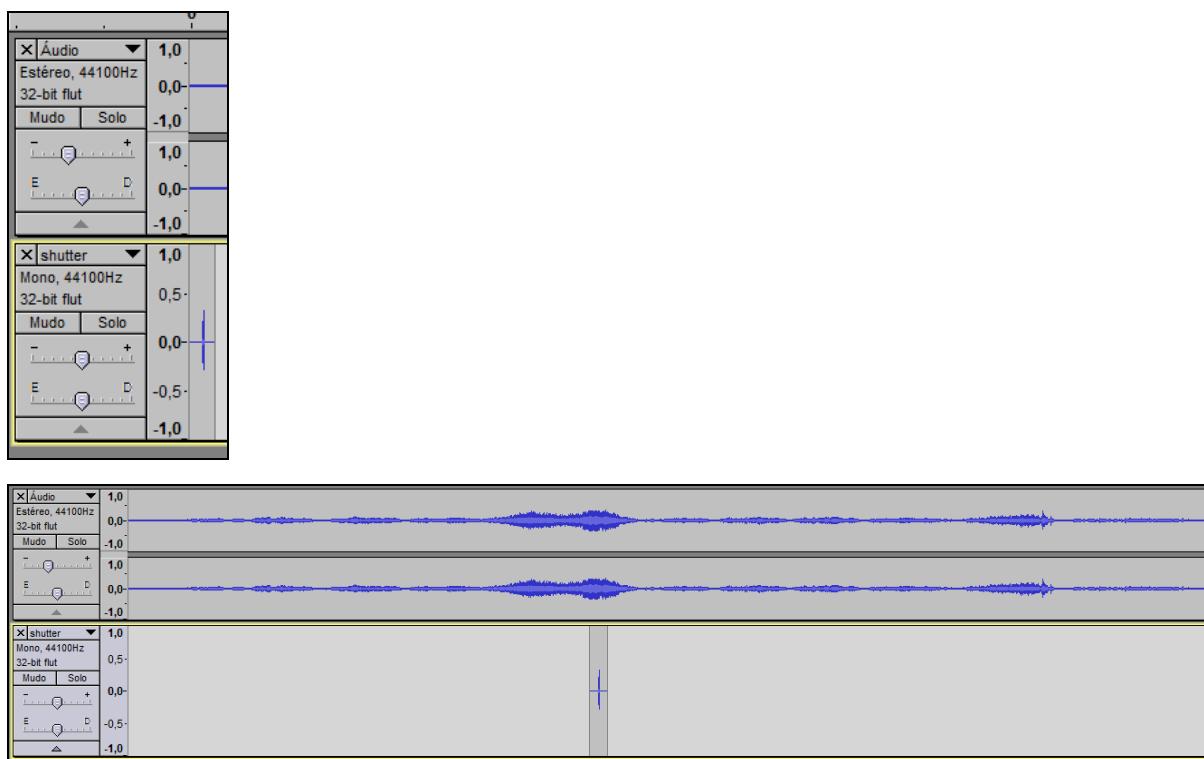
16. verifique o slideshow que acabou de construir através das opções disponíveis no menu **Control**.



17. o slideshow que acabou de construir tem uma **duração** de **100s** ou seja **1m e 40s**. Selecione agora uma **faixa musical** que servirá de **música de fundo** ao seu slideshow. Tenha em atenção a duração atrás indicada. Obtenha a faixa musical a partir de uma **fonte na Web**, de um **CD-Aúdio**, ou a partir de um **MP3**. Deve escolher uma faixa musical que se adeque à temática do seu slideshow.
18. grave o ficheiro no Audacity com uma **frequência de amostragem** de **44100Hz**, a **32 bits** e em **Stereo**. Regule previamente o volume da fonte que utilizar de modo a **evitar** quaisquer fenómenos de **Clipping**.
19. após a gravação **normalize** o som, **equalize-o** se necessário para **remover** eventuais ruídos ou **reforçar** algumas **frequências** e aplique **efeitos** a seu gosto. Limite a **duração** do ficheiro de som a **1m e 40s**.

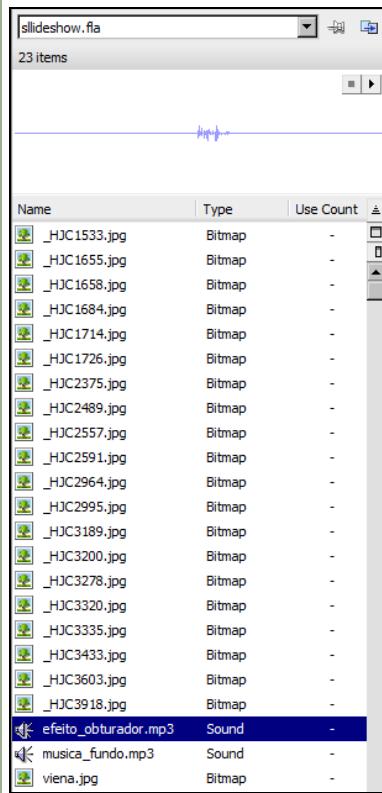


20. importe o ficheiro **shutter.mp3** para o Audacity. Regule o **volume (ganho)** de cada pista de modo a garantir que o som do obturador da máquina fotográfica é perfeitamente audível em qualquer momento da reprodução da música de fundo.

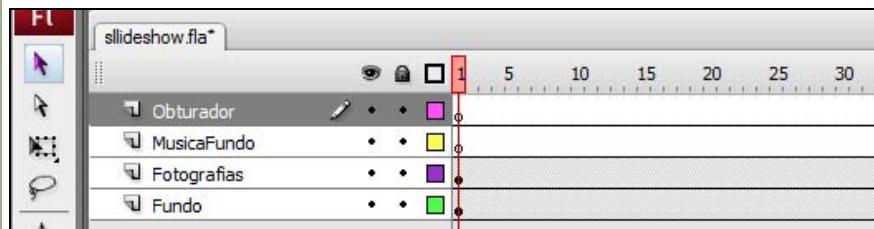


21. exporte cada faixa em separado no **formato MP3** com um **bit rate** de **128kbps**. Atribua os seguintes nomes aos ficheiros exportados: **musica_fundo.mp3** e **efeito_obturador.mp3**.

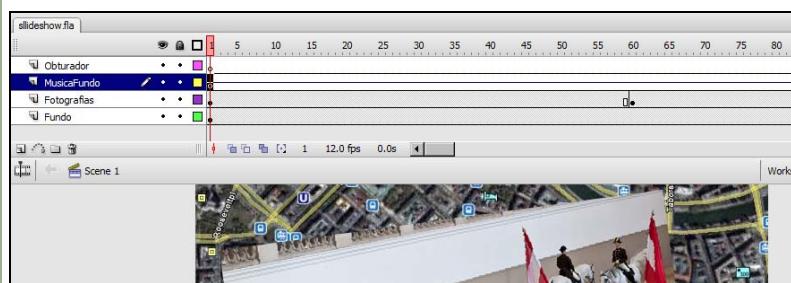
22. importe para a **Library** do Flash os **dois ficheiros** de som.



23. adicione duas novas **Layers** à timeline. Dê-lhes o nome de **MusicaFundo** e **Obturador**.



24. seleccione a **Keyframe inicial** da layer **MusicaFundo** e arraste para área de trabalho o ficheiro **musica_fundo.mp3**. O ficheiro de som será colocado na layer referida.

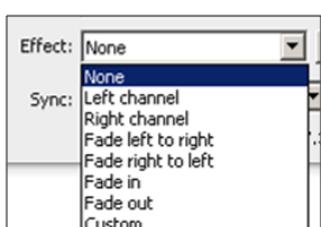
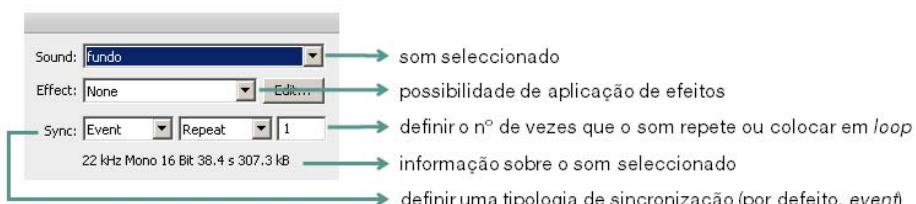


25. faça o **Play** da seu slideshow. Verifique se o som de fundo é audível.

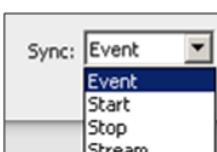
26. se clicar na **Keyframe inicial** da layer **MusicaFundo** poderá observar no painel **Properties** os parâmetros que controlam a integração do som no slideshow.



apresentam-se em seguida a descrição desses parâmetros (conforme a abordagem que irá ser feita nas aulas teóricas da Profª Ana Amaro,)

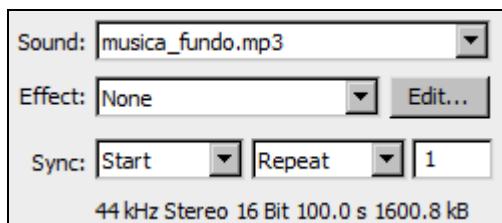


- **left channel/right channel** (o som toca em apenas um dos canais)
- **fade left to right/fade right to left** (o som muda de um canal para outro com um fade)
- **fade in** (aumenta o volume do som de forma gradual)
- **fade out** (diminui o volume do som de forma gradual)
- **custom** (permite personalizar in points e out points)

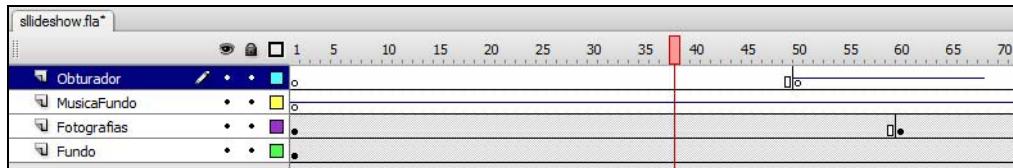


- **event** (por defeito)
 - + sincroniza o som com um evento (por ex: a entrada numa frame)
 - + o som toca na totalidade, independentemente da sua duração na timeline e mesmo quando o movie pára
 - + de cada vez que o evento se repete, uma nova instância do som começa a tocar em simultâneo
- **start**
 - + semelhante ao event, excepto no facto da repetição do evento não iniciar uma nova instância do som
- **stop**
 - + faz parar o som seleccionado
- **stream**
 - + indicado para aplicações on-line, o som começa a tocar assim que for feito o download de dados suficientes, relativos às 1's frames do som
 - + sincroniza a timeline com o som (os conteúdos da timeline são forçados a acompanhar o som e, se não for possível à cabeça de leitura uma velocidade idêntica, são ignoradas frames)
 - + os sons em stream não tocam para além da sua duração em frames na timeline e param quando o movie pára

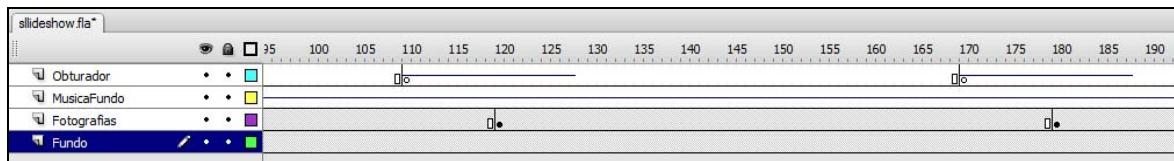
27. seleccione a opção **Start** para o parâmetro **Sync**. Poderá também aplicar algum dos efeitos disponíveis.



28. insira na layer **Obturador** na frame 50 uma nova **Keyframe 50**. Arraste para área de trabalho o ficheiro **efeito_obturador.mp3**. O ficheiro de som será colocado na layer referida. Configure o parâmetro **Sync** com o valor **Start**.



29. repita o ponto anterior para as frames **110, 170, 230, 290, 350, 410, 470, 530, 590, 650, 710, 770, 830, 890, 950, 1010, 1070 e 1130**.



30. faça o **Play** do seu slideshow. Publique o seu slideshow no formato **HTML** (para visualização num Browser).

