

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

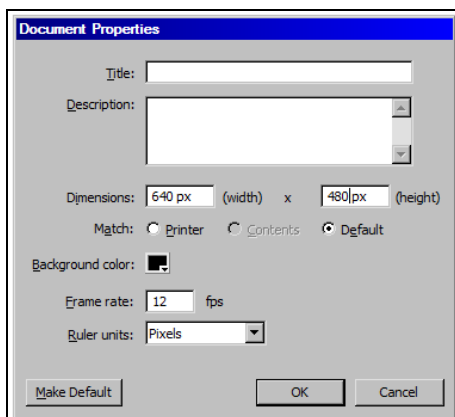
Bom trabalho!

A. integração de som no Flash

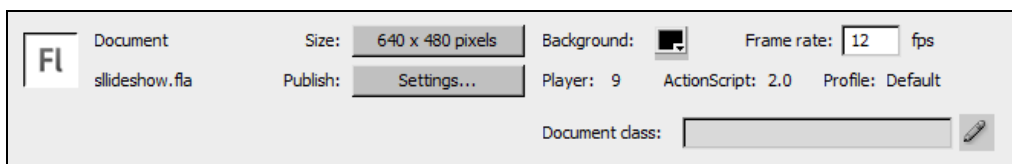
1. Abra o Flash CS3 e crie um novo **Flash File (ActionScript 2.0)**. Com esse ficheiro irá construir um slideshow de fotografias com uma música de fundo e um som que marca a transição de fotografia.



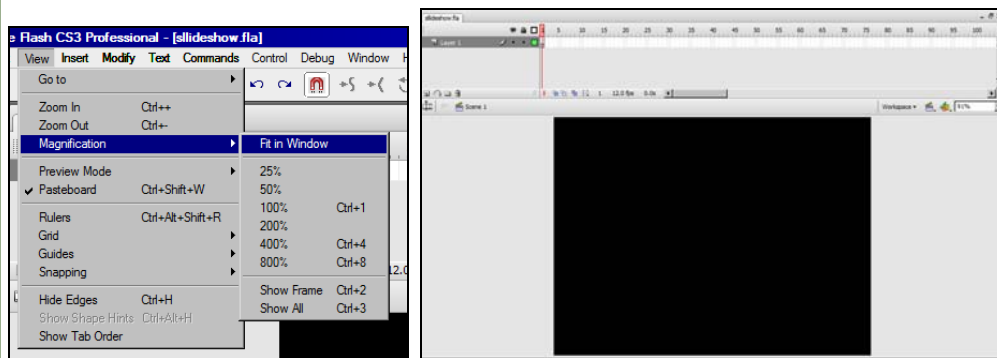
2. defina as seguintes características para o ficheiro: **Size: 640px por 480px, Cor de fundo: Preto, Frame Rate: 12 fps**



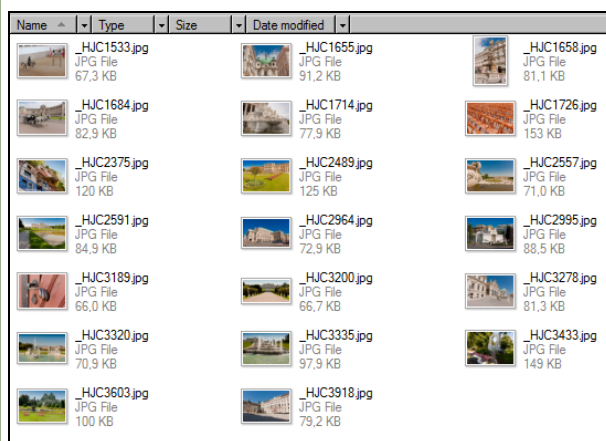
3. grave o ficheiro como **slideshow.fla**. A propriedades do ficheiro deverão ser agora como as que se mostram abaixo.



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



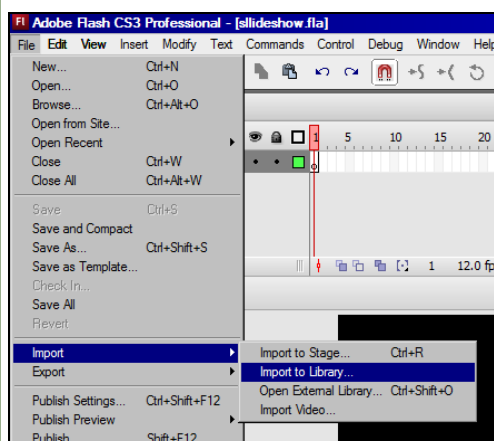
5. seleccione **20 fotografias** para o seu slideshow. Poderá descarregá-las da Web em serviços como o Flickr ou utilizar fotografias da sua autoria. Todas as fotografias deverão ser convertidas para o **formato JPG** e ter uma dimensão máxima de **500px por 400px**.



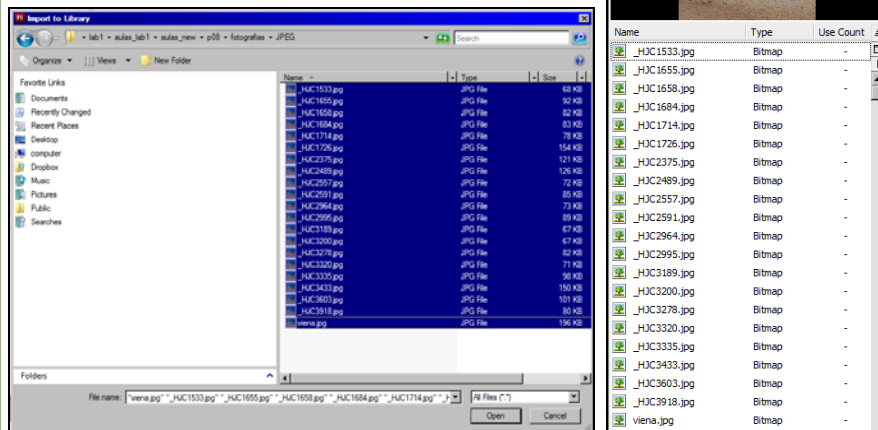
6. seleccione agora uma outra fotografia em **formato JPG** e com a dimensão de **640px por 480px** para o fundo do seu slideshow. Esta fotografia deve adequar-se à temática das 20 fotos anteriormente seleccionadas.



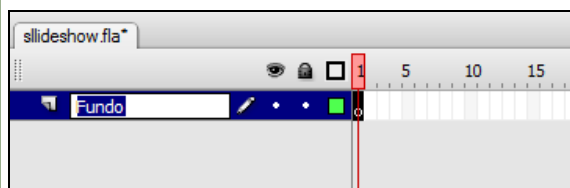
7. importe as fotografias para a **Library** do Flash.



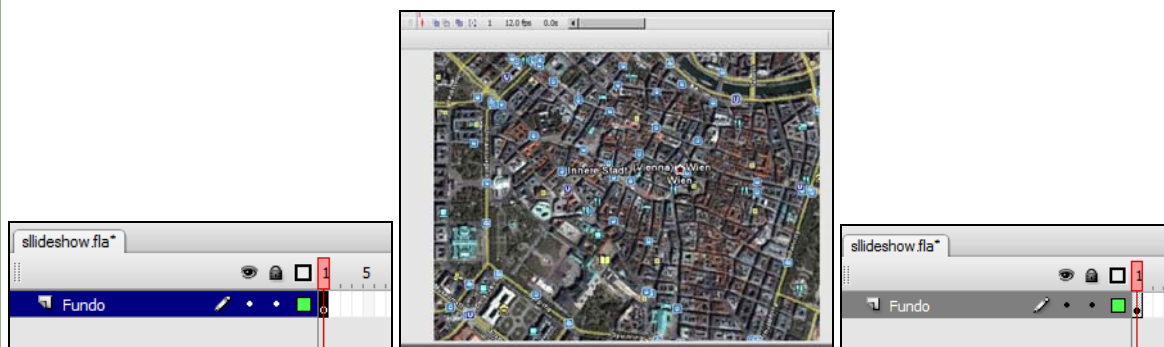
8. seleccione as **21 fotografias** e importe-as.



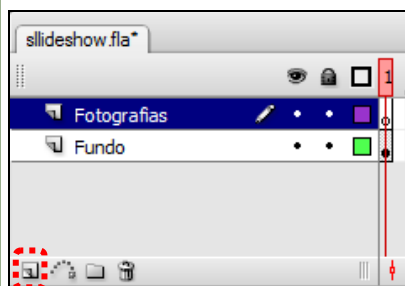
9. na **Timeline** renomeie a Layer aí existente para **Fundo**.



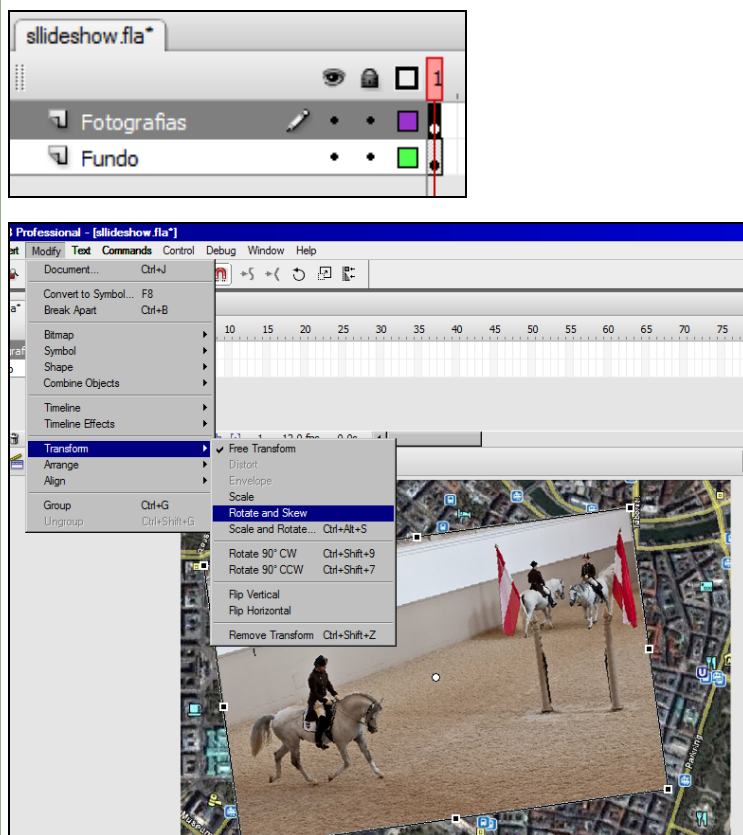
10. seleccione a **keyframe vazia** e arraste da **biblioteca** para a **área de trabalho** a **imagem de fundo**.



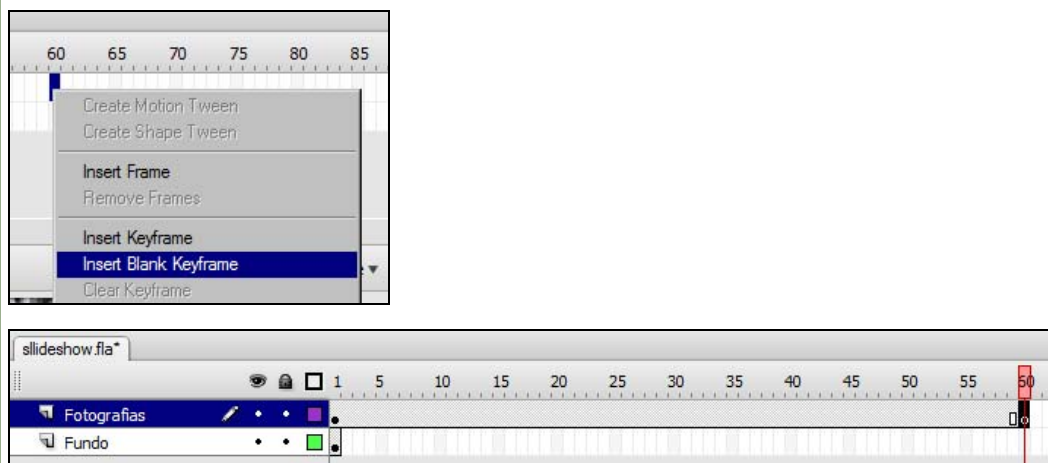
11. crie uma nova layer e nomeie-a **Fotografias**.

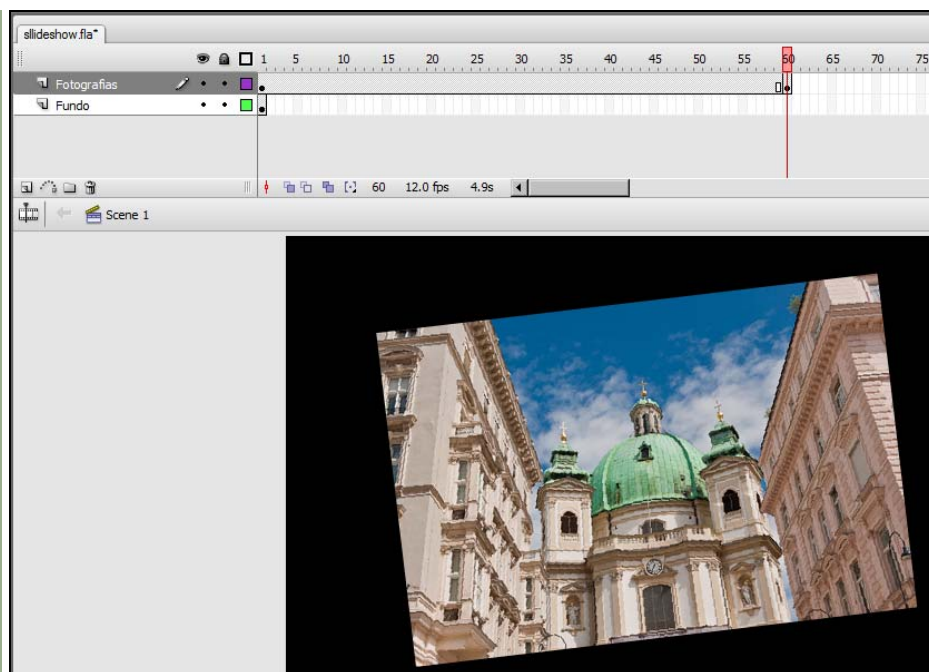


12. seleccione a **keyframe** existente na **frame 1** da camada **Fotografias** e coloque lá a **primeira imagem** do seu slideshow. Poderá dar uma **rotação** à imagem ou outra **transformação** (ver opção **Transform** do menu **Modify**).

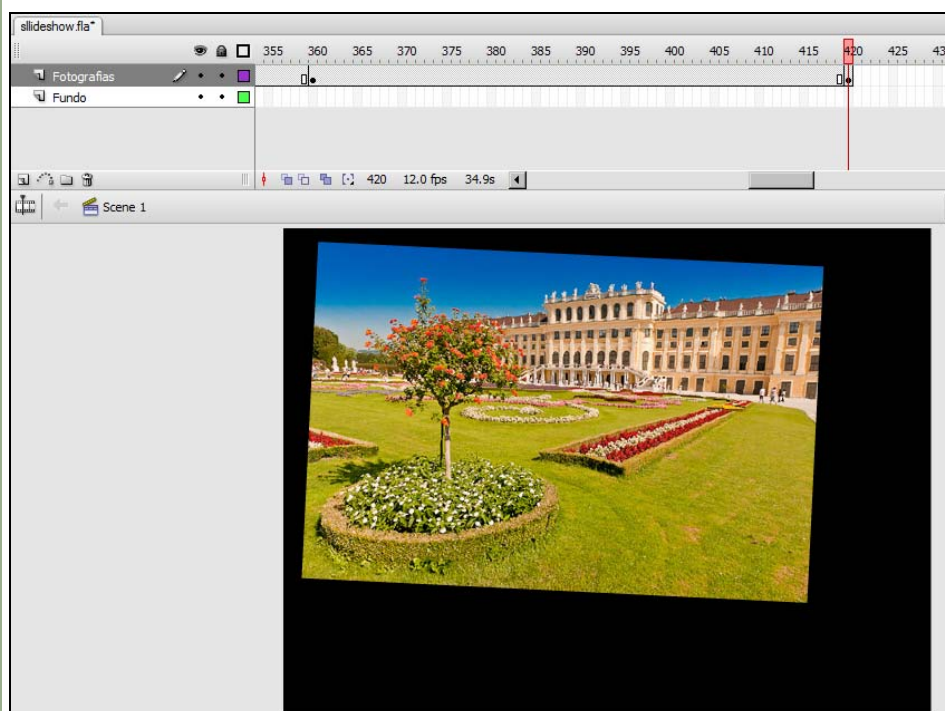


13. na layer **Fotografias**, insira uma **Keyframe vazia** na **frame 60** (5s x 12 fps) e introduza aí a **segunda foto** do seu slideshow. (para inserir uma keyframe vazia pode utilizar também a **tecla F7**)

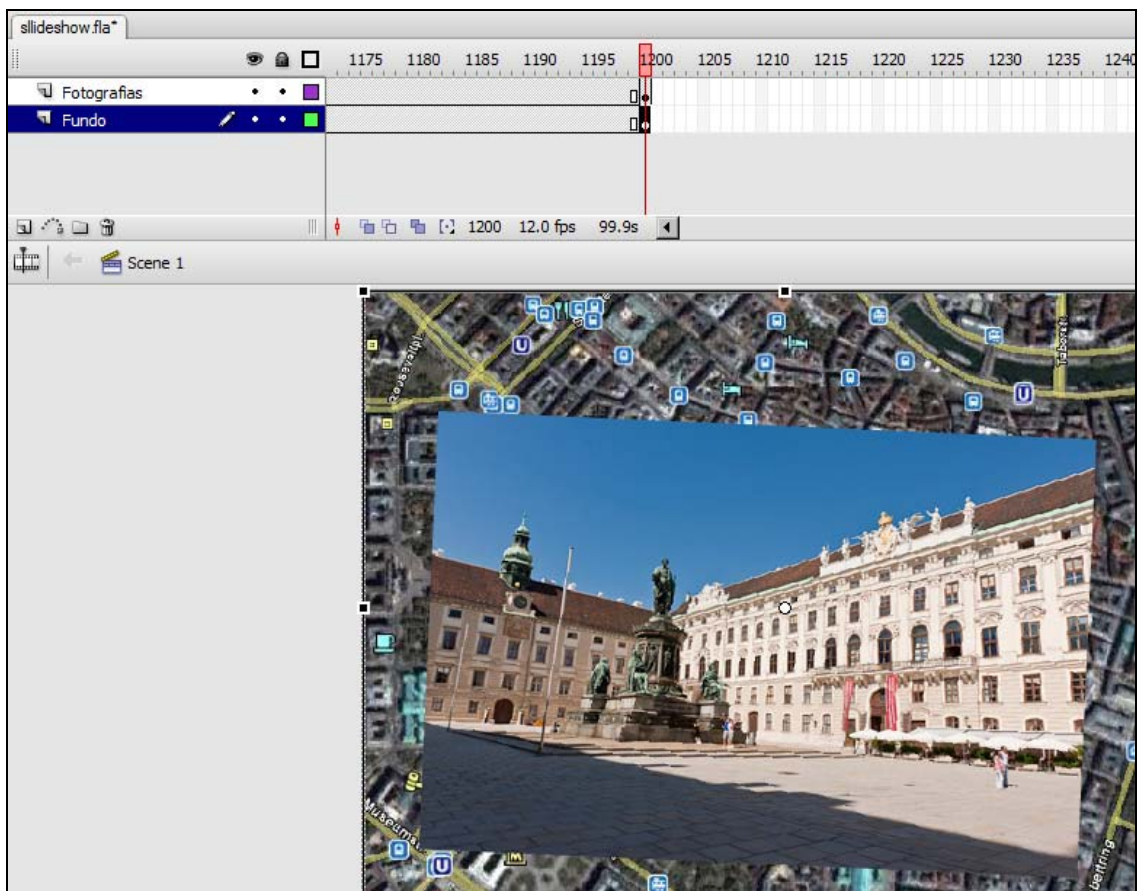
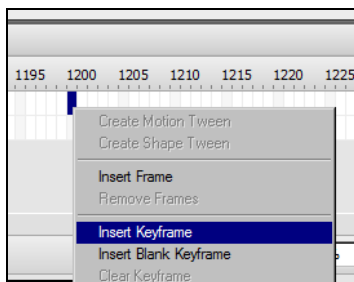




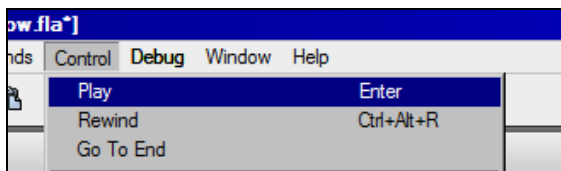
14. repita o que fez no ponto anterior para as frames 120 (3ª foto), 180 (4ª foto), 240 (5ª foto), 300 (6ª foto), 360 (7ª foto), 420 (8ª foto), 480 (9ª foto), 540 (10ª foto), 600 (11ª foto), 660 (12ª foto), 720 (13ª foto), 780 (14ª foto), 840 (15ª foto), 900 (16ª foto), 960 (17ª foto), 1020 (18ª foto),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



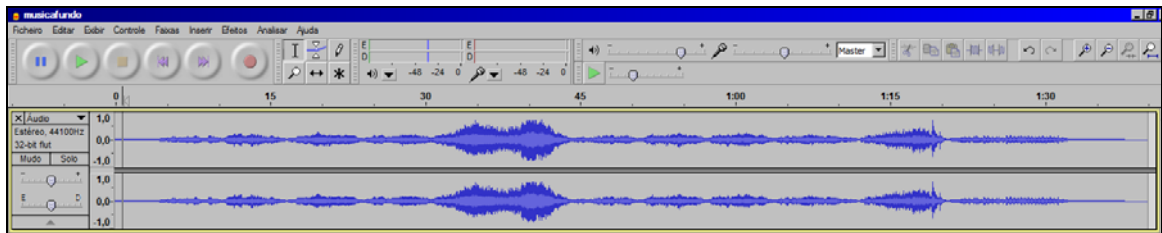
15. introduza uma **nova Keyframe** na **frame 1200** (para inserir uma keyframe pode utilizar também a **tecla F6**). Na camada **Fundo** insira uma **nova Keyframe** na **frame 1200**, para que a **fotografia de fundo** esteja presente durante todo o slideshow.



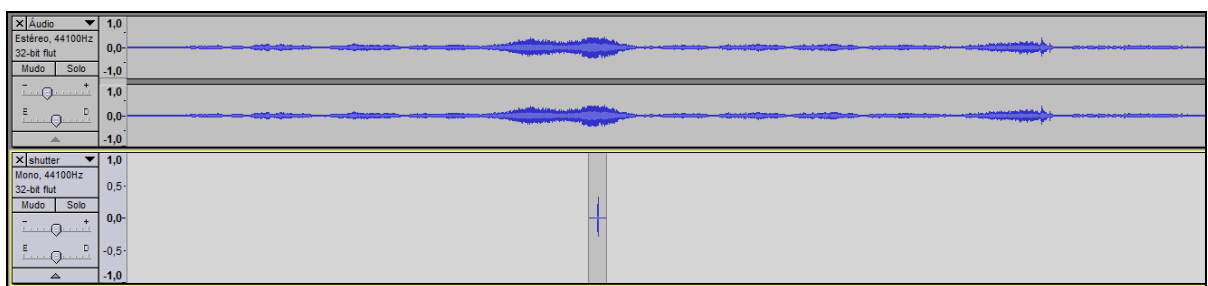
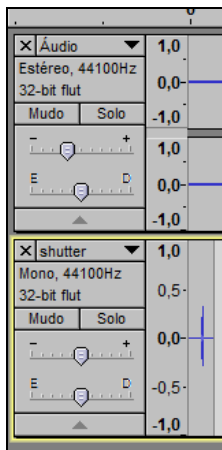
16. verifique o slideshow que acabou de construir através das opções disponíveis no menu **Control**.



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**.

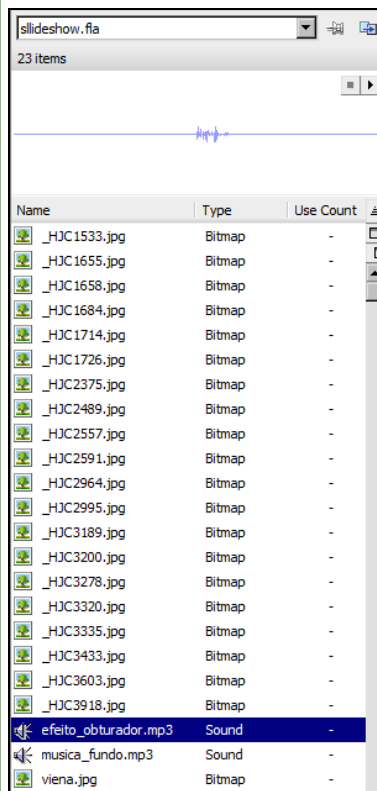


20. importe o ficheiro **shutter.mp3** para o Audacity. Regule o **volume (ganho)** de cada pista de modo a garantir que o som do obturador da máquina fotográfica é perfeitamente audível em qualquer momento da reprodução da música de fundo.

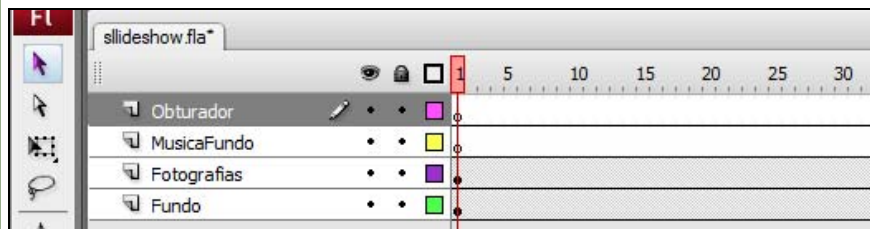


21. exporte cada faixa em separado no **formato MP3** com um **bit rate de 128kbps**. Atribua os seguintes nomes aos ficheiros exportados: **musica_fundo.mp3** e **efeito_obturador.mp3**.

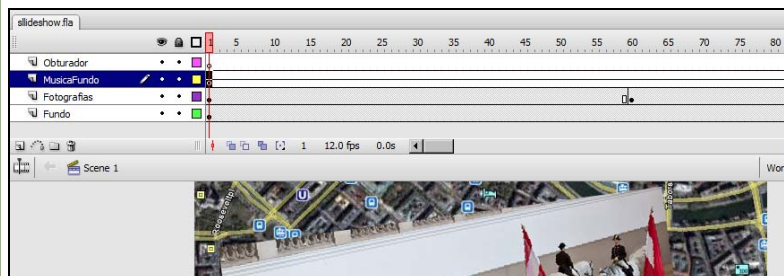
22. importe para a **Library** do Flash os **dois ficheiros** de som.



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.

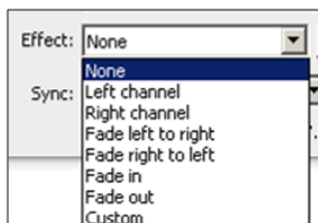
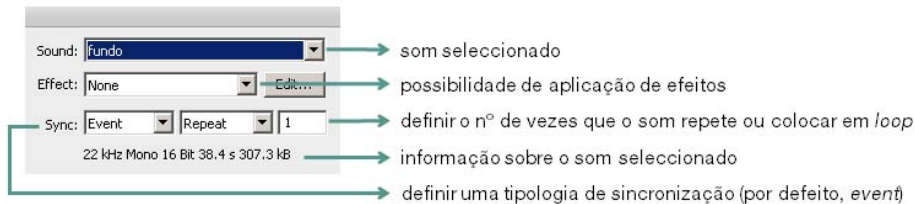


25. faça o **Play** da seu slideshow. Verifique se o som de fundo é audível.

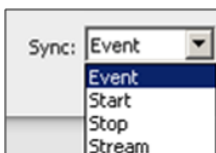
26. se clicar na **Keyframe inicial** da layer **MusicaFundo** poderá observar no painel **Properties** os parâmetros que controlam a integração do som no slideshow.



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

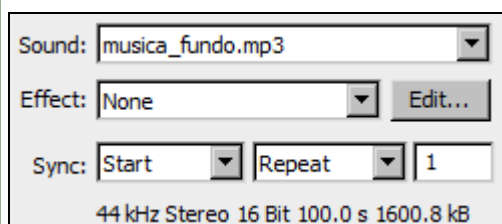


- **left channel/right channel** (o som toca em apenas um dos canais)
- **fade left to right/fade right to left** (o som muda de um canal para outro com um fade)
- **fade in** (aumenta o volume do som de forma gradual)
- **fade out** (diminui o volume do som de forma gradual)
- **custom** (permite personalizar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

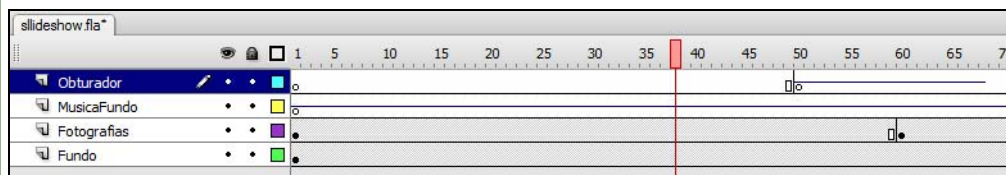


- **event** (por defeito)
 - + sincroniza o som com um evento (por ex: a entrada numa frame)
 - + o som toca na totalidade, independentemente da sua duração na timeline e mesmo quando o movie pára
 - + de cada vez que o evento se repete, uma nova instância do som começa a tocar em simultâneo
- **start**
 - + 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 1ªs 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

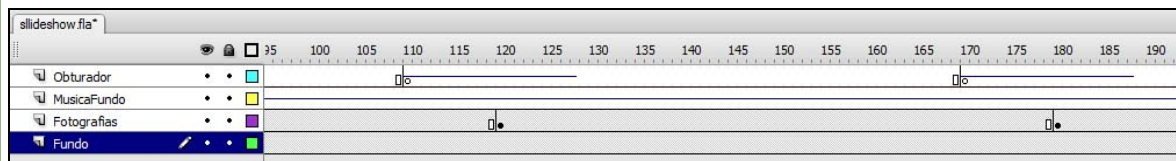
27. seleccione a opção **Start** para o parâmetro **Sync**. Poderá também aplicar algum dos efeitos disponíveis.



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).

