

Flash ActionScript osa 6

Audio Flashissa

Flash:ssa audioa kuten myös videoa voi tuoda käynnistymään suoraan aikajanalla tai ohjelmallisesti käyttäen ActionScript-ohjelmointia. ActionScriptin avulla audioraitoja voi ohjata huomattavasti enemmän, kuin suoraan aikajanalla olevaa audioa.

Audio aikajanalle

Tuo äänitiedosto kirjastoon **File – Import – Import to Library**. Lisää ääntä varten oma taso ja riittävän pitkä kehys, jotta mahdolliset seuraavat muokkaukset toimivat. Valitse kehys, johon haluat äänen ja vedä kirjastosta ääni stagelle. Kehykseen ilmestyy ääntä kuvaava viiva (sininen). (Kuvassa kolme eri ääntä).

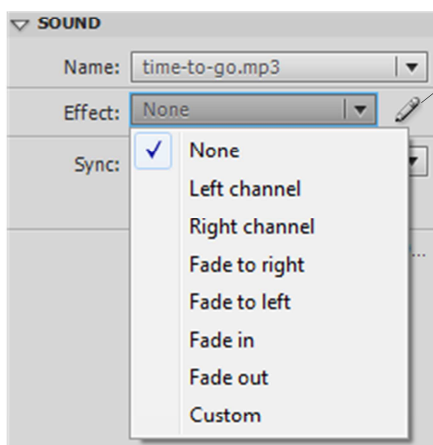


Ääni toimii taustäänenä. Kun se käynnistyy se toimii kunnes ohjelma loppuu. Ääntä voi vähän säätää: valitse kehys, jossa ääni on ja Properties-paneelista löytyy muutamia säätökohtia.

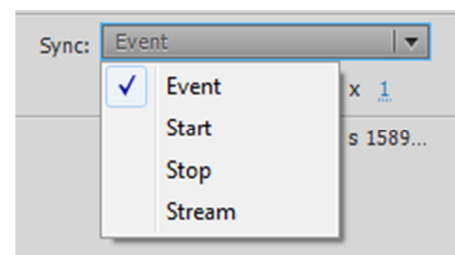
Name soitetavan tiedoston nimi

Effect voit valita kumpaa kanavaa ääni käyttää tai kanavan vaihdon tai äänen häivytyksen

Sync **Event** ja **Start** aloittavat äänen toiston, **Start** ei käynnistä uutta ääntä, jos ääni on käynnissä **Stop** pysäyttää valitun äänen, **Stream** toistaa äänen aikajanan animaation ajan (kehysten), toisto alkaa, kun playhead tulee kehykseen ja loppuu, kun päästään kehysten loppuun.



Edit-painike,
josta pääsee
muokkaamaan
joitakin asetuksia



Dynaaminen Audio



Monipuolisempi tapa tuoda ääntä Flash-elokuvaan on käyttää hyödyksi ActionScript-ohjelmointia.

Tuo kirjastoon haluamasi ääni. Älä tuo aikajanelle. Seuraavassa esimerkki, jossa tuodaan kaksi ääntä käyttöön ja käytetään niitä

```
// seuraavassa tuodaan flashiin muutama kirjasto,
//jota tarvitaan äänen hallintaan
import flash.media.Sound;
import flash.net.URLRequest;
import flash.media.SoundChannel;

// määritellään ääni-muuttuja audio,
// jokaista erilaista ääntä kohti tarvitaan oma
var audioYleinen:Sound = new Sound();
var audioKayttis:Sound = new Sound();

// määritellään kanava-muuttuja channel
var channel:SoundChannel

// määritellään osoite-muuttuja eli muuttujaan tallennetaan tiedoston osoite
// ja nimi, jokaista äänilähdettä kohti tarvitaan oma
var yleinen:URLRequest = new URLRequest("mc-1.mp3");
var kayttis:URLRequest = new URLRequest("mc-2.mp3");

// ladataan ääni-muuttujain osoite-muuttujan osoitteen osoittama ääni
audioYleinen.load(yleinen);
audioKayttis.load(kayttis);

// tämä ei liity ääneen mitenkään, esittely teksti siirretään kohtaan
yleinen esittelyteksti.gotoAndPlay("yleinen");

// kanavaan soitetaan ääni-muuttujan sisältö
channel = audioYleinen.play();

// ei liity ääneen, pysäytetään aikajana
stop();

// ei liity ääneen, painonapin kuuntelija ja funktio
kayttisNappi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame);

function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame(event:MouseEvent):void
{
    // pysäytetään kanavassa oleva ääni (jos siellä sitä on)
    channel.stop();
    // ei liity ääneen siirretään esittelyteksti kohtaan kayttis
    esittelyteksti.gotoAndPlay("kayttis");
    // kanavaan soitetaan ääni-muuttujan sisältö
    channel = audioKayttis.play();
}
```