
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВНЕШНИХ ОБЪЕКТОВ в среде Flash

Импорт текста

- Используется БуферИспользуется Буфер
Используется Буфер обмена
- Текст группируется в текстовый блок
- Для редактирования необходимо текстовый блок разгруппировать командой:
Modify/Ungroup
- Фрагмент текста не должен превышать размеров рабочей области
- Могут быть утрачены некоторые параметры форматирования не свойственные Flash

Импорт растровой графики

- Вставка 3-мя способами:
 - командой *File/Import*
 - через Буфер обмена
 - перетянуть мышью из библиотеки
- Оптимизация растровых изображений:
 - во внешнем редакторе предварительно
 - средствами Flash – *Bitmap Properties*
- Перевод на рабочий уровень командой:
Modify/Break Apart
- Векторизация или Трассировка командой:
Modify/Bitmap/Trace Bitmap

Внедрение звука

- Оцифровка звука
 - Внедрение звука
 - Типы синхронизации звука
 - Редактирование звука
-

Оцифровка звука (Digital sampling)

- Дискретизация (Sampling rate – Гц)
- Квантование (Sampling size – бит)
- Объем звукового файла:
$$V(\text{байт}) = Sr(\text{Гц}) * Ss(\text{бит})/8 * t(\text{с}) * n$$
- Типы звуковых форматов: WAV, MP3

Внедрение звука

- Звуковой файл импортировать в библиотеку (File/Import/Import to Library...)
 - Поместить звук в ключевой кадр:
 - перетащить звук из библиотеки
 - выбрать звук в свойствах в опции Sound
-

Типы синхронизации звука

Событийный

- *Event* – событийный звук (по умолчанию)
- *Start* – запуск событийного звука
- *Stop* – остановка событийного звука

Потоковый

- *Stream* – потоковый звук для синхронизации анимации со звуком
-

Событийный звук Event

- Воспроизведение начинается при входе в ключевой кадр, содержащий звук, и не зависит от дальнейших кадров монтажной линейки
 - Воспроизведение начинается после того, как звук полностью загрузится в память
 - Событийные звуки накладываются (микшируются), если ролик зациклен
 - Зацикливание событийного звука можно использовать для создания фонового сопровождения
-

Синхронизация звука типа Start

- Применяется для исключения возможности наложения событийных звуков самих на себя
 - Воспроизводится только, если другой экземпляр того же звука не воспроизводится в данный момент
-

Синхронизация звука типа Stop

- Используется для остановки воспроизведения событийных звуков типа Event и Start (экземпляров этого звука)
 - При входе в ключевой кадр со звуком типа Stop все экземпляры этого звука будут остановлены
 - Звук типа Stop сам не звучит
-

Синхронизация звука типа Stream

- Звук воспроизводится только в содержащих его кадрах – зависит от содержащей его монтажной линейки
- Звук имеет приоритет над визуальным содержимым кадров монтажной линейки
- Звук разбивается на отдельные фрагменты, которые жестко привязываются к кадрам монтажной линейки
- Звук типа Stream не рекомендуется зацикливать

Редактирование звука

- Звуковые эффекты – в списке *Effect*
- Структура редактора (для активизации команды: *Effect/Custom* или *Edit...*):
 - огибающая с маркерами редактирования
 - шкала с маркерами начала и конца
 - кнопки масштабирования шкалы
 - кнопки-переключатели: секунды-кадры
 - кнопки воспроизведения-остановки

Оптимизация звука

- 2 этапа:
 - во внешнем редакторе перед импортом
 - средствами Flash
 - Компрессия звука:
 - каждого звука при выборе из библиотеки
 - всех звуков сразу при публикации
 - Окно Sound Properties:
 - выбор оптимальной компрессии
Compression
-

Типы компрессии звука

- *Default* – параметры задаются при публикации
 - *ADPCM* – записывается разница между замерами
 - *MP3* – убирает избыточную информацию
 - *RAW* – без сжатия
 - *Speech* – использует схему сжатия, применяемую только для речи
-

Рекомендации по использованию звука

- Звук размещать на отдельных слоях не объединяя с графикой
- В начале и конце звучания «убрать тишину»
- Использовать один и тот же звук, модифицируя его экземпляры
- Зацикливать короткие событийные звуки для создания фонового сопровождения