
Практическая работа: Хватит молчать!

Что надо знать и уметь, чтобы выполнить задание: знать основы работы со звуком, способы синхронизирования его с анимацией.

Задание

Озвучить одну из своих предыдущих работ.

Определим, что нам нужно сделать, чтобы выполнить работу

1. Импортировать звуковые файлы в фильм.
2. Задать синхронизацию звука и эффекты.
3. Сохранить полученный результат в различных форматах.

Желаем успеха!

Советы по выполнению

- Звук всегда добавляет зрелищности и эффектности любому произведению. Конечно, от использования звука наша анимация только выиграет.
- Flash не располагает средствами создания звуков, но позволяет импортировать звуковые файлы в различных форматах и затем корректировать параметры звука в соответствии с требованиями фильма. Наиболее часто при озвучивании анимации используются следующие цифровые форматы стереофонического и монофонического звука: WAV, AIFF, MP3.
- Добавленные в фильм звуки помещаются в библиотеку фильма, наряду с растровыми изображениями и символами.
- Добавьте во временную диаграмму фильма новый слой, который будет использоваться в качестве звукового (использование отдельного звукового слоя облегчает тестирование и редактирование).
- Разрешается создавать несколько звуковых слоев, чтобы при воспроизведении фильма звуки на разных слоях, совпадающие во времени, воспроизводились одновременно. Чаще всего звуковые слои располагают на верху временной шкалы.
- Звук, перенесенный во Flash, не может быть изменен. Изменение тона, эффекты отражения, уменьшение шумов необходимо редактировать до импортирования звукового файла. Однако некоторые технические изменения звука в программе возможны. Применяйте, если необходимо, звуковые эффекты из панели свойств звука. Они регулируют громкость динамиков и уровень сигнала в каждом из каналов.
- В раскрывающемся списке "Синхр" (от "синхронизация") выберите способ синхронизации звука:
 - Событие — звук синхронизируется посредством привязки его к определенным событиям фильма; воспроизводится с момента перехода на соответствующий ключевой кадр и продолжается независимо от временной диаграммы, даже если фильм будет остановлен (если, конечно, звук достаточно продолжителен);

- Начать — вариант аналогичен предыдущему, за исключением того, что при очередном наступлении заданного события начинается воспроизведение нового экземпляра звука, даже если воспроизведение предыдущего еще не закончено;
- Остановить — прекращается воспроизведение указанного звука;
- Поток. Flash обеспечивает "насильственную" синхронизацию анимации и потокового звука; воспроизведение потокового звука всегда прекращается при завершении анимации; потоковый звук никогда не продолжается дольше, чем воспроизводятся связанные с ним кадры анимации.
- Определитесь, насколько высоким должно быть качество экспортируемого звука. Чем выше качество, задаваемое в параметрах публикации, тем больше размер результирующего файла. Нет необходимости устанавливать максимально возможное значение скорости передачи в битах для звука. Качество звука будет такое же, как если выбрать какое-нибудь среднее значение. А если экспортировать звук со скоростью 16 Кбит/с, файл уменьшится весьма значительно, но персонажи будут говорить так, как будто их посадили в жестяной бидон.
- Тестируйте работу "ушами пользователя". Обязательно прослушайте звук достаточно громко; возможно, стоит сменить настройки сжатия звука при публикации фильма. Умение находить баланс между качеством звука и размером файла достигается практикой и терпением.

Подсказки

- Существует масса программ для записи звука. Во время записи старайтесь выдерживать неизменное расстояние до микрофона, а во время прослушивания устанавливать средний уровень громкости. Если при записи голоса слышно много хлопков и свистящих звуков, попробуйте поместить между ртом и микрофоном лист бумаги.
- Известны два типа звука — звуковое сопровождение и звуковые эффекты. К звуковому сопровождению относятся более мягкие внешние фоновые звуки, громкость которых должна быть минимальна (журчание ручья, шум улицы...). Звуковые эффекты могут применяться для привлечения внимания или тонкой подачи действия.
- Где вы возьмете звуки, зависит от вашей изобретательности, а имитация их — от вашей фантазии. Например, сминание пластиковой упаковки — треск лесного пожара, хлопанье перчаткой о перчатку — звук хлопающих крыльев. Естественно, огромное количество различных звуков можно найти в цифровом виде.
- Когда мы говорим, то произносим звуки. Звукам соответствуют основные положения рта. Как правило, в анимации положений рта от 6 до 10. В анимации для передачи мимики рта говорящего часто применяется метод аппликаций — просто помещается на лицо определенное изображение рта.
- Не надо пытаться совместить каждый звук с определенным изображением. Ищите акцентированные звуки. Для этого можно потренироваться перед зеркалом, произнося слова преувеличенно четко. Чтобы работа по озвучиванию персонажа стала проще, поместите слой с диалогом непосредственно над слоем, содержащим рот персонажа.
- Голова персонажа при таком методе находится на отдельном слое. Не забывайте применять к изображению головы растяжение и сжатие. Слова, которые произносит персонаж, должны отражаться его телом и выражением лица. Лучший способ усыпить зрителя — обыкновенные говорящие головы.
- Для анимирования диалогов можно применять и растровые изображения, поместив челюсть и рот "фотографии" на разные слои.