

第7章 动画中的音频

本章要点

- 音频简介
- 编辑音频
- 添加音频
- 音频输出

本章逻辑构造

- [7.1 音频简介](#)
- [7.2 Flash MX中的数字音频](#)
 - [7.2.1 导入格式](#)
 - [7.2.2 导出格式](#)
- [7.3 添加音频](#)
 - [7.3.1 导入音频文件](#)
 - [7.3.2 合并声音到时间轴上](#)

本章逻辑构造

- 7.4 设置声音属性
- 7.4.1 设置声音选项
- 7.4.2 设置效果选项
- 7.4.3 设置同步选项
- 7.4.4 设置循环选项
- 7.5 编辑和使用音频

本章逻辑构造

- 7.5.1 编辑音频
- 7.5.2 为按钮添加音效
- 7.6 音频输出
- 7.6.1 设置音频输出属性
- 7.6.2 设置声音属性
- 7.6.3 动画输出音频的技巧

第7章 动画中的音频

7.1 音频简介

Flash支持两种类型的音频：

- 事件音频（Event）
- 流式音频（Stream）

几种有关音频的专业术语：

- 采样率：
- 压缩率：
- 量化级：
- 声道：

7.2 Flash MX中的数字音频

导入格式

在Flash中能够导入的音频格式有下列几种：

- WAV音频文件：
- AIF音频文件：
- QuickTime音频文件：

导出格式

Flash支持的音频导出格式有下列几种：

- ADPCM音频格式：
- MP3音频文件：
- RAW音频文件：

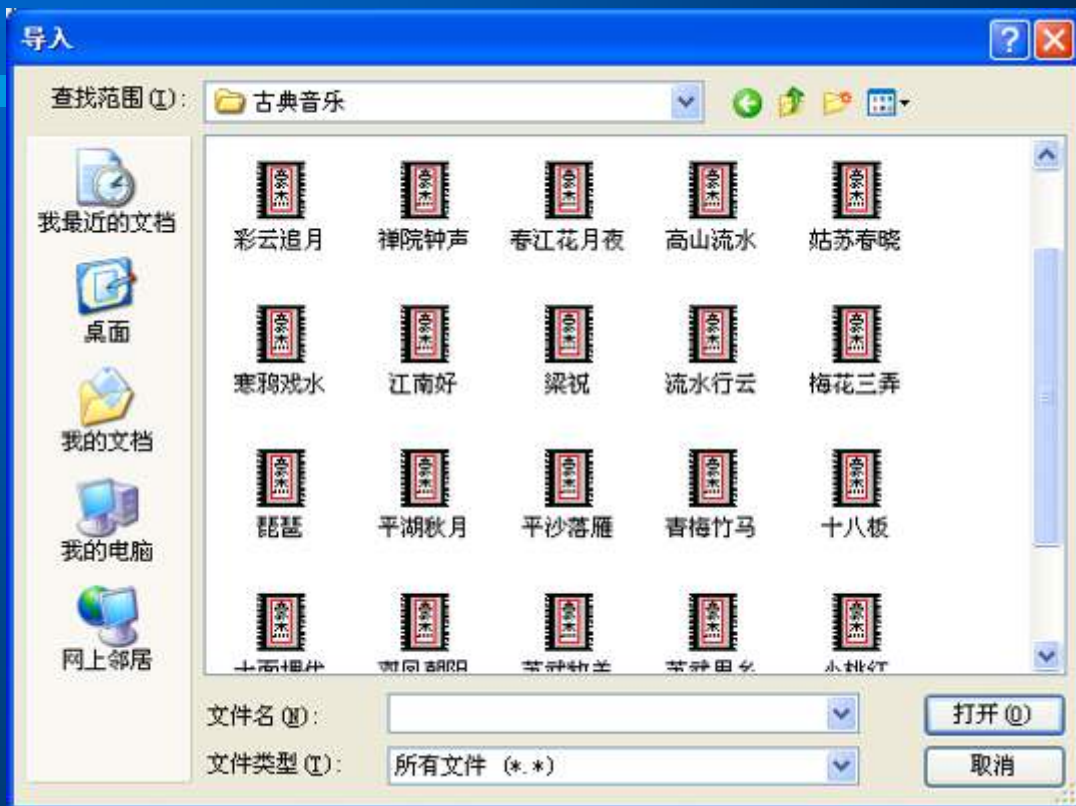
7.3 添加音频

在动画中添加声音，能够经过导入音频文件的措施实现，然后再在【属性】面板中设置它的各项属性。

导入音频文件

导入音频文件的一般环节，详细操作环节如下：

- 1、执行【文件】⇒【导入】命令，弹出【导入】对话框。
- 2、在【导入】对话框中，选择要导入的AIFF，WAV或MP3格式的音频文件，如图。



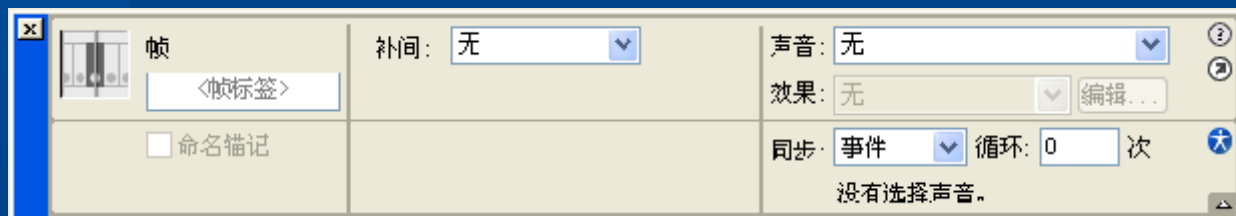
3、选择完毕后，单击【打开】按钮能够将音频文件导入到目前文件中。按【Ctrl+L】组合键将元件库打开，单击此声音文件，就能够看到如图所示的波形。单击右上角的播放按钮能够试听播放效果。



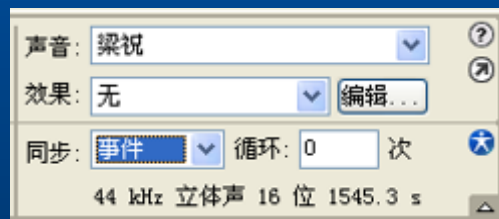
合并声音到时间轴上

将声音合并到时间轴上的详细操作环节：

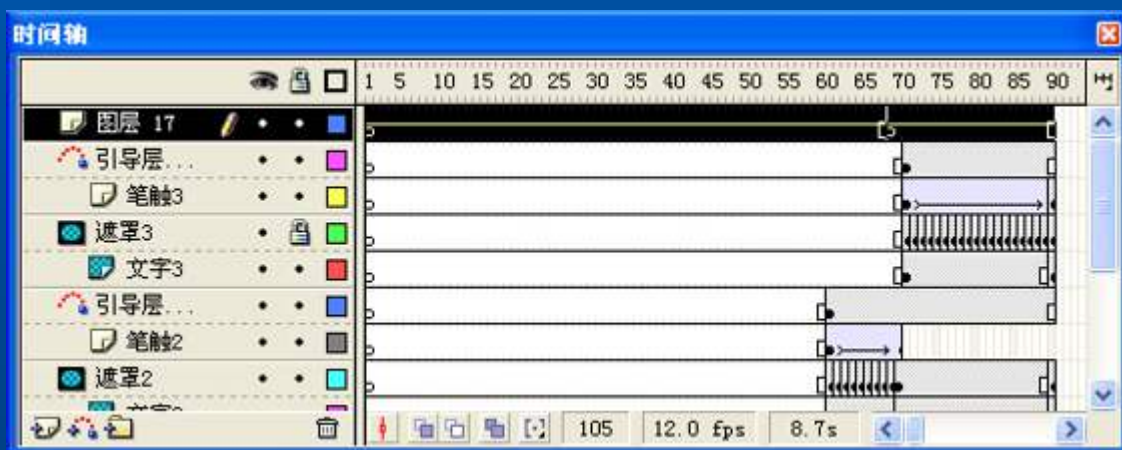
- 1、新建一种层，在此层上放置声音文件。
- 2、在时间轴上声音开始的位置创建一种关键帧。选中该帧，这时的【属性】面板如图所示。



3、在面板中的【声音】下拉列表框中选择刚刚导入的声音文件，然后在【同步】下拉列表框中选择【事件（Event）】，如图所示。这么就能够使声音与动画同步。



4、在面板中的【循环（Loop）】数值框中输入循环次数，例如输入3。合并了声音的时间轴如图所示。



5、设置完毕后，执行【控制】菜单中的【播放】或【测试影片】命令能够测试声音效果。

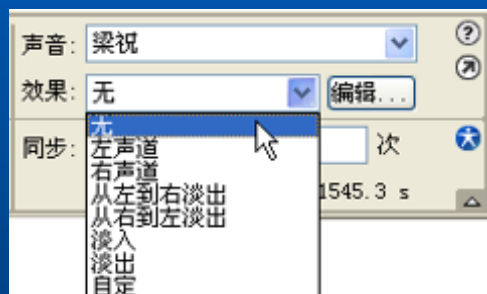
7.4 设置声音属性

设置声音选项

经过【属性】面板，我们能够以便地设置声音的各项属性，如【效果（Effect）】、【同步】和【循环】等。下面简介在【属性】面板中设置声音选项的措施。

设置效果选项

单击【效果】下拉按钮，会弹出如图所示的下拉列表。



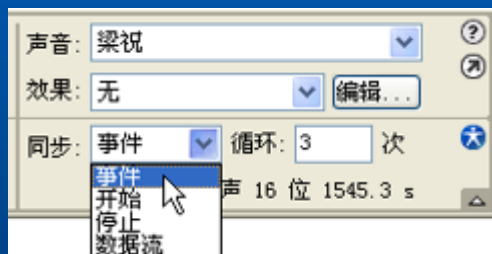
在【效果】下拉列表框中能够进行下列设置：

- 无：
- 左声道（Left Channel）：
- 右声道（Right Channel）：
- 从左到右淡出（Fade Left to Right）：
- 从右到左淡出（Fade Right to Left）：
- 淡入（Fade In）：

- 淡出 (Fade Out) :
- 自定 (Custom) :

设置同步选项

单击声音【属性】面板中的【同步】下拉按钮，
会弹出如图所示的下拉列表框

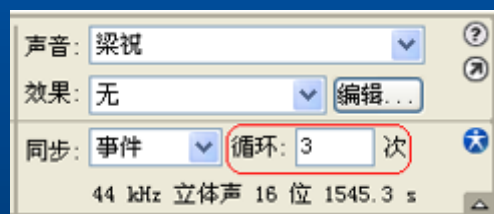


4个选项的作用：

- 事件(Event)：
- 开始 (Start) ：
- 停止 (Stop) ：
- 数据流 (Stream) ：

设置循环选项

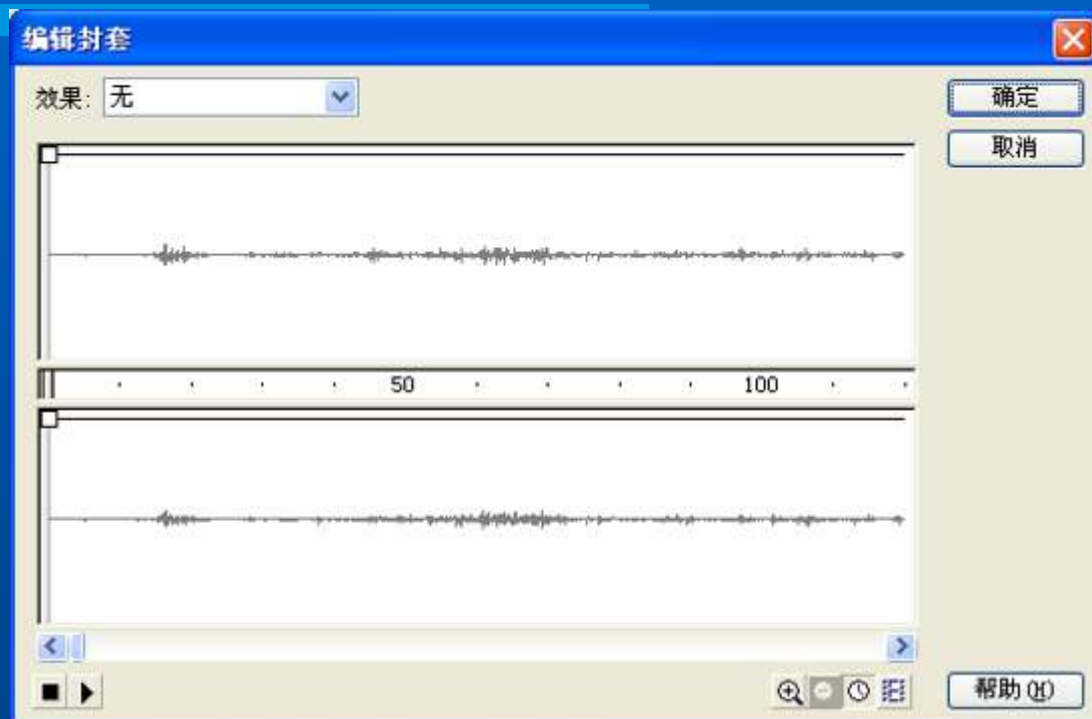
在声音【属性】面板中有一种【循环】选项，在右面的数值框中输入一种数值，表达该音频循环播放的次数，如图所示。



7.5 编辑和使用音频


编辑音频

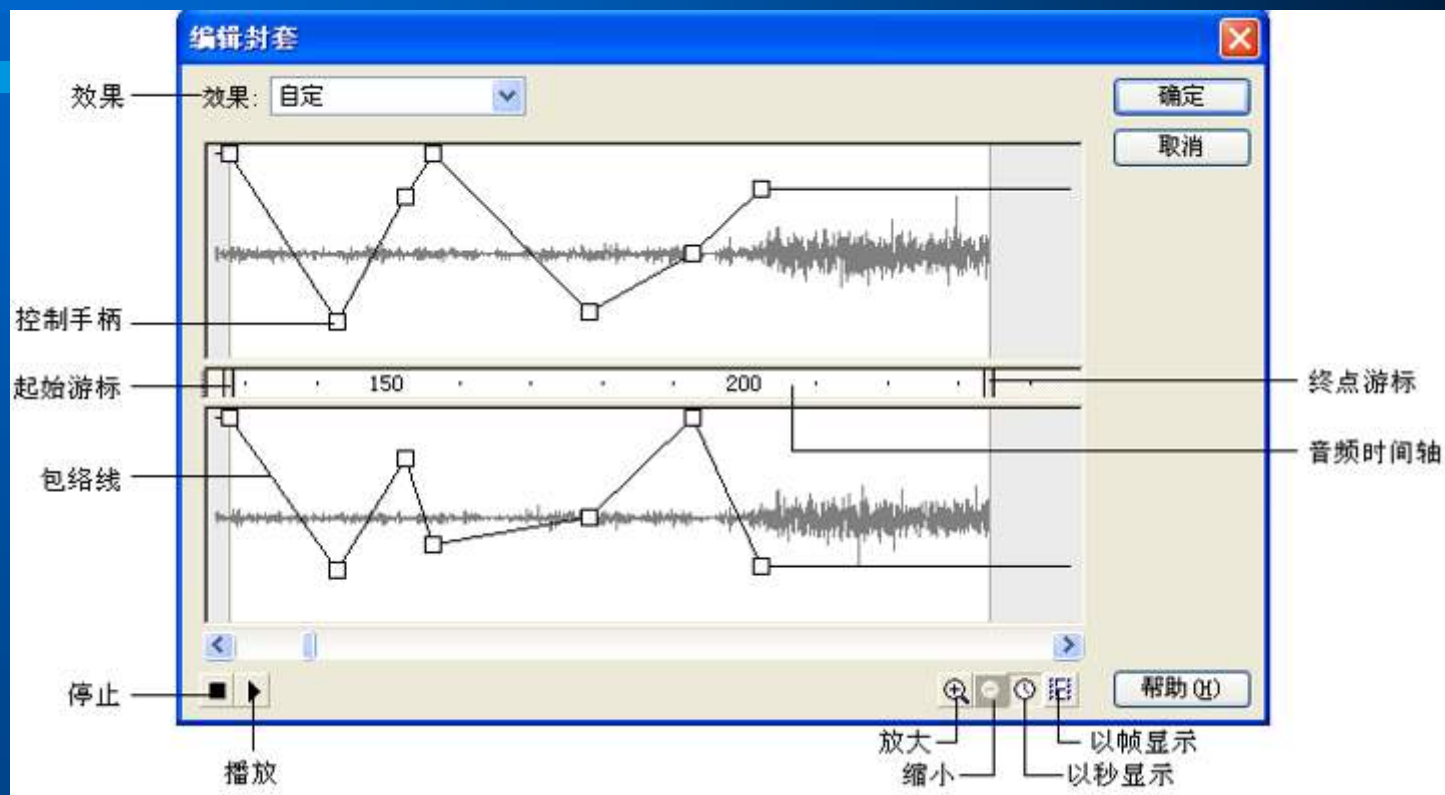
- 单击声音【属性】面板中的【编辑】按钮，能够打开【编辑封套（Edit Envelope）】对话框，如下图所示。



导入声音的编辑措施详细环节如下：

- 1、在时间轴上单击一种已经添加声音的关键帧，打开【属性】面板，对声音的各项属性进行设置。
- 2、单击【编辑】按钮，弹出【编辑封套】对话框，如上图所示，在编辑区内有一条左侧带有方形控制手柄的直线，它能够调整声音的轻重音效果。

3、拖动幅度包络线上的控制手柄能够变化音频上不同点的高度可变化音频的幅度。只要拖动控制手柄到窗口外即可删除控制手柄。如下图所示就是编辑后的【编辑封套】对话框，目前状态是单击右下角的缩小按钮  后的效果。



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/978066044130006132>