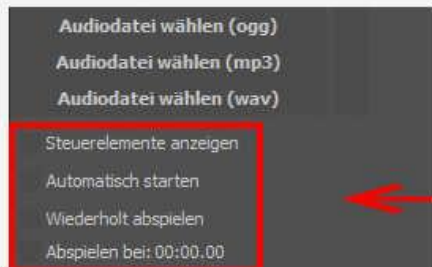


Tutorial - Audio



Tutorial - Funktion - Audio

In diesem Tutorial wollen wir uns mit den Funktionen rund um die Abteilung Audio beschäftigen. Im ersten Teil geht es um die 4 unteren Funktionen.



Zunächst lernen wir die Funktionen:

"Steuerelement anzeigen"

"Automatisch starten"

"Wiederholt abspielen"

und zu Schluß noch mit

"Abspielen bei..."

Schritt 1:



Wir ziehen uns das Objekt "Audio" auf die Bühne

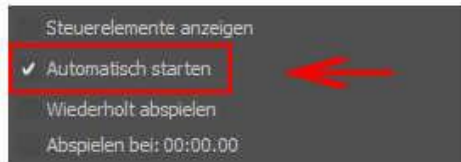
Es öffnet sich ein Fenster und hier nehmen wir die Sounddatei "07_mp3".
(diese Audiodatei findet ihr im Download)

Tutorial - Audio

Schritt 2:



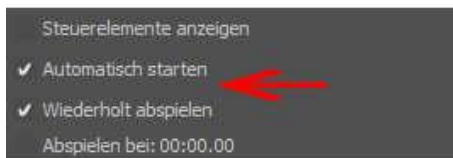
...wir klicken die Audiodatei an



und setzen ein Hacken bei "Automatisch abspielen"

Wenn wir nun auf "Vorschau" gehen und unsere Szene anschauen, dann sehen wir zwar nichts, aber unsere Audiodatei "07_mp3" sollte nun direkt abgespielt werden und zwar genau 1 mal.

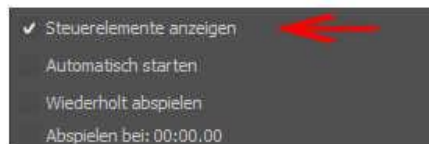
Schritt 3:



Als nächsten Schritt fügen wir noch einen Haken hinzu und zwar bei "Wiederholt abspielen"

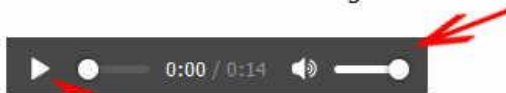
Wenn wir nun auf "Vorschau" gehen und unsere Szene anschauen, dann sehen wir zwar immer noch nichts, aber unsere Audiodatei "07_mp3" wird nun in einer Endlosschleife abgespielt

Schritt 4:



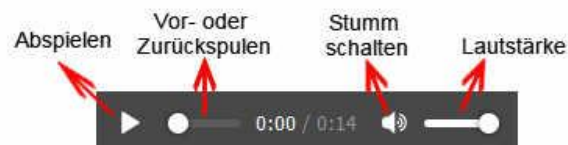
Im nächsten Schritt entfernen wir die Hacken bei "Automatisch abspielen" und "Wiederholt abspielen" und setzen nun einen Hacken bei "Steuerelemente" anzeigen.

Wenn wir nun auf "Vorschau" gehen und unsere Szene anschauen, dann sehen wir das "Steuerelement"



Klicken wir nun auf den Playbutton, wird unsere Audiodatei abgespielt.

Das Steuerelement hat folgende Funktionen:



Natürlich kann die Funktion "Steuerelemente anzeigen" auch mit den Funktionen "Automatisch abspielen" und "Wiederholt abspielen" kombiniert werden.

Tutorial - Audio

Kommen wir nun zur Funktion "Abspielen bei . . ."

Hier gibt es nun mehrere Möglichkeiten

Beispiel_1



Bei diesem Beispiel geht es um "Abspielen ab"

Schritt 5:



Zunächst entfernen wir den Hacken bei "Abspielen bei. . ."



...und gehen nach unten zur "Hauptzeitleiste"

Dort finden wir unter anderem den Eintrag "Abspielen"

Schritt 6:



Nun setzen wir ein Schlüsselbild bei "0.01 sek." und ein zweites bei "0.012 sek."

Anmerkung:

Wer noch nicht weiß oder sich nicht mehr sicher ist, wie man Schlüsselbilder setzt, schau sich einfach nochmal das Tutorial "Schlüsselbilder" auf dieser Website an.

Schritt 7:



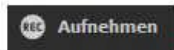
Audio#1 anklicken die "Timeline" über dem zweiten Schlüsselbild positionieren, Schlüsselbild anklicken



Aufnahme starten



Hacken setzen bei "Abspielen bei"



Aufnahme beenden

Schritt 8:



Wenn alles richtig gemacht wurde, sieht der Eintrag in der Hauptzeitleiste dann so aus.



Und bei "Abspielen bei" steht nun 00:01.20

Wenn wir nun auf Vorschau gehen wird die Audiodatei nach Ablauf von 1 Sekunde gestartet und abgespielt.

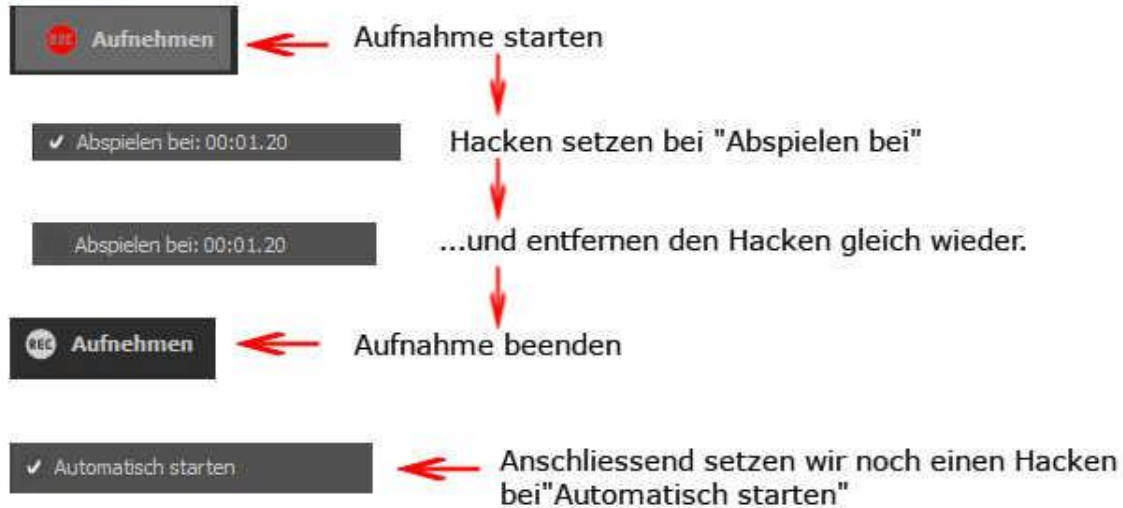
Tutorial - Audio

Im nächsten Beispiel geht es um "Abspielen bis"

Beispiel_2

Wir wiederholen Schritt 6 und Schritt 7

Schritt 9:



Wenn wir nun auf Vorschau gehen, wird die Audiodatei direkt gestartet und nach 1 Sekunde wieder gestoppt.

Anmerkung:

Für den Start von Audiodateien per Knopfdruck wird es ein extra Tutorial geben.

Tutorial - Audio

Kommen wir nun noch zu den Audio - Codec

Alle Webbrowser benötigen zum abspielen von Video und Audiofiles bestimmte kleine Zusatzdateien die sich "Codec" nennen. Manche Webbrowser benutzen die selben Codec und andere haben ihre eigenen, besonders die nicht so bekannten. Damit nun, die in eurem Projekt enthaltenen Audioelemente auch auf dem exotischen Webbrowser zu hören sind, gibt es diese Zusatzfunktionen.

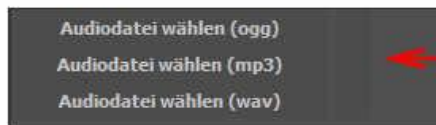


Um diese Zusatz-Codec nun nutzen zu können, müssen wir die Audiodateien entsprechend konvertieren.

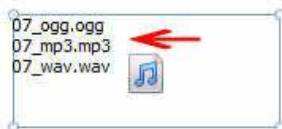
Um eure Audiodateien konvertieren zu können, benötigt ihr ein kleines Zusatzprogramm.

Ich empfehle euch "Audacity" (das ich selber verwende). Es ist einfach zu verstehen und man kann schnell seine Audiodateien in die entsprechenden Formate konvertieren.

[zum Download](#) von Audacity®



Nach dem eure Audiodateien konvertiert sind, könnt ihr sie über die einzelnen Funktionen einfach ins Programm laden und fertig.



Im Download befinden sich auch die konvertierten Audiodateien.