

Starte og stoppe lyd med ActionScript 3.0

Audio

Når dere har importert lyd til Flash, kan dere starte lyden på et nøkkelbilde som forklart på side 100 i Multimedieutvikling i Flash CS3 læreboka.

Som vi så i en lysbildeframvisning, fortsatte lyden å spille i neste bilde. Med Stop kommandoen i neste bildet, kan vi stoppe lyden fra forrige bilde. Men da kan vi ikke starte en ny lyd i neste bilde fordi **Sound** valget refererer til lyden i forrige bilde. Vi løste det med følgende kode. I første bilde:

```
stop();  
var sc:SoundChannel; // referanse for å stoppe lyden  
  
knappTilbake.addEventListener(MouseEvent.CLICK,tilbake);  
knappFram.addEventListener(MouseEvent.CLICK,fram);  
  
function tilbake(e:MouseEvent) {  
    if (sc!=null) sc.stop(); // stopp lyd  
    if (currentFrame == 1) gotoAndStop(4);  
    else prevFrame();  
} // slutt function tilbake  
  
function fram(e:MouseEvent) {  
    if (sc!=null) sc.stop(); // stopp lyd  
    if (currentFrame == 4) gotoAndStop(1);  
    else nextFrame();  
} // slutt function fram
```

I bildet hvor vi skal spille lyden:

```
var lyd:Lyd = new Lyd(); // lyden har linkage "Lyd"  
sc = lyd.play(); // koble til referanse for å stoppe lyden
```

I bildet hvor vi skal spille lyden:

Når vi lager nye instanser med kode, **new Lyd()**, i stedet for å dra dem fra biblioteket og ut i visningsområdet, må vi først linke symbolet til en klasse. Se si 35 i Programmering i ActionScript 3.0 læreboka.

Hvis du vil lære mer om lyd enn det som står i Kap. 5 og 7 i Multimedieutvikling i Flash CS3 læreboka, kan du nå eller senere lese Kap. 15 Lyd og video side 260 i Programmering i ActionScript 3.0 læreboka.

Video

På samme måte som for en lydfil, vil også lyden fra en video fortsette å spille i neste bilde. Framgangsmåten er tilsvarende, men nå bruker vi en FLVPlayback instans i stedet for en SouncChannel instans. Se neste side.

```

stop();
var sc:SoundChannel; // referanse for å stoppe lyden
var fc:FLVPlayback; // referanse for å stoppe filmen

knappFram.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fram);
knappTilbake.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tilbake);

function fram(e:MouseEvent) {
    if (sc!=null) sc.stop(); // stopp lyd
    if (fc!=null) fc.stop(); // stopp film
    nextFrame();
}

function tilbake(e:MouseEvent) {
    if (sc!=null) sc.stop(); // stopp lyd
    if (fc!=null) fc.stop(); // stopp film
    prevFrame();
}

```

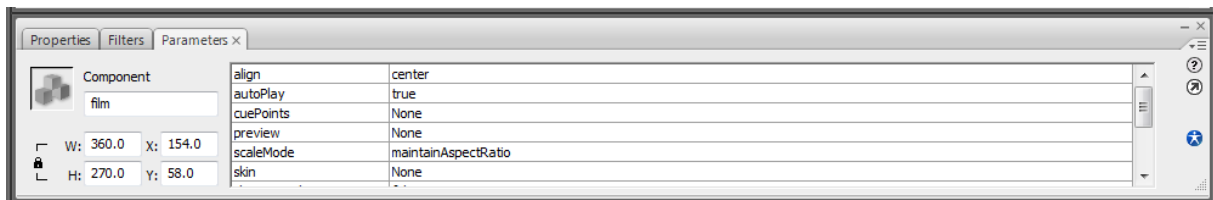
I bildet hvor vi skal spille videoen:

```

fc=film; // koble filmen til referansen for å stoppe filmen
// film instansen har fått navnet "film"

```

Avspillingen av videoen styrer vi med Parameters valgene til FLVPlayback instansen som har fått navnet «film»:



Her har vi satt **autoPlay** til *true*, **skin** til *None* og **Source** til *rasputinBoneyM.flv* som er en Flash videofil. Den ble laget da den originale videoen ble importert til Flash. FLV filen må ligge i samme mappen som SWF filen dersom vi ikke angir banen (mappen) eller URL adressen til FLV filen.

Her kan du

- Spille av eksemplet : <http://tip.no/skole/res/stoppeLyd.php>
- Last ned eksemplet : <http://tip.no/skole/res/stoppeLyd.zip>