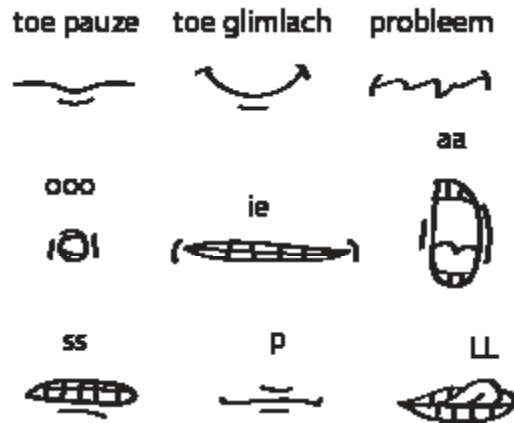
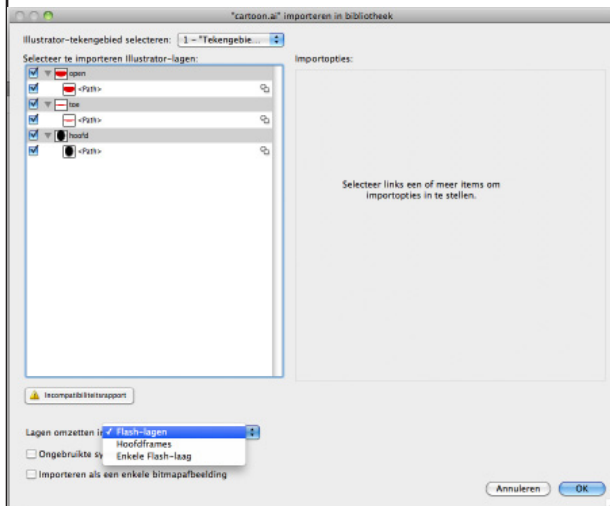


# Flash Animatie met sprekende figuur. (synchroniseren van mondbewegingen op geluidsbestand)

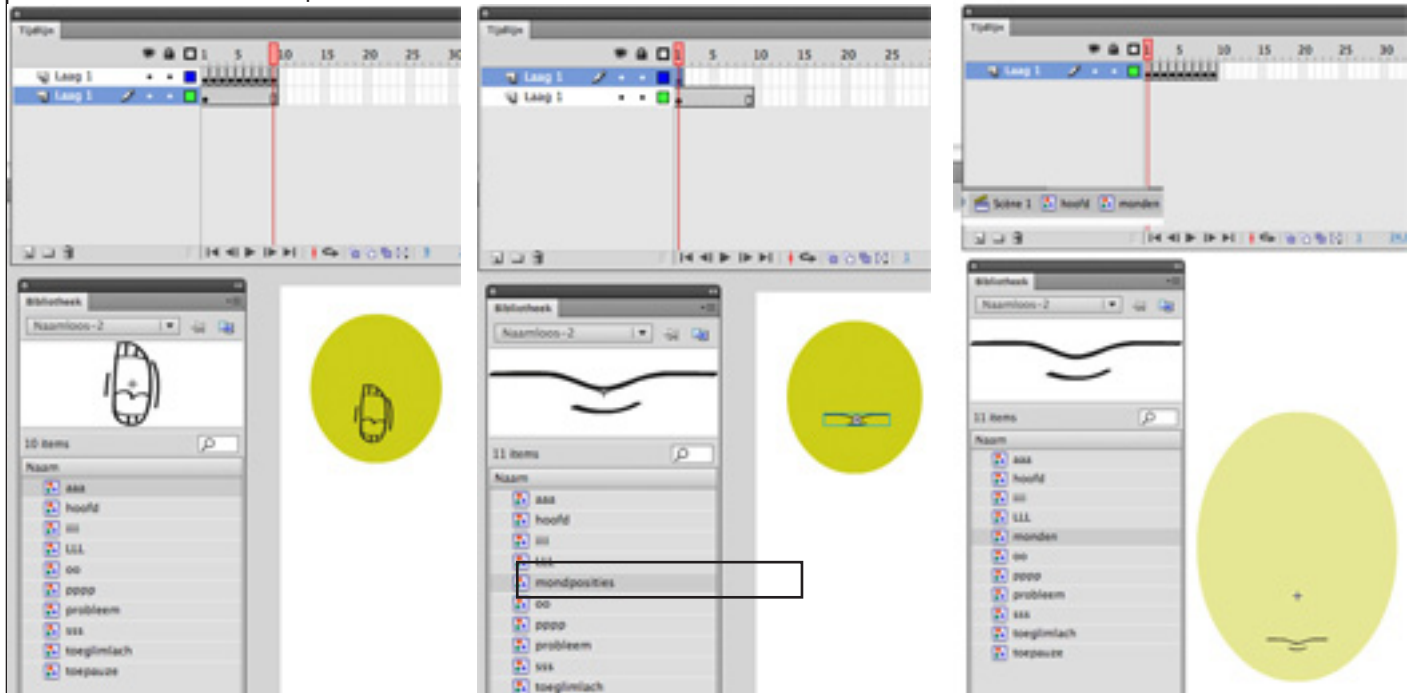
**1. Voor een geluidsfragment zorgen.** ([http://www.talkingwav.com/cartoon\\_wav\\_sounds.html](http://www.talkingwav.com/cartoon_wav_sounds.html))  
 - ofwel bestaand importeren.  
 - ofwel zelf opnemen met Soundrecorder of Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/?lang=nl>)  
 Audacity is gratis te downloaden voor PC en Mac.

**2. Een cartoonfiguur tekenen.** (ofwel in Illustrator of direct in Flash)

Als je de volledige cartoonfiguur in Illustrator tekent kun je het hoofd en de verschillende mondbewegingen in aparte lagen tekenen. Als je het Illustratordocument dan in Flash importeert, (bestand importeren) kun je die verschillende lagen ook in Flash overbrengen. Dan kun je gemakkelijk van het hoofd en de verschillende mondbewegingen symbolen maken (Afbeelding) en deze in de bibliotheek opslaan.



**1° stap. Verschillende mondposities tekenen** (of plaatsen vanuit de bibliotheek als je ze in Illustrator getekend hebt) in het Hoofdsymbool. Doe dit op een daarvoor voorziene laag. (monden). Voorzie iedere keer een leeg hoofdframe en teken of sleep daarin een mondpositie. Voorzie voldoende mondposities voor de verschillende klanken. Zie illustratie hierboven.



mondposities tekenen

Doe nu bovenstaande stappen. Lees op volgende blz. hoe je dit moet doen.

## 2° stap

### Alle monden staan nu in laag in symbool "hoofd".

- (2) Symbool maken van die monden. Selecteer daarvoor met de shift alle monden en rechtsklik - frames kopiëren. Zorg dat de playhead vooraan staat. (best selecteren van achter naar voor)

- Wijzigen Omzetten in symbool mondposities (afbeelding) of F8. Nu zie je het symbool mondposities in de bib. staan.

- Nu kun je de keyframes van de monden in het symbool hoofd deleten. Pas op laat de eerste keyframe staan ! Dit is het mondpositieessymbool.

- (3) Dubbelklik nu op de overblijvende mond op de stage. Nu kom je in de werkomgeving van dat symbool. Selecteer het eerste frame en plak de voorheen gekopieerde frames erin. Nu heb je een "mondensymbool" met alle mondbewegingen in. Elke mondbeweging staat in een bepaald frame. Noteer die framens en welke mond erbij hoort. Dat gaat nog van pas komen later.

## 3° stap geluid en monden in symbool plaatsen.

Keer nu terug naar het symbool "Hoofd".

Maak van het juist gemaakte mondsymbool die nu in een laag staat in je hoofdsymbool terug een symbool (filmclip). (Selecteer het en bij wijzigen - omzetten in symbool of F8. Benoem met "mond-spraak".)

Open de werkomgeving van dit symbool "mond-spraak" (dubbelklikken in bib op symbool) en plaats je geluid in een nieuwe laag. Selecteer daarvoor het eerste frame in de geluids-laag en ga naar het eigenschappenvenster. Kies bij de optie geluid in het klapvenster je geïmporteerde geluid en zet de sync op STREAMEN.

Daarmee kun je *scrubben* in je geluidsfragment om je beelden goed te plaatsen bij een specifiek lettergeluid van je geluidsfragment. Verleng de "sprite" van het geluid tot je volledige geluidsband zichtbaar is. (rechtsklik -frame toevoegen). Verleng ook de "sprite" van de monden. Geluid- en mondenanimatie is nu even lang in de timeline. Beweeg je playhead even over de timeline. Je hoort het geluid en je ziet alle monden passeren. Nu moeten we nog juist de specifieke mondbewegingen plaatsen bij de gewenste lettergeluiden.

## 4° stap geluid synchroniseren met mondposities.

In het filmclipsymbool "mondspraak" gaan we nu de juiste mondbewegingen bij de juiste lettergeluiden zetten.

Daarvoor scrub je over de timeline en luister je naar de verschillende geluiden en zet je er een juiste mondbeweging bij.

Dit doe je door een hoofdframe te plaatsen bij dit lettergeluid en in het eigenschappenvenster kies je bij de optie Herhaling in het klapvenster voor Enkel Frame. Bij Eerste kun je dan het framens invoeren die past bij je mondbeweging. Zo kun je heel je geluidsfragment met de gepaste monden bewerken. Het eindresultaat is een realistische animatie van een sprekende cartoon.

Als je nog mondbewegingen tekort zou hebben kun je er nog steeds bijmaken in het symbool "monden", en dan die nieuwe framens. gebruiken in het symbool "mondspraak". We werken hier dus met geneste symbolen.

Probeer deze techniek eens uit. Het is wat opletten in het begin, maar eens de techniek onder de knie kun je vlot werken.

Vergeet ook niet een stop-action te plaatsen op het einde van je filmclip.

