

Soundsteuerung Animate / HTML / Javascript / Typescript

Computergrafik.Online

Betreuer: Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Hochschule Furtwangen University
Fakultät Digitale Medien

Version: 1.0
Letzte Änderung: 27.07.2018
Autor: Benedikt Grether

1 - Importieren von Sounds in Adobe Animate.....	2
2 - Wiedergabe der Audiodatei im Browser.....	2
3 - Soundsteuerung.....	2
3.1 - Play / Pause Button.....	3

1 - Importieren von Sounds in Adobe Animate

Sounddateien werden durch Importieren in die Bibliothek oder durch das direkte Importieren auf die Bühne in Animate platziert.

Mit der Option „Datei“ > „Importieren“ > „In Bibliothek importieren“ wird die Audiodatei lediglich in die Bibliothek und nicht in die Zeitleiste importiert.

Wenn eine Audiodatei über die Option „Datei“ > „Importieren“ > „In Bühne importieren“ oder durch direktes Ziehen der Audiodatei per Drag & Drop in die Zeitleiste importieren, wird die Audiodatei in dem aktiven Bild der jeweils aktiven Ebene platziert. Wenn Sie mehrere Audiodateien per Drag & Drop ziehen, wird nur eine Audiodatei importiert, da in einem Bild jeweils nur eine Audiodatei enthalten sein darf.

- WebGL und HTML5 Canvas unterstützen lediglich die Formate MP3 und WAV.

2 - Wiedergabe der Audiodatei im Browser

Um die Audiodatei im Browser wiedergeben zu können, benötigen wir eine Function.

```
function playSound(id, loop) {  
    return createjs.Sound.play(id, createjs.Sound.INTERRUPT_EARLY, 0, 0, loop);  
}
```

Animate erstellt für unser Projekt nämlich einen Funktionsaufruf

```
playSound("Sound");
```

aber dieser wird von Animate nicht definiert.

<https://forums.adobe.com/thread/1709018>

3 - Soundsteuerung

Soundsteuerung über TypeScript

<https://www.youtube.com/watch?v=SW0nnimiiA>

<http://www.gamefromscratch.com/post/2014/08/19/Adventures-in-Phaser-with-TypeScript-Audio.aspx>

Sowie Soundsteuerung über createjs

<https://www.createjs.com/docs/soundjs/modules/CreateJS.html>

3.1 - Play / Pause Button

```
function fl_MouseClickHandler()
{
    if (my_audio_clip.paused == true ) {
        console.log(„test1 „ + my_audio_clip.paused);
        console.log(my_audio_clip.position);
        my_audio_clip.paused = false;
    } else {
        my_audio_clip.paused = true;
        console.log(„test2 „ + my_audio_clip.paused);
    }
}
var my_audio_clip;
```