

finalité arts numériques

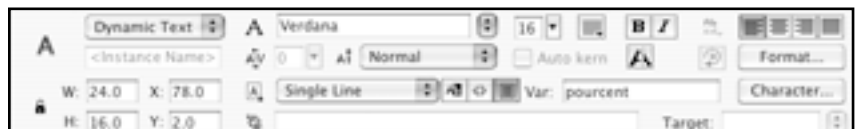
ACTIONSCRIPT > CONTROLER LE VOLUME D'UN OBJET SON

1. Créez un nouveau document (Menu Fichier/Nouveau).
2. Dans le Menu Fichier / Importer / Importer dans la Bibliothèque, sélectionner votre fichier son et importez le.
3. Ouvrez la Bibliothèque, sélectionnez le fichier son, cliquez sur le bouton supérieur droit de la fenêtre Bibliothèque, et activez l'option «Liaison», nommez le dans «Identifier» (par ex. «musique») et dans «Liaison», activez «Exporter pour ActionScript» et «Exporter dans la première fenêtre».
4. Créez un Movieclip nommé «curseur» et dessinez un cercle avec les coordonnées L = 6, H= 6, x = -3, y = -3.
5. Créez un Movieclip nommé «barre» contenant 4 calques nommés de bas en haut «ligne», «curseur», «texte», «actions».
6. Dans le calque Ligne, dessinez une ligne avec l'outil «ligne» avec les coordonnées L = 100, H= 2, x = 0, y = -1.
7. Dans le calque Curseur, glissez le Movieclip rond, nommez-le «curseur» et placez-le à x = 47 & y = -3. Après l'avoir sélectionné, écrivez le code suivant dans la fenêtre Actions :

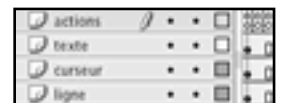
```
on (press) {  
    startDrag(«, false, 0, 0, 100, 0);  
}  
on (release, releaseOutside) {  
    stopDrag();  
}
```

on (press) > événement de bouton de type «Souris enfoncée»
startDrag(); > la fonction Drag permet de déplacer un Symbole avec la souris
«, false, 0, 0, 100, 0 > paramètres du déplacement :
«» > nom du symbole
«true» ou «false» > oblige ou non le Symbole à se centrer sur la position de la souris
0, 0, 100, 0 > détermine l'ampleur du déplacement, ici le curseur ne peut se déplacer qu'horizontalement sur une largeur de 100px.

8. Dans le calque Texte, avec l'outil Texte, placez un bloc de «texte dynamique» et liez le à la Var «pourcent». Paramétrez la fonte, la taille, la couleur, la bordure éventuelle ...



9. Etendez ces 3 calques sur 3 fenêtres.
10. Dans le calque Actions, créez 3 Fenêtres clé et écrivez le code suivant :



Fenêtre 1 :

```
son = new Sound(); > crée un objet son nommé «son»  
son.attachSound(«musique»); > attache le fichier «musique» à l'objet son  
son.start(0, 99); > déclenche le son avec les paramètres «pas de délai» «joue 99 boucles»
```

Fenêtre 2 :

```
vol = curseur._x; > lie une variable «vol» avec la position horizontale du curseur  
son.setVolume(vol); > lie le volume de l'objet son avec la variable «vol»  
pourcent = Math.round (vol); crée une variable «pourcent» liée à la valeur arrondie de la variable «vol»
```

Fenêtre 3 :

```
gotoAndPlay(2); > renvoie l'animation à la fenêtre 2 afin que la position horizontale du curseur soit vérifiée 12 fois par seconde.
```

11. Retournez sur la scène principale et glissez-y une occurrence du Movieclip «barre».
12. Publiez le fichier.

Cet exercice est téléchargeable au format PDF sur le site http://www.michelclempoel.be/arts_numeriques dans la rubrique atelier/interactivité