

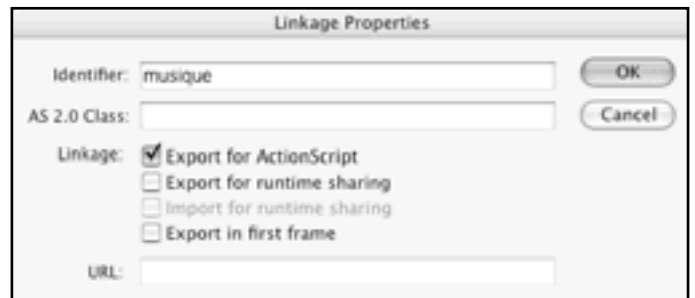
finalité arts numériques

ACTIONSCRIPT > CRÉER UN OBJET SON (VARIANTE)

Cet exercice vous permet d'activer 3 sons différents avec 3 boutons.

1. Créez un nouveau document (Menu Fichier/Nouveau).
2. Dans le Menu Fichier / Importer / Importer dans la Bibliothèque, sélectionner 3 fichiers son et importez les.

3. Ouvrez la Bibliothèque, sélectionnez les fichiers son, cliquez sur le bouton supérieur droit de la fenêtre Bibliothèque, et activez l'option «Liaison», nommez les dans «Identifier» (par ex. «musique1», «musique2», «musique3») et dans «Liaison», activez «Exporter pour ActionScript» et «Exporter dans la première fenêtre».



4. Sélectionnez la 1ère fenêtre du calque et écrivez le code suivant dans la fenêtre Actions :

musique = new Sound(); > cette ligne crée un objet son

5. Créez un bouton et glissez en 3 occurrences sur la scène. Sélectionnez le 1er bouton et écrivez dans la fenêtre Actions :

```
on (rollOver) { > événement de bouton de type «survol»  
musique.stop(); > cette ligne stoppe un son éventuel en cours  
musique.attachSound(«musique1»); > cette ligne attache à l'objet son le fichier identifié «musique»  
musique.start() > déclenche le son identifié «musique»  
}
```

6. Procédez de la même manière avec les 2 autres boutons pour déclencher les sons identifiés «musique2» et «musique3».

7. Publiez le fichier.

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