

# *finalité* arts numériques

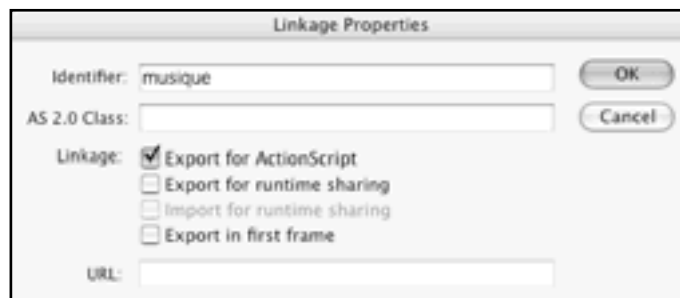
---

## ACTIONSCRIPT > CRÉER UN OBJET SON

Créer un objet son vous permet de contrôler votre 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. Sélectionnez la 1ère fenêtre du calque et écrivez le code suivant dans la fenêtre Actions :

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

```
musique.attachSound(«musique»); > cette ligne attache à l'objet son le fichier identifié «musique»
```

5. Créez un bouton et glissez le sur la scène. Après l'avoir sélectionné, écrivez dans la fenêtre Actions :

```
on (rollOver) { > événement de bouton de type «survol»  
musique.start() > déclenche le son identifié «musique»  
}  
on (rollOut) { > événement de bouton de type «sortie du survol»  
musique.stop() > stoppe le son identifié «musique»  
}
```

6. Publiez le fichier.

Cet exercice est téléchargeable au format PDF sur le site [http://www.michelclempoel.be/arts\\_numeriques](http://www.michelclempoel.be/arts_numeriques) dans la rubrique atelier/interactivité