

# AUDIO

## FLASH

## PRINCIPE

Il est possible, et nettement préférable, de **créer et charger dynamiquement des sons en ActionScript**.

De ce fait, on peut, également, en lancer ou interrompre leur lecture à tout moment.

## DESCRIPTION

En ActionScript, on utilise l'objet "**Sound**" pour créer et charger un fichier Audio.

Pour se faire, on pourra charger un fichier audio de deux formats possibles : **MP3** ou **WAV**.

Le fichier Audio en question pourra être chargé depuis un fichier audio importé dans la bibliothèque de Flash. À ce moment-là il faut procéder à un clic droit sur ce son dans la bibliothèque puis faire "**Liaison**" et cocher "**Exporter pour l'ActionScript**" comme on ferait pour un clip standard.

On peut, également, charger un fichier Audio externe simplement en rentrant, sous la forme d'un string, son lien.

À côté de cela, les autres objets que sont "**SoundTransform**" et "**SoundChannel**" permettent de modifier le volume d'un son ou de l'interrompre en cours de lecture.

À noter que la valeur de volume que vous choisissez pour le SoundTransform varie de **0** à **1**.

## UTILISATION & SYNTAXE

**Rappel** : Dans les syntaxes ci-dessous, les valeurs commençant par "my" sont les variables que vous créez vous-même, vous pouvez donc utiliser d'autres appellations que celles-ci.

### Standard

**var mySound:Sound = new Sound();** → Créer un objet Son

**var mySound:Sound = new mySoundClass;** → Créer un objet son à partir d'un son de la bibliothèque

**mySound.load( new URLRequest( «X.mp3» ) );** → Charge le son externe au lien **X**

**mySound.play();** → Joue le Son

**mySound.play( X );** → Joue le son à partir de la milliseconde **X**

**mySound.play( X , Y );** → Joue le son à **Y** reprises à partir de la milliseconde **X**

### Mixer et Transform

**play( X, Y, new SoundTransform( Z ) );**

→ Joue le son à **Y** reprises à partir de la milliseconde **X** et avec un volume de **Z**

**SoundMixer.soundTransform = new SoundTransform( X );**

→ Modifie le volume de tous les sons pour **X**

**var mySoundPlaying:SoundChannel = mySound.play();**

→ Joue un son et récupère un lien vers son channel

**mySoundPlaying.stop();**

→ Interrompt un son en cours

**SoundMixer.stopAll();**

→ Interrompt tous les sons

### Événement

**event.target** → Événement à la fin de la lecture d'un son

**Event.ENTER\_FRAME** → Événement durant le chargement externe

**Event.ENTER\_FRAME** → Événement si le chargement externe échoue