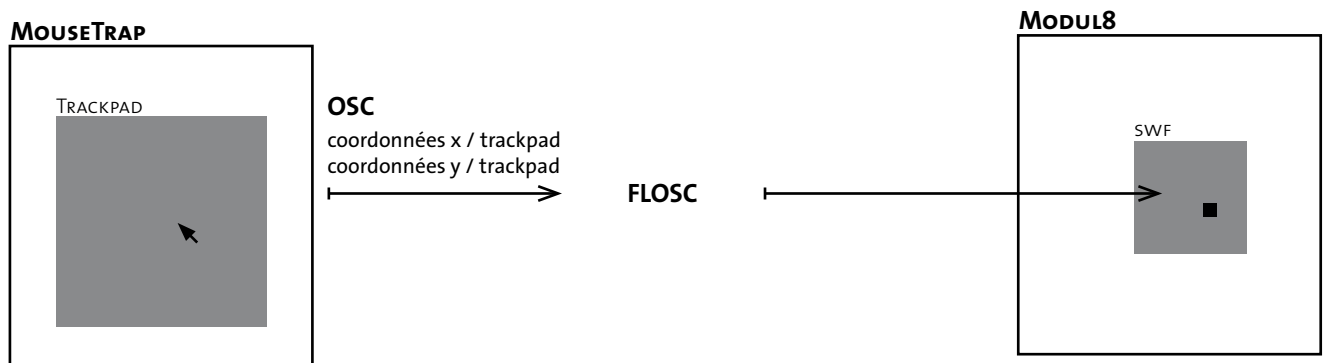


INTÉGRER AVEC UN SWF DANS MODUL8

01/2009 • Pour toute remarque, amélioration, correction: contact@gui-aum.com

PRINCIPE



Modul8 et MouseTrap sont lancés et ouverts simultanément. Flosc tourne en tâche de fond.

Dans MouseTrap, le trackpad est affiché. Lorsque le curseur passe dessus, ses coordonnées par rapport au trackpad sont envoyées à Flosc, au format OSC. Flosc permet d'envoyer des infos OSC à un swf. Ce swf, dans le cas qui nous intéresse, est chargé dans Modul8.

Un MovieClip, dans ce swf, se déplace en fonction de ces infos OSC, il suit donc les mouvements de la souris.

1 - INSTALLATION DE FLOSC

- Téléchargement de Flosc: <http://www.benchun.net/flosc/>
 - Les fichiers peuvent être stockés dans n'importe quel dossier.
 - Pour lancer Flosc, ouvrir une fenêtre de Terminal.
 - Taper `cd` (cd+espace) puis faire glisser le dossier où est rangé Flosc. Cela ajoute le chemin du dossier automatiquement.
 - La commande pour lancer le pont Flosc: `java Gateway [port OSC] [port flash]`
- [port OSC] -> c'est le port qui va relier MouseTrap et Flosc -> dans notre exemple, nous allons utiliser le port 1250
[port Flash] -> c'est le port qui va relier Flosc au swf -> dans notre exemple, nous allons utiliser le port 3000
La commande sera donc `java Gateway 1250 3000`
- Flosc est actif si on obtient ceci:

```
Terminal — java — 80x24
Last login: Wed Jan 28 07:32:22 on console
You have new mail.
Mac-Pro:~ [redacted] cd /Volumes/Work/VIDEO/Set\ Yogygone/flosc-0.3.1
Mac-Pro:flosc-0.3.1 [redacted] java Gateway 1250 3000
Attempting to start OSC / Flash Gateway server
OscServer created...
TcpServer created...
█
```

- Un site plus complet: <http://transmote.com/flosc/>

2 - CRÉATION DU SWF

- Pour cela, il suffit de partir de l'exemple fourni avec Flosc: [flosc-0.3.1 fla](#)
 - Le code situé sur l'image 1 permet de connecter le swf à Flosc. Il suffit de le copier/coller dans son intégralité sur la première image de notre swf. Il y a un certain nombre de lignes inutiles (concernant les champs de textes, les scroll), qui ne sont pas gênantes mais qui peuvent être supprimées.
 - Il faudra, en revanche, indiquer en dur le port de communication avec Flosc (dans l'exemple, cela passe par des champs de texte).
- Il faut donc ajouter les lignes suivantes, toujours sur l'image 1:

```
IPAddress = «127.0.0.1»;
port = 3000;
connect();
```

- Il s'agit maintenant d'utiliser les coordonnées OSC qui vont arriver de MouseTrap pour déplacer un clip sur la scène. Il faut donc créer un clip sur la scène (un disque, par exemple), avec par exemple le nom d'occurrence « `curseur` ».
- Les coordonnées OSC sont codées entre 0 et 1. La conversion est donc facile. Voici où il faut intégrer les deux lignes nécessaires (en rouge):

```

function parseMessages(node) {

    if (node.nodeName == «MESSAGE») {
        incoming += «Message name: « + node.attributes.NAME + «\n»;
        // loop over the arguments of the message
        for (var child = node.firstChild; child != null; child=child.nextSibling) {
            if (child.nodeName == «ARGUMENT») {
                incoming += «\tArg type « + child.attributes.TYPE;
                incoming += «, value « + child.attributes.VALUE + «\n»;
                curseur._x = Stage.width *node.firstChild.attributes.VALUE;
                curseur._y = Stage.height *node.firstChild.nextSibling.attributes.VALUE;
            }
        }
    }
    else { // look recursively for a message node

        for (var child = node.firstChild; child != null; child=child.nextSibling) {
            parseMessages(child);
        }
    }
}

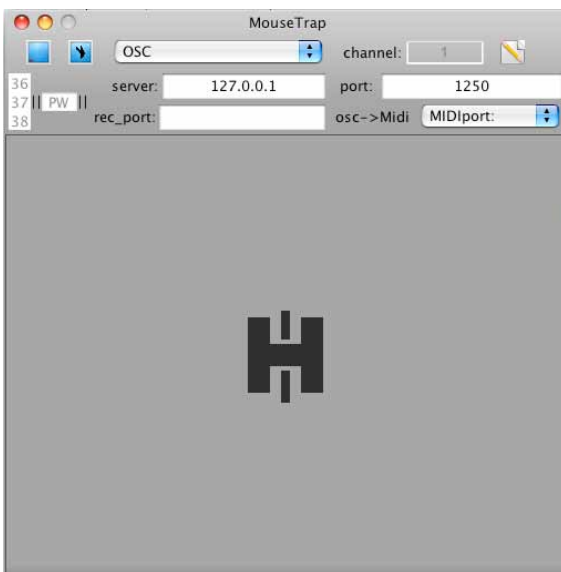
```

- À noter que les deux instructions ont cette forme dans la mesure où les deux premiers paramètres OSC qui sont envoyés sont les paramètres X et Y. Il faudrait continuer à parcourir les arguments s'ils étaient troisièmes, quatrièmes, etc...
- Je pense que l'on pourrait aussi utiliser le TYPE de l'argument pour les isoler. À creuser, je n'ai pas réfléchi à cela pour l'instant.

3 - PARAMÉTRER MOUSETRAP

- Téléchargement de MouseTrap: <http://www.humatic.de/htools/MouseTrap.htm>
- Au lancement de MouseTrap:
 - > régler le sélecteur OSC/Midi sur OSC
 - > régler «Serveur» sur 127.0.0.1
 - > régler «Port» sur 1250
- Un clique sur le bouton in_out ouvre le trackpad.

Cela devrait ressembler à cela:



Il ne reste plus qu'à lancer Modul8, à y intégrer le swf, et normalement, lorsque la souris passe sur la zone grise de MouseTrap, le clip «curseur» doit suivre dans le Swf.

À faire: détecter clic, touches et molette !