

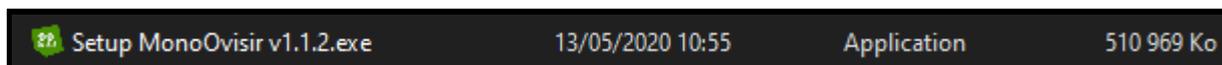
Mono-Ovisir

Installation du logiciel	2
Installation pour Windows	2
Installation pour Mac	4
Démarrage	6
Interface de l'application	7
Gestion des projets	11
Nouveau Projet	11
Importer des sons et des visuels	13
Catégories	16
Audio	16
LFO	17
Enveloppe	22
Couleur/Position	24
Feedback	26
États et Interpolations	28
Mémoires	28
Interpolations	31
Plus d'options	32
Paramètres avancés	34
Expert / Préférences MonoOvisir	35
Paramètres Entrée / Sortie audio	36
Audio DSP	37
Graphisme / Vidéo	39
Contrôles	40
Mémoire	42
Plus d'options	44
Open Stage Control	44
Spout/Syphon	44

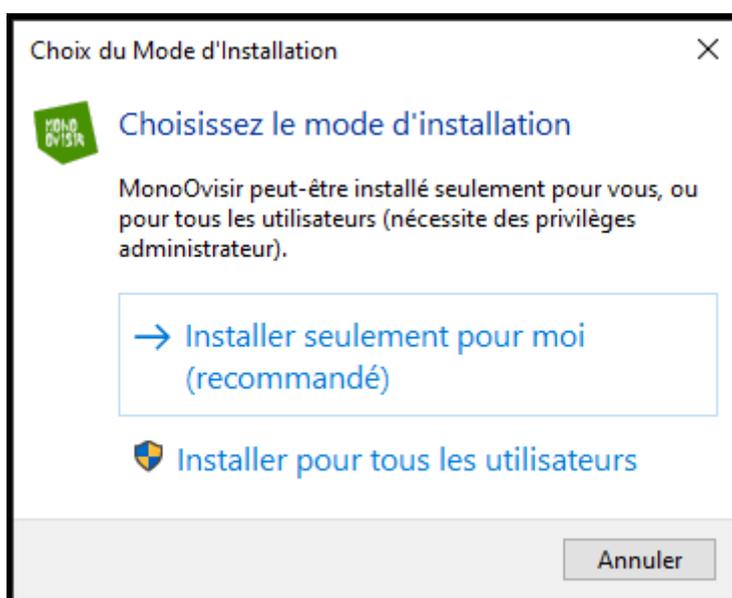
1. Installation du logiciel

1. Installation pour Windows

Une fois que vous avez récupéré le programme d'installation de *MonoOvisir* sur le site de la [Meta-Librairie](#) il suffit de le lancer et de suivre les instructions. Vous pouvez éventuellement changer l'emplacement d'installation si vous le souhaitez.



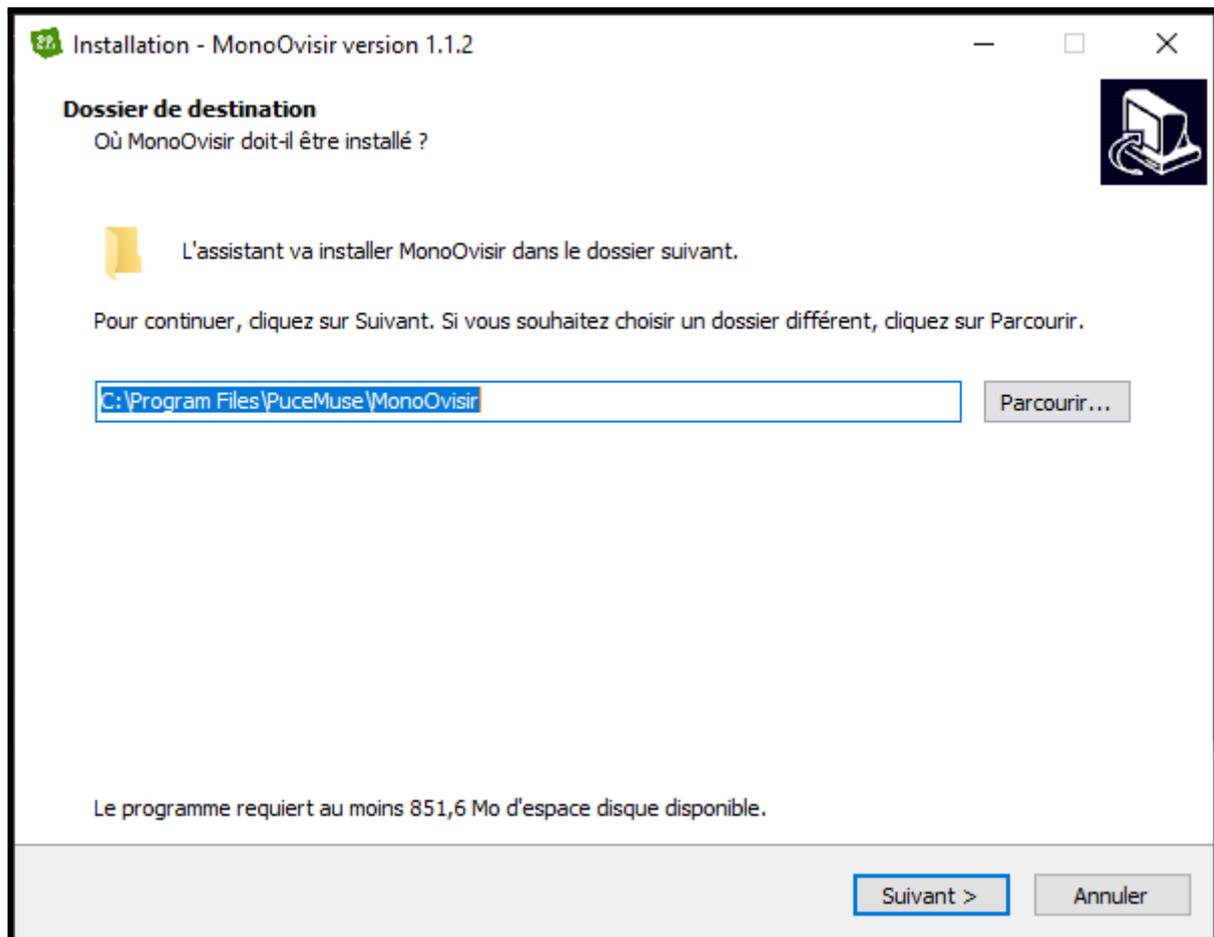
Voici à quoi ressemble le programme d'installation :



Si vous souhaitez installer le logiciel pour tous les utilisateurs vous aurez besoin des droits administrateurs.

ATTENTION : l'installation pour tous les utilisateurs ne fonctionne pas correctement si vous l'exécutez depuis une session non administrateur. Si vous avez le moindre doute il est préférable de choisir "Installer seulement pour moi".

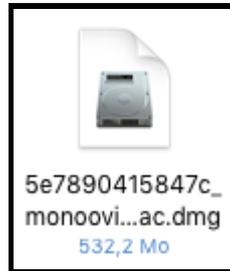
Une fois votre choix effectué, la fenêtre suivante s'ouvrira :



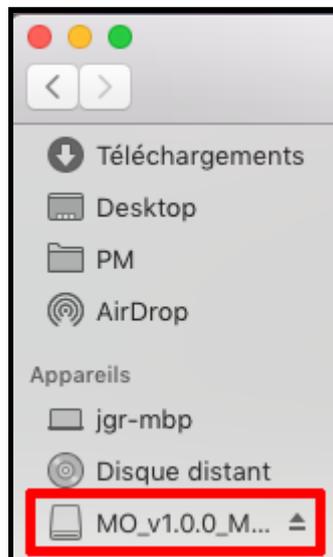
Il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions qui s'afficheront et cliquer sur "Suivant >".

2. Installation pour Mac

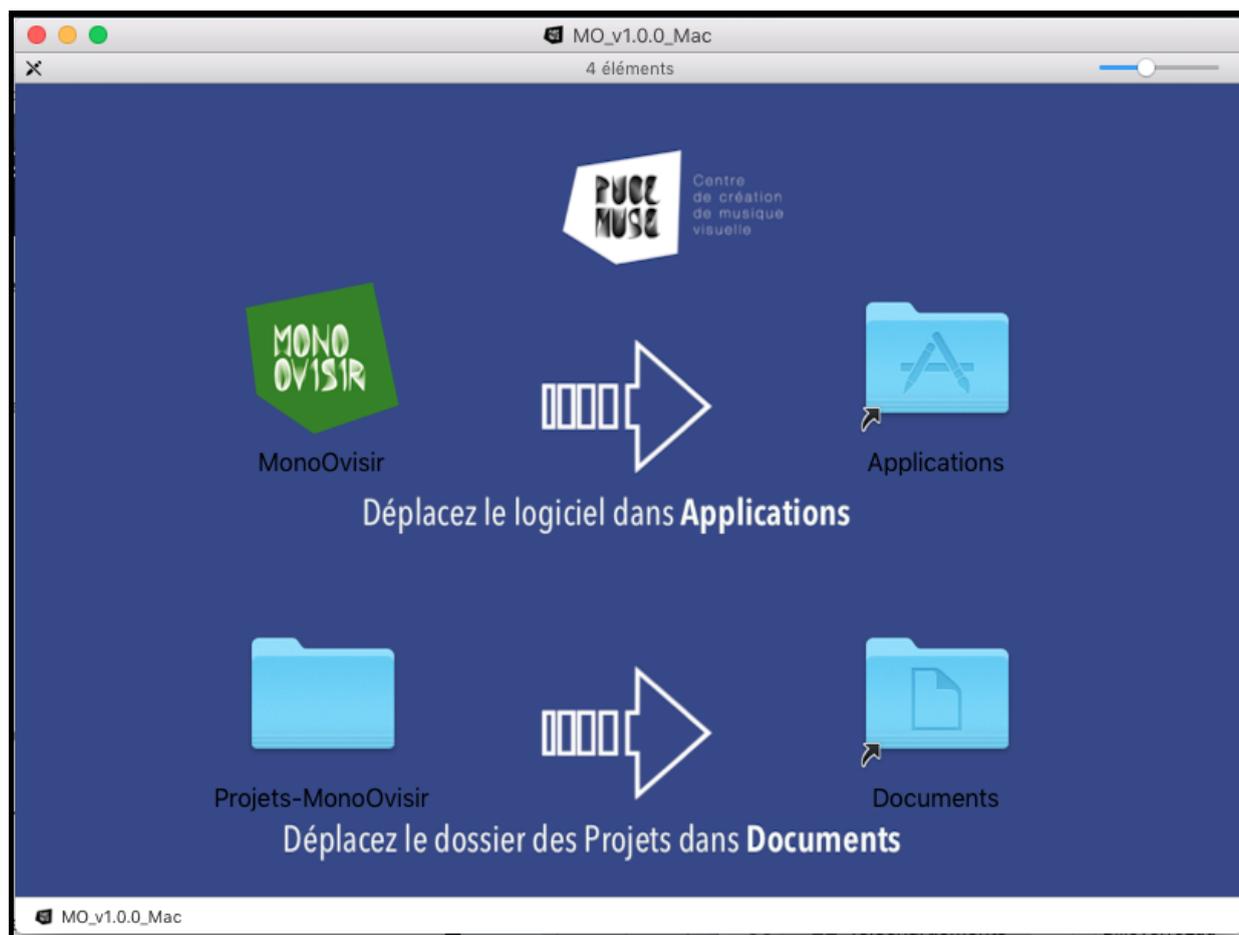
La première étape est de télécharger le logiciel sur le site de la [Meta-Librairie](#). Vous obtiendrez un fichier *dmg*.



Une fois ouvert, vous devriez voir apparaître un nouveau périphérique dans *Appareils* :



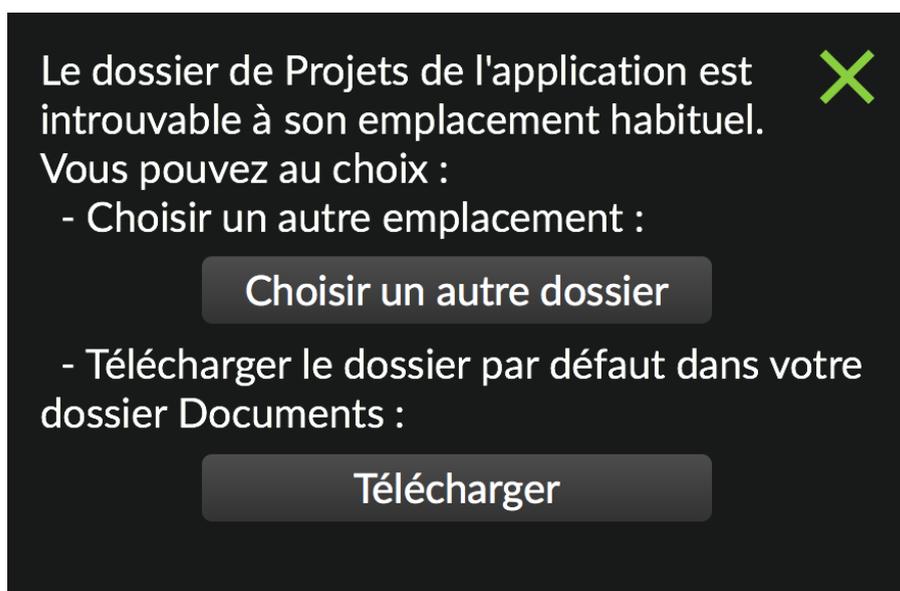
En cliquant dessus, vous devriez voir la fenêtre suivante s'ouvrir :



Il ne vous reste plus qu'à glisser-déposer le dossier *Mono-Ovisir* dans *Applications* et le dossier *Projets-MonoOvisir* dans *Documents*. Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel que vous trouverez dans votre dossier *Applications*.

2. Démarrage

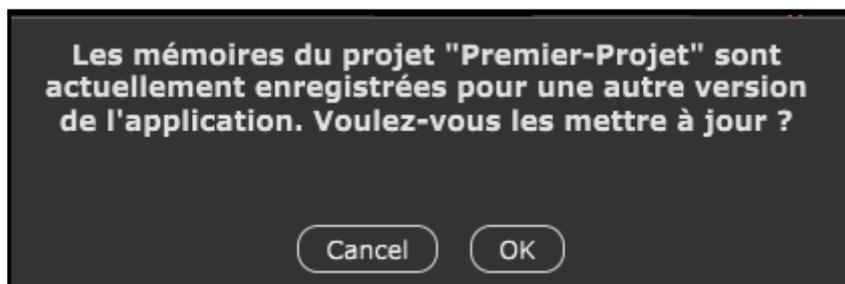
Pour fonctionner, le logiciel a besoin d'un dossier Projets-MonoOvisir dans lequel sont sauvegardés vos différents projets. Par défaut, ce dossier devrait se situer dans votre dossier "Documents". Si ce n'est pas le cas, vous verrez la fenêtre suivante s'afficher lors du démarrage de l'application :



Si vous avez déjà un dossier Projets sur votre ordinateur, cliquez sur "*Choisir un autre dossier*" et sélectionnez l'emplacement de votre dossier projets.

Si vous n'avez pas déjà de dossier projet (lors de la première utilisation du logiciel par exemple), cliquez sur "*Télécharger*", un dossier contenant un projet d'exemple sera automatiquement téléchargé et installé dans le dossier "Documents" de votre ordinateur. Cette opération nécessite que votre ordinateur soit connecté à Internet.

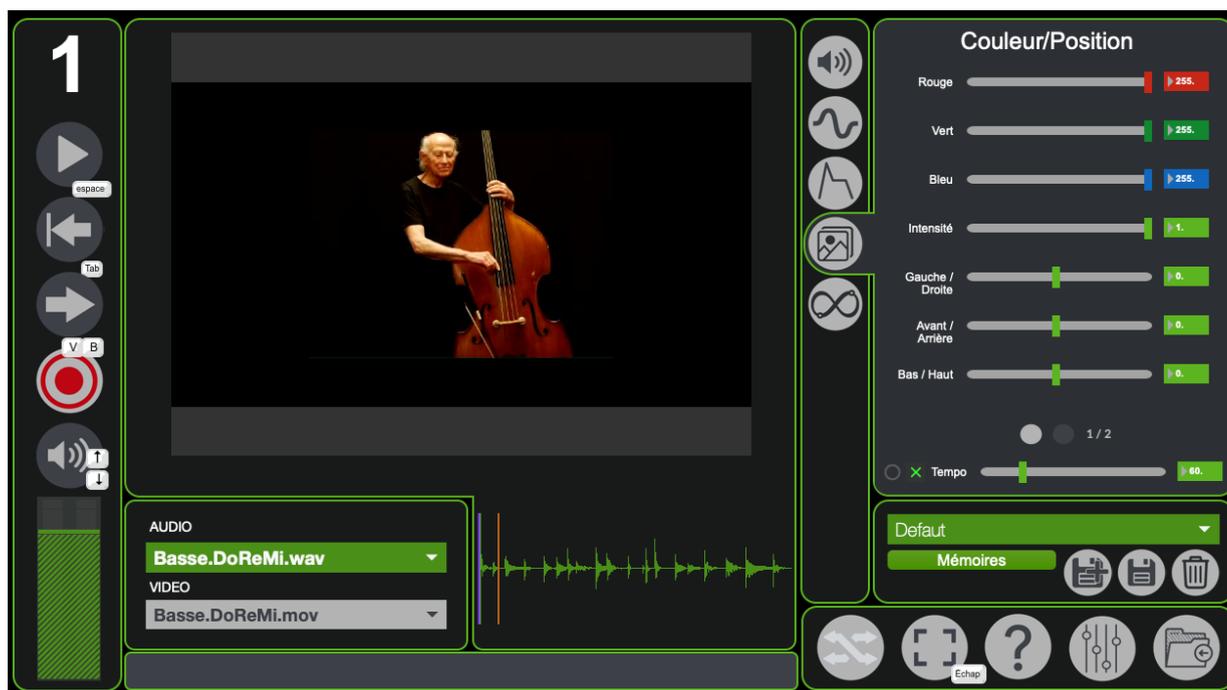
A l'installation d'une nouvelle version de l'application, il est possible que l'application vous propose de mettre à jour les mémoires de Préférences et de Projets. Dans ce cas, vous verrez apparaître la fenêtre suivante :



Le processus est automatique : il suffit de cliquer sur OK et l'application se charge de mettre à jour automatiquement les mémoires concernées.

NB : Cette action est nécessaire à la première ouverture de chacun de vos projets avec une nouvelle version de l'application.

3. Interface de l'application



Panneau de lecture :



- ← numéro d'instance de votre logiciel (par défaut 1)
- ← bouton de lecture et pause des fichiers son et vidéos
- ← retour au début de la lecture
- ← inverse le sens de lecture
- ← permet d'enregistrer une performance
- ← permet de désactiver ou d'activer le son
- ← permet de régler le volume

Catégorie de paramètre :

_____Vous pouvez accéder aux différents onglets de l'application grâce à ces boutons.



← Audio

← LFO

← Enveloppe

← Couleur/Position

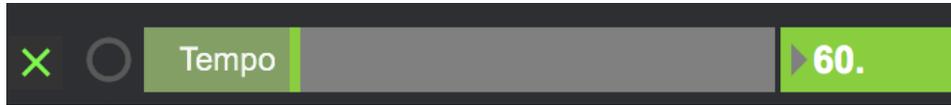
← Feedback

Visuel :



Tempo :

Cette option si elle est activée aura un effet sur les différents paramètres du logiciel ayant une notion de temps.



4. Gestion des projets

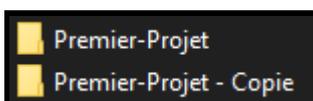
Vos projets sont sauvegardés dans un dossier nommé *Projets-MonoOvisir* situé par défaut dans votre dossier *Documents*. Voici son contenu après installation :



1. Nouveau Projet

Voici la démarche à suivre pour créer un nouveau projet :

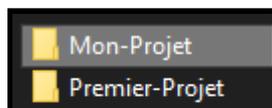
- créez une copie du dossier *Premier-Projet*



- renommez le dossier "*Premier-Projet - Copie*" comme vous le souhaitez

ATTENTION : ne mettez pas d'espace ou de caractère spéciaux tels que des accents dans votre nouveau dossier.

Voici à quoi devrait ressembler le contenu de *Projets-MonoOvisir* :

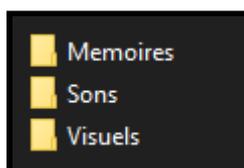


Vous pouvez maintenant ouvrir votre nouveau dossier qui devrait contenir les dossiers suivants : *Mémoires*, *Sons* et *Visuels*.

ATTENTION : vous ne devez surtout pas supprimer ou renommer ces dossiers, sinon votre projet ne sera plus utilisable.

Vous pouvez supprimer le contenu des dossiers *Sons* et *Visuels* pour ensuite importer les médias qui vous intéressent.

Le contenu de votre dossier projet devrait normalement ressembler à ceci :



Pour vérifier que votre projet est bien utilisable dans *Mono-Ovisir*, vous pouvez démarrer le logiciel et cliquer sur l'icône située en bas à droite :



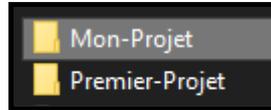
La fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



Vous y trouverez votre nouveau projet dans le menu déroulant. Il ne reste plus qu'à cliquer sur *Ouvrir*.

2. Importer des sons et des visuels

Pour ajouter de nouvelles images ou de nouveaux sons à un projet, il faut premièrement se rendre dans le dossier *Projets-MonoOvisir* situé dans *Documents*.



Il faut ensuite ouvrir le dossier correspondant au projet qui vous intéresse. Si votre projet a été correctement créé, le contenu du dossier devrait ressembler à ceci :



Si vous souhaitez ajouter des sons à votre projet, il faudra les placer au sein du dossier *Sons*. Pour ce qui est des vidéos, il faudra les placer dans le dossier *Visuels*.

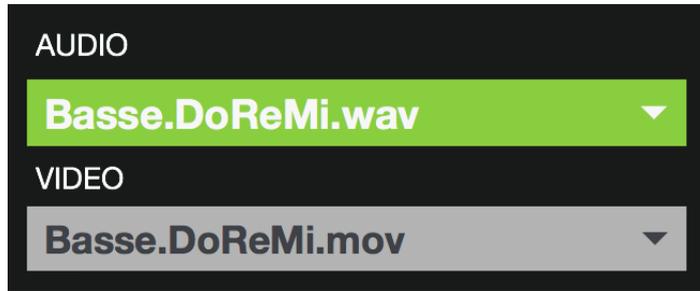
Vous pouvez maintenant lancer *Mono-Ovisir* puis vous rendre dans le *Gestionnaire de Projet* accessible grâce au bouton situé en bas à droite :



Sélectionnez votre projet dans le menu déroulant, puis cliquez sur *Ouvrir*.



Vos nouveaux sons et vidéos seront désormais accessibles via les sous menus suivants :



5. Catégories

1. Audio

Commençons par l'onglet *Audio* :

AUDIO	
Pitch	0.
	100. %
Start	0.
	0. "
Duree	0.
	4. "
Vitesse de Lecture	0.
	100. %
Tempo	60.

← Modifie la hauteur du son (< 0 → vers le grave; > 0 → vers l'aigue)
← Valeur en pourcentage %

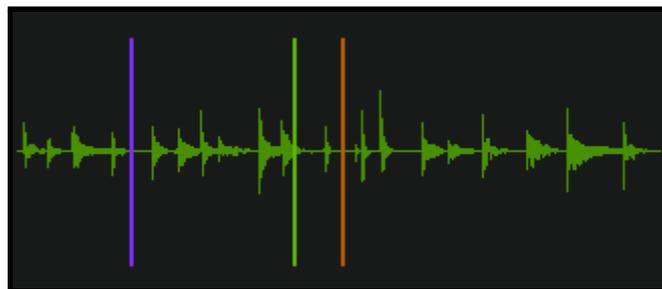
← Définit le point de départ de l'échantillon
← Valeur en seconde

← Définit la durée de l'échantillon
← Valeur en seconde

← Définit la vitesse de lecture des médias (< 0 → ralenti; > 0 → accélérée)
← Valeur en pourcentage %

← Définit le tempo %

Un échantillon (ou un *sample*) correspond à une partie d'un média.



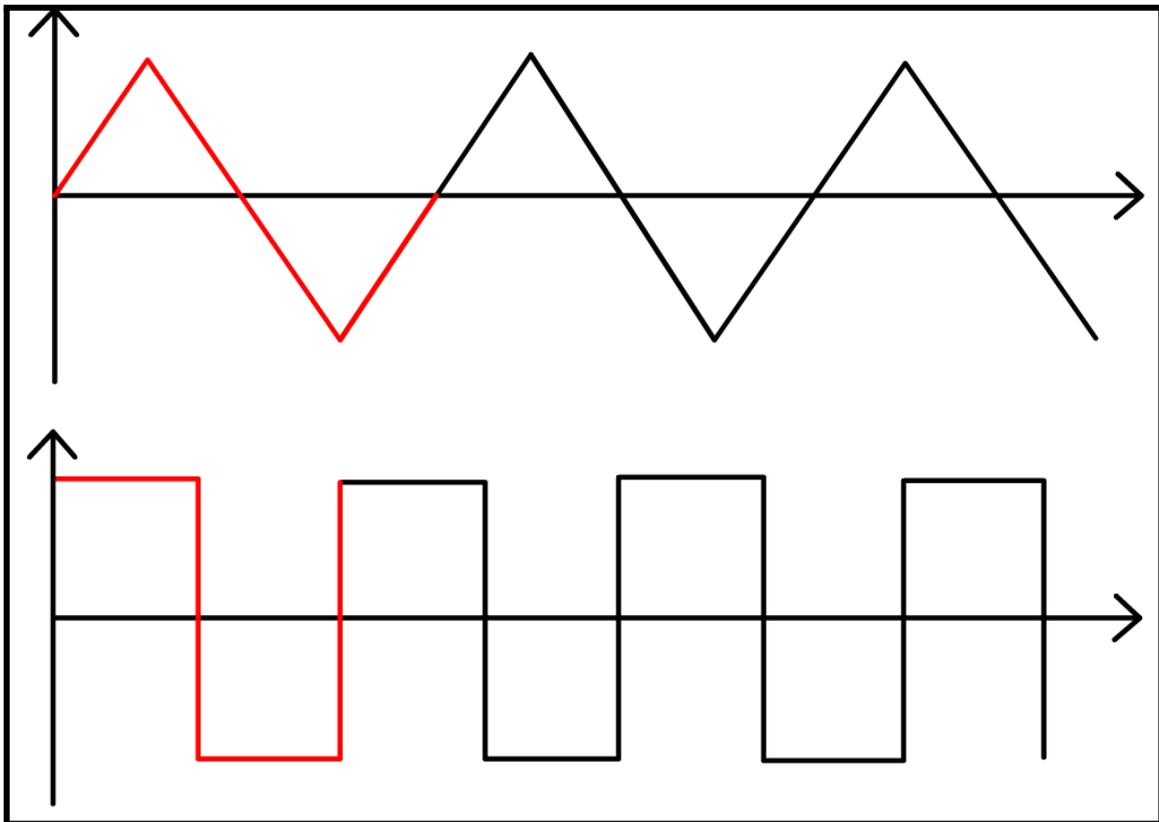
On peut voir sur le l'image ci dessus :

- une barre mauve, elle correspond au point de départ de notre échantillon
- une barre verte, elle indique où en est la lecture de l'échantillon
- une barre orange, qui elle indique le point de fin de fin de notre échantillon

2. LFO

LFO signifie *Low Frequency Oscillator*, qui se traduit mot pour mot par *oscillateur basse fréquence*. Cet outil permet de générer un motif élémentaire et de définir sa fréquence de répétition.

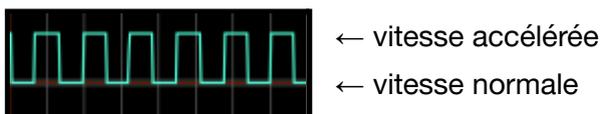
Un motif élémentaire correspond à l'élément qui répète au sein d'un signal : vous pouvez le voir surligner en rouge sur l'image ci-dessous :



Tandis que la fréquence correspond à la cadence de répétition du motif : plus la durée du motif est faible, plus la fréquence est élevée.

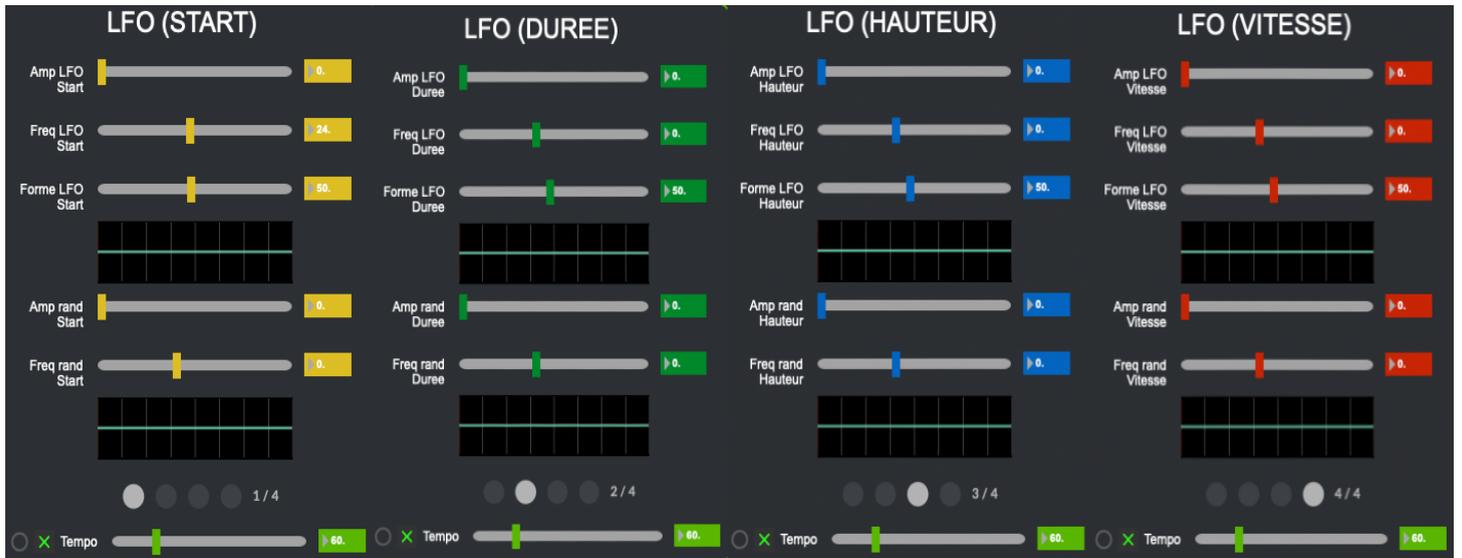
Le signal généré sera ensuite appliqué à l'un des paramètres suivants : *Start*, *Durée*, *Pitch* et *Vitesse de Lecture* de l'onglet *Audio* en fonction de la page de l'onglet *LFO* sur laquelle vous êtes. Cela permet de faire varier continuellement les paramètres choisis.

Par exemple si vous appliquez le signal suivant dans la page *LFO Vitesse de Lecture* :



La lecture va donc alterner entre vitesse accélérée et vitesse normale.

Voici une vue d'ensemble des différentes pages de l'onglet *LFO* avec les paramètres de l'onglet *Audio* qui leur correspondent.



Vous pouvez passer d'une page à l'autre en cliquant sur les pastilles visibles en bas :

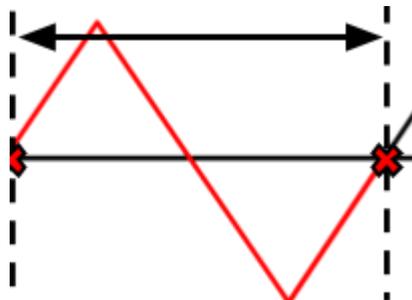
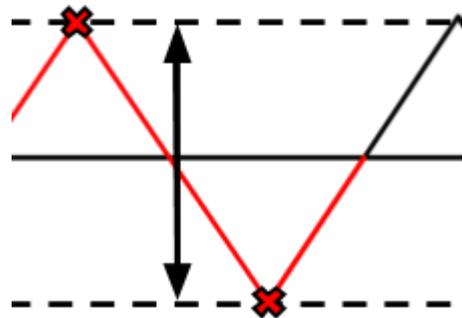


Je ne détaillerai ici qu'une seule des pages, étant donné qu'il s'agit du même fonctionnement pour les 3 autres.



Le signal généré possède 3 paramètres :

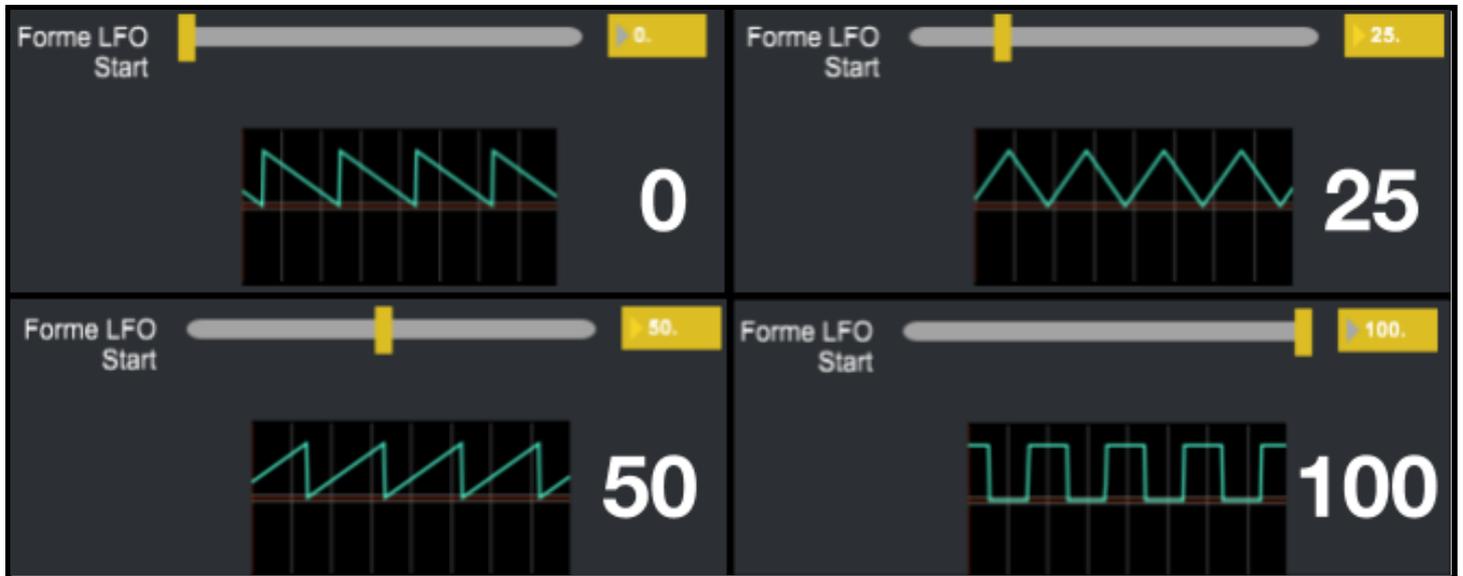
-*Amp LFO* : ce qui correspond à l'amplitude du signal, c'est à dire l'écart entre son état minimum et son état maximum.



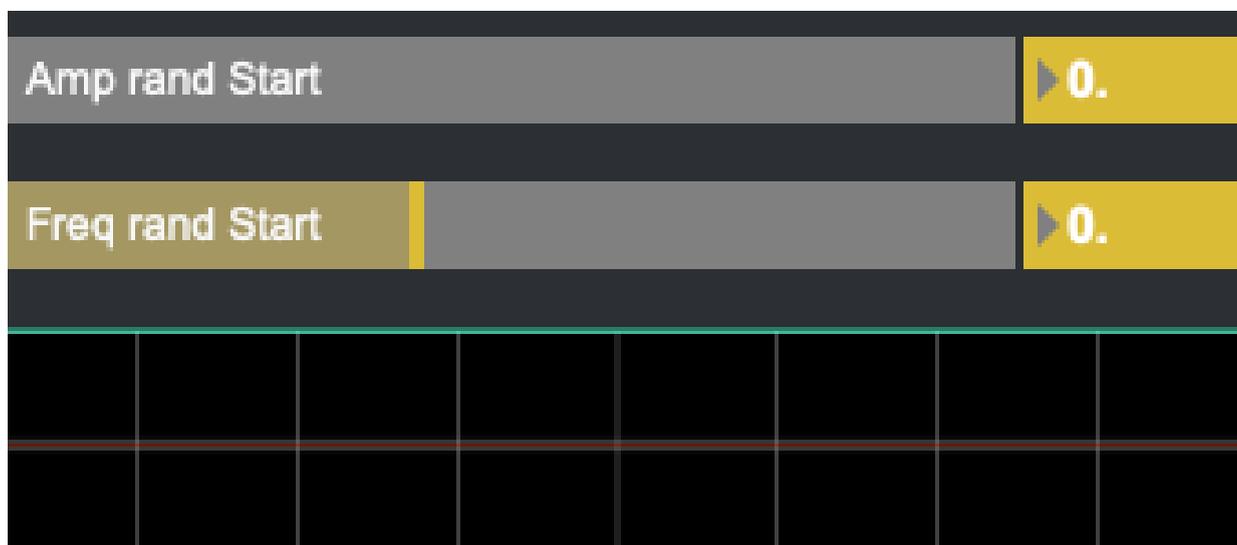
-*Freq LFO* : ce paramètre permet de définir la durée du motif élémentaire : si l'on diminue la fréquence, le motif élémentaire sera plus long et donc plus lent. A l'inverse, si l'on augmente la fréquence, le motif élémentaire sera plus court et donc plus rapide.

-*Forme LFO* : ce dernier paramètre permet de définir la forme que prendra la motif élémentaire.

Vous verrez ci-dessous les différentes formes disponibles en fonction des valeurs choisies. Vous pouvez également sélectionner des valeurs intermédiaires pour obtenir des formes plus spécifiques.



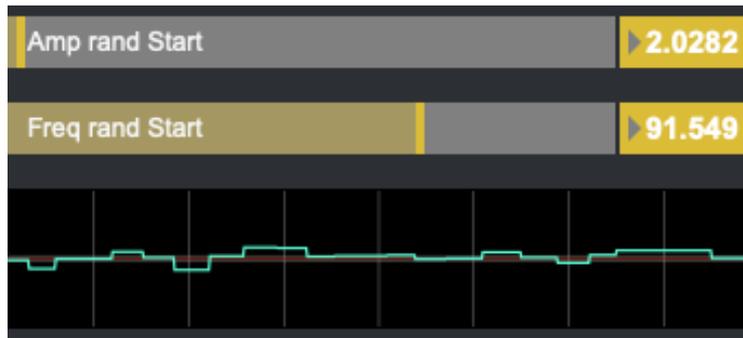
Les deux derniers paramètres permettent de générer un signal aléatoire :



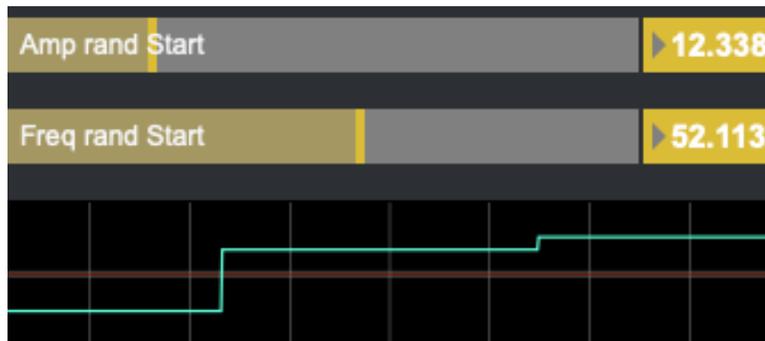
-*Amp ran* : ce paramètre définit l'amplitude maximale du signal

-*Freq ran* : permet de définir la fréquence de variation du signal

Voici un exemple de signal aléatoire avec une faible amplitude et une fréquence élevée :

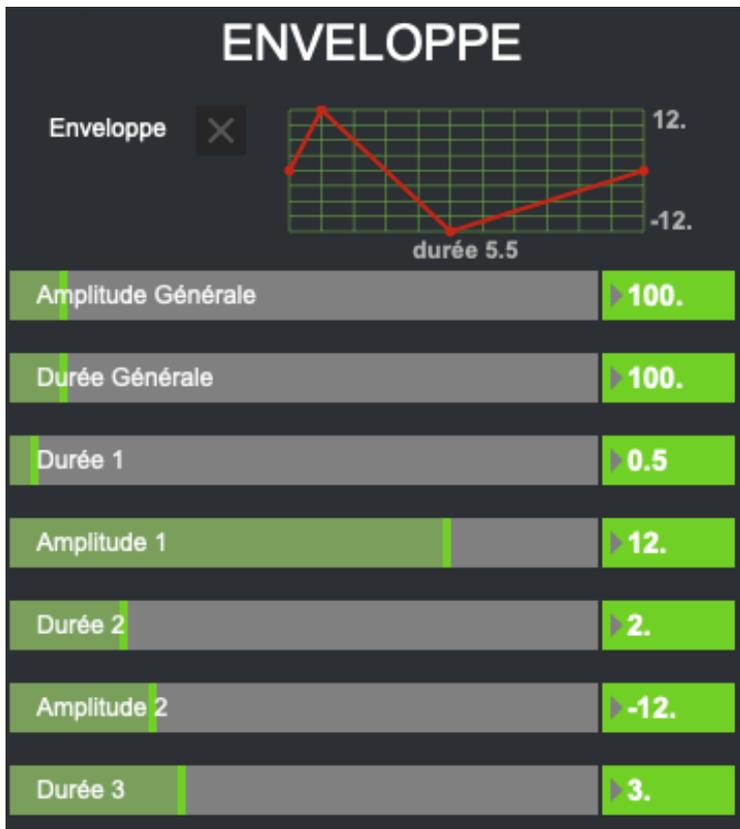


Voici un exemple avec une plus grande amplitude et une fréquence plus faible :



3. Enveloppe

Cette onglet permet d'ajouter une enveloppe au signal audio, ce qui aura pour effet de modifier la hauteur.

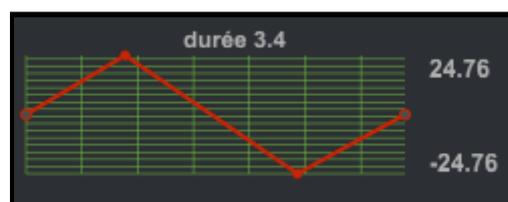


← Pour utiliser l'enveloppe, il faut l'activer une fois que l'on a les paramètres souhaités

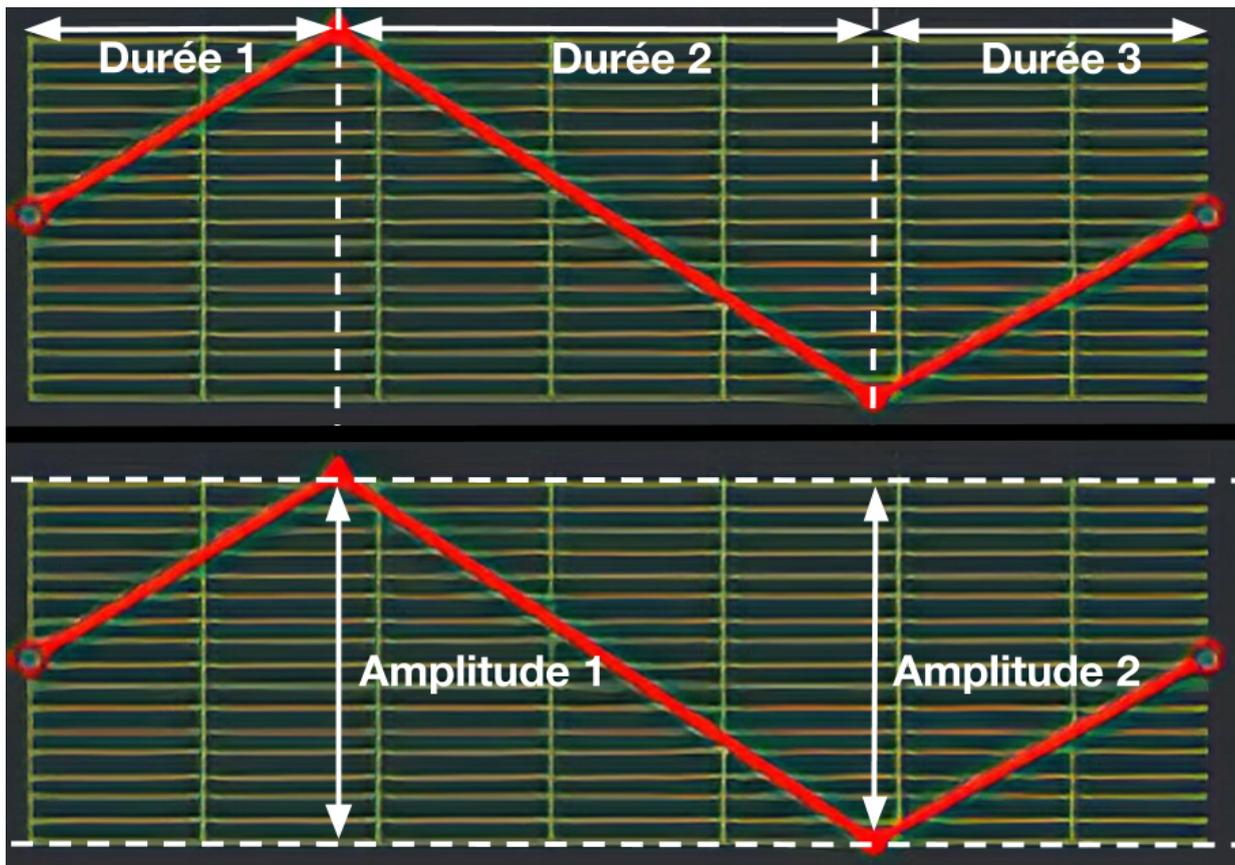
-*Amplitude Générale* : permet de définir l'écart entre les valeurs minimum et maximum de l'enveloppe.

-*Durée Générale* : permet de modifier la durée de l'enveloppe.

Cette enveloppe peut ensuite être personnalisée grâce aux paramètres *Durée 1*, *Amplitude 1*, *Durée 2*, *Amplitude 2* et *Durée 3*

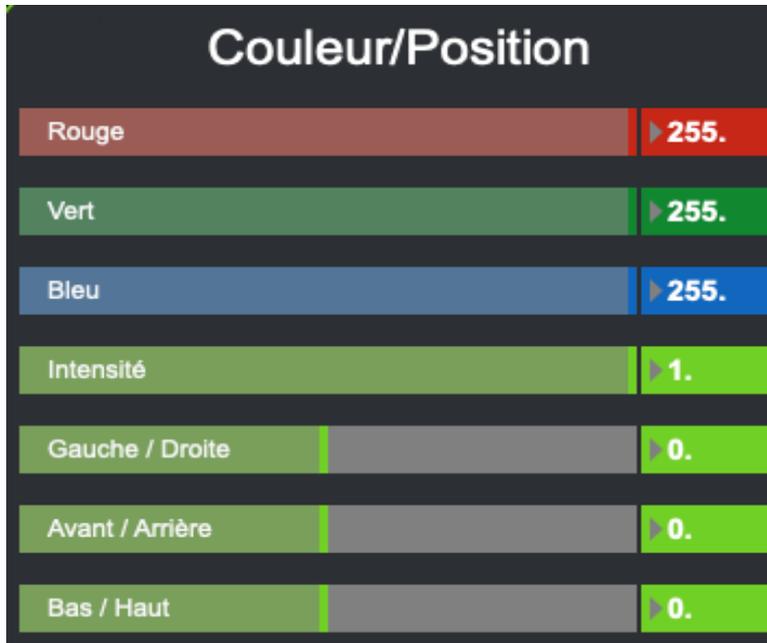


Voici à quoi correspondent les différents paramètres de l'enveloppe :



4. Couleur/Position

Cette onglet permet de modifier certains paramètres liés à l'image :



Ces paramètres permettent de définir l'intensité des couleurs et de la luminosité. Les valeurs maximum permettent d'avoir la luminosité et les couleurs d'origine.

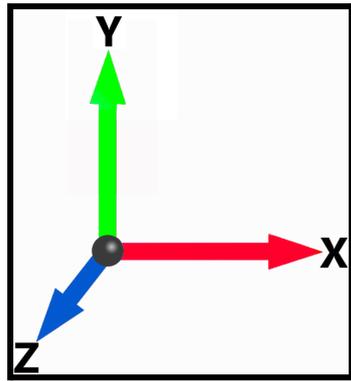
Ces paramètres permettent de définir la position de l'image au sein du visuel.



Ces paramètres permettent d'étirer l'image sur l'axe horizontal et/ou vertical.

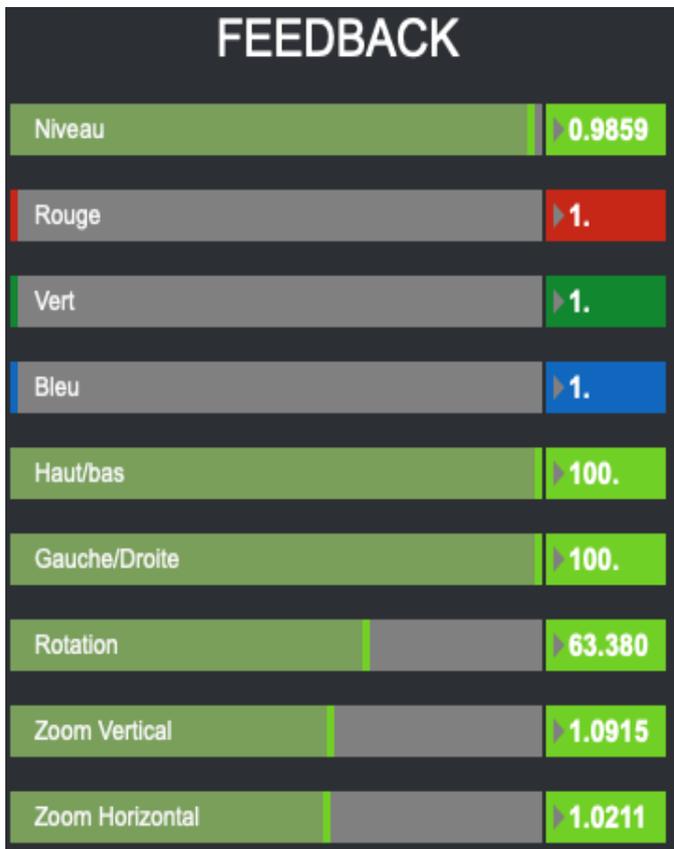
Ces paramètres permettent d'appliquer une rotation au visuel sur les axes X, Y et Z.

Petit rappel :



5. Feedback

Cette catégorie vous permet de définir la position et la taille du spectre :



Paramètre	Valeur
Niveau	0.9859
Rouge	1.
Vert	1.
Bleu	1.
Haut/bas	100.
Gauche/Droite	100.
Rotation	63.380
Zoom Vertical	1.0915
Zoom Horizontal	1.0211

← Définit l'intensité de l'effet de trace

← Fait varier la couleur de la trace vers le rouge

← Fait varier la couleur de la trace vers le vert

← Fait varier la couleur de la trace vers le bleu

← Déplace la trace de haut en bas

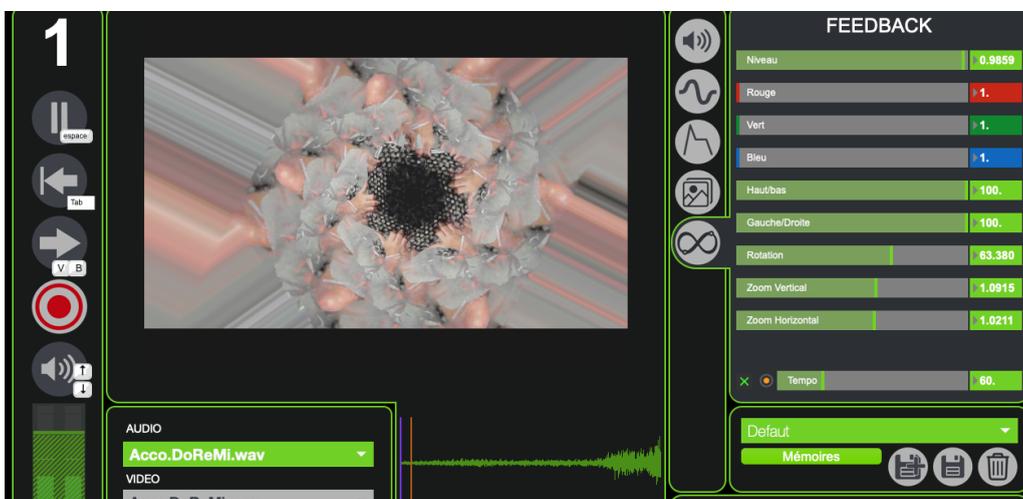
← Déplace la trace de gauche à droite

← Applique une rotation à la trace

← Applique un effet de zoom vertical

← Applique un effet de zoom horizontal

Voici un exemple qui joue avec les paramètres *Niveau*, *Bleu*, *Haut-bas*, *Rotation* et *Zoom Vertical* :



The screenshot shows a software interface with a central 3D visualization of a spectrum. The visualization is a complex, multi-colored structure with a central black core and surrounding layers of orange, red, and blue. The interface includes a control panel on the right with the following parameters and values:

Paramètre	Valeur
Niveau	0.9859
Rouge	1.
Vert	1.
Bleu	1.
Haut/bas	100.
Gauche/Droite	100.
Rotation	63.380
Zoom Vertical	1.0915
Zoom Horizontal	1.0211

Below the FEEDBACK panel, there is a 'Tempo' slider set to 60. At the bottom, there are 'Mémoires' buttons and a dropdown menu set to 'Default'. The left side of the interface shows a control panel with a large '1' and various icons for navigation and audio control. The bottom left shows the audio and video source files: 'Acco.DoReMi.wav' and 'Acco.DoReMi.mov'.

6. États et Interpolations

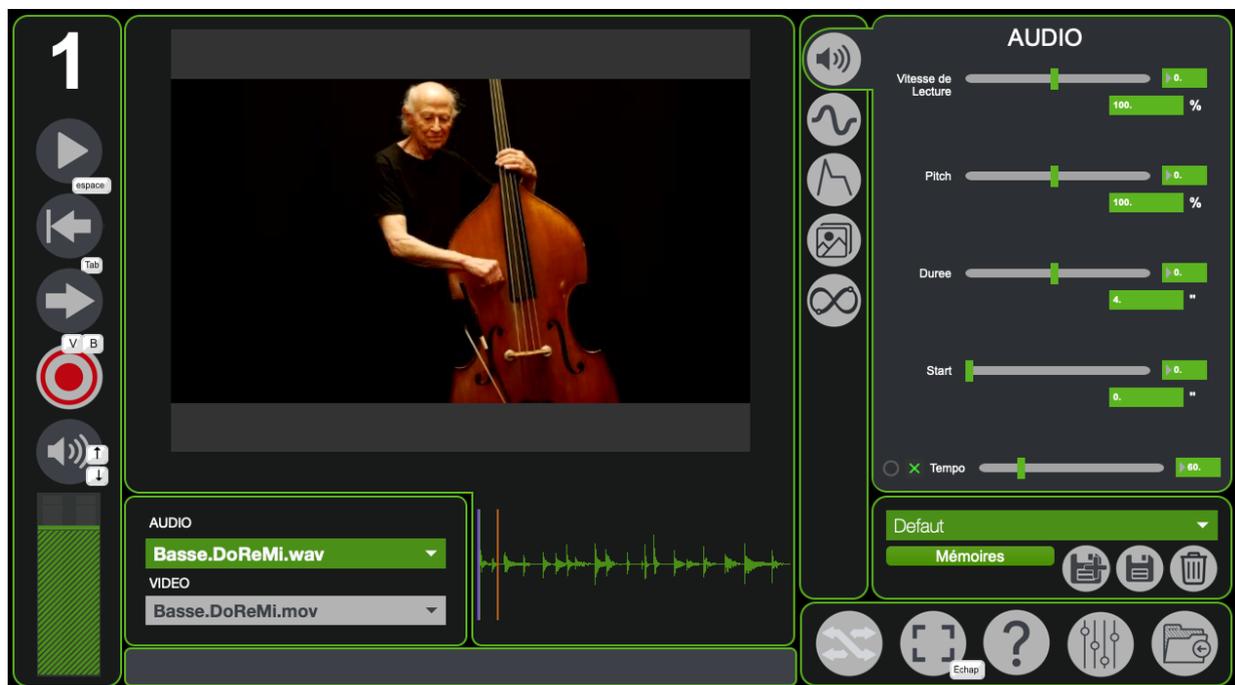
Les mémoires et les interpolations vous permettront de sauvegarder des visuels mais aussi leurs enchaînements.

MÉMOIRE → correspond à une sauvegarde de l'ensemble des paramètres accessibles depuis les différents onglets du logiciel.

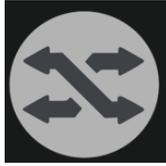
INTERPOLATION → correspond à un enchaînement de plusieurs *Mémoires*.

1. Mémoires

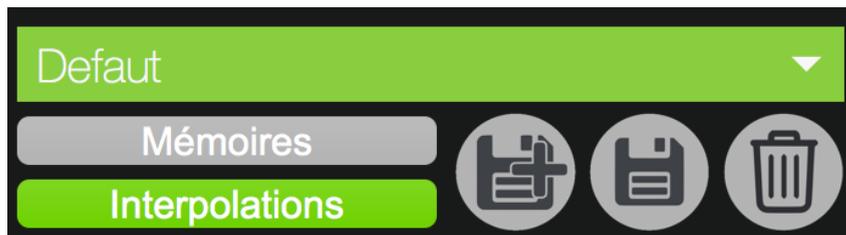
Une fois que vous avez obtenu un ensemble de paramètres dont le rendu vous plaît, vous pouvez l'enregistrer.



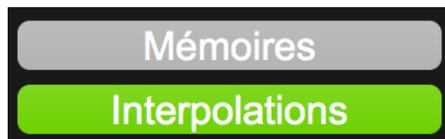
Pour rendre accessible tous les paramètres liés aux interpolations il faut cliquer sur le bouton suivant :



Vous verrez ensuite un quadrillage apparaître au dessus du rendu visuel et un bouton “Interpolations” dans cette partie de MonoOvisir :



Les boutons “Mémoires” et “Interpolations” vous permettent choisir si vous souhaitez gérer (modifier, créer ou supprimer) les mémoires ou les interpolations.



→ ces boutons permettent de choisir si vous souhaitez gérer les mémoires ou les interpolations



→ pour sélectionner une mémoire / interpolation à modifier, supprimer ou à charger



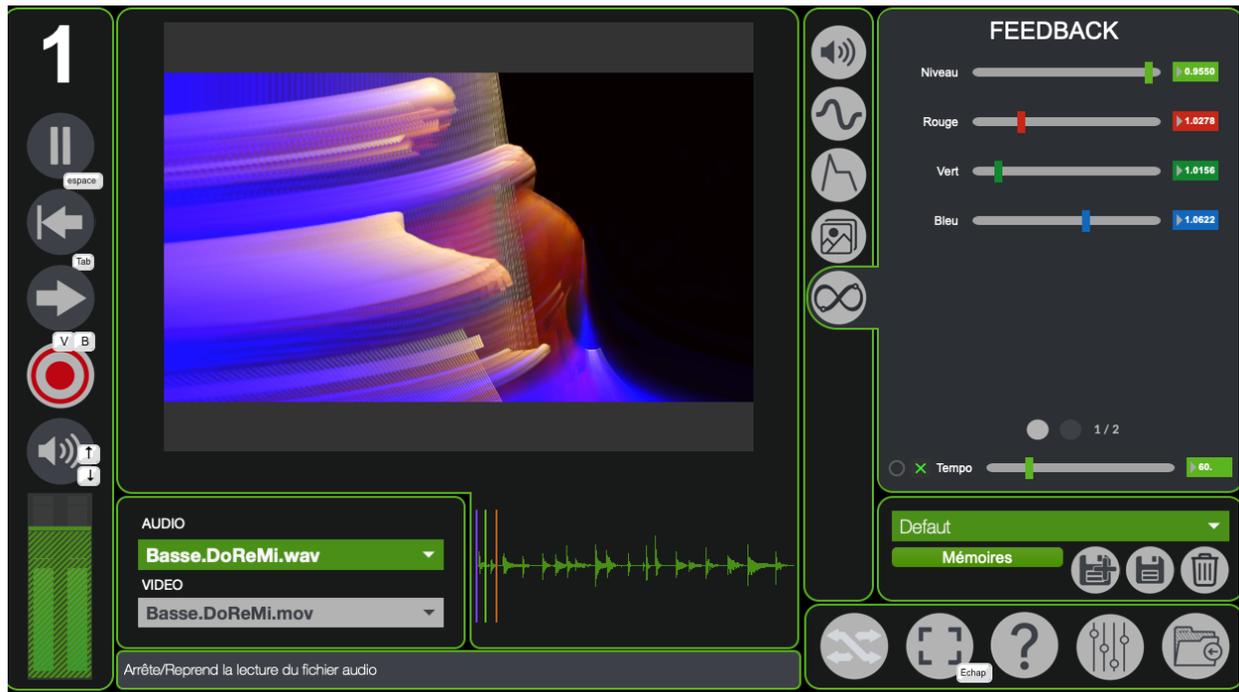
→ pour créer une mémoire/interpolation



→ pour écraser une mémoire/interpolation



→ pour supprimer une mémoire/interpolation



Vous pouvez ensuite rappeler cette mémoire ou interpolation en la sélectionnant dans le menu suivant :



2. Interpolations

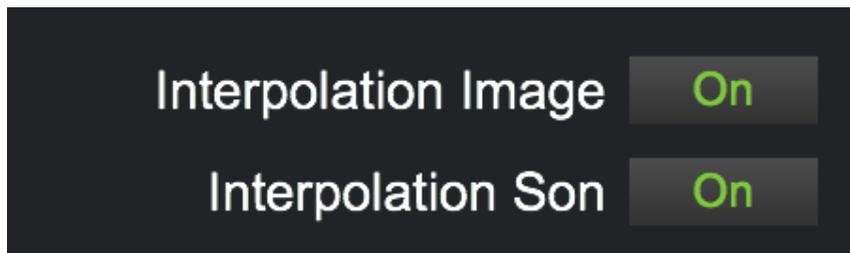
Une fois que vous avez quelques mémoires sauvegardées, vous pouvez créer et sauvegarder des interpolations. Pour créer une interpolation, il suffit d'utiliser les menus déroulants situés sous le visuel. Une interpolation est constituée de 6 états.



Par défaut, l'interpolation influe sur les images et les sons choisis. Pour changer cela, il faut se rendre dans le menu Paramètres accessible via ce bouton :



Dans l'onglet *Mono-Ovisir* se trouvent ces deux paramètres qui sont par défaut sur *ON*.

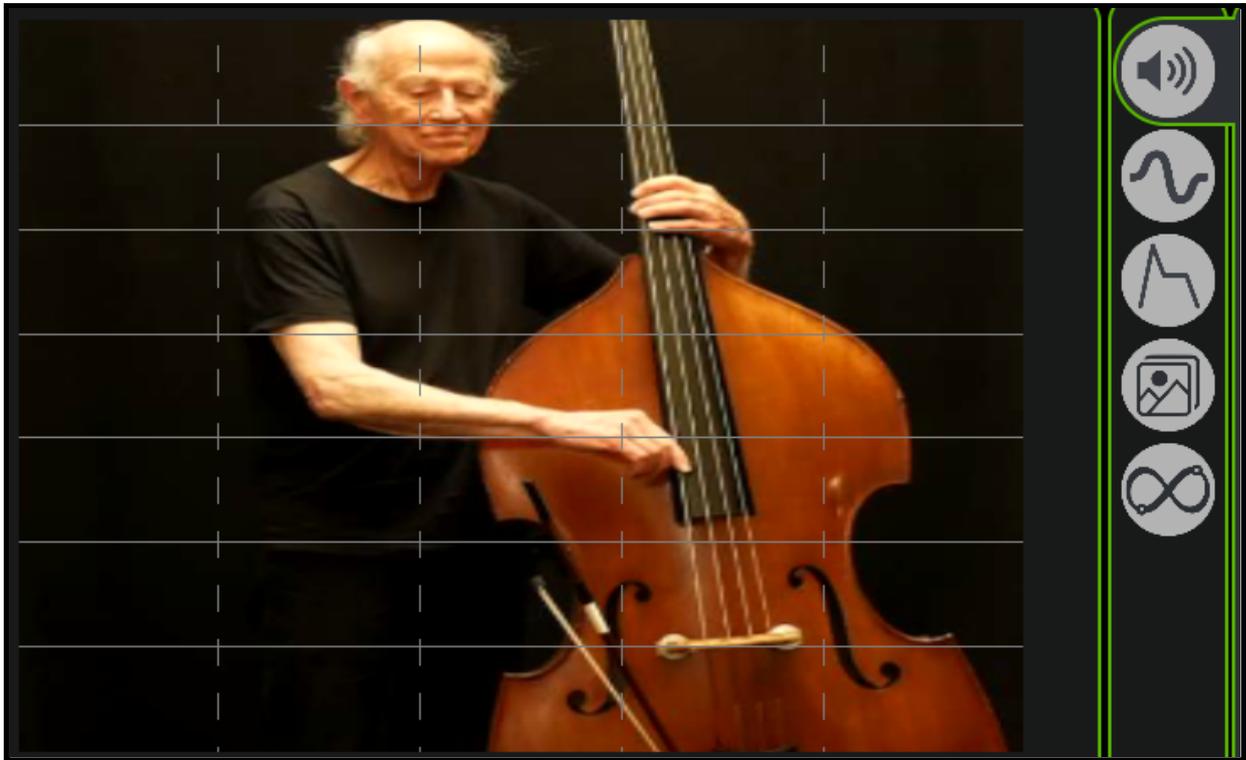


Pour information :

- Off* : l'interpolation ne prendra pas en compte l'image/le son.
- On* : l'interpolation appellera l'image/son lié à la mémoire

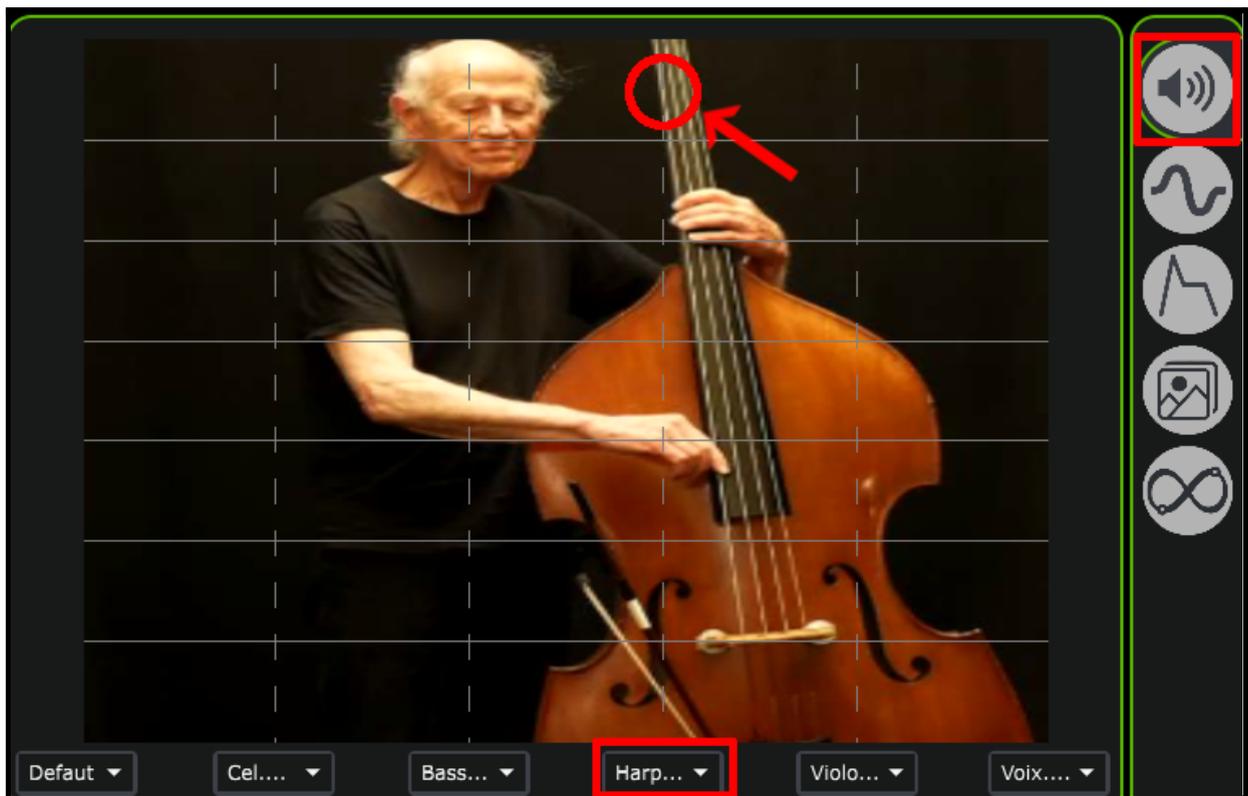
3. Plus d'options

Vous avez peut être remarqué la grille qui se superpose au visuel :



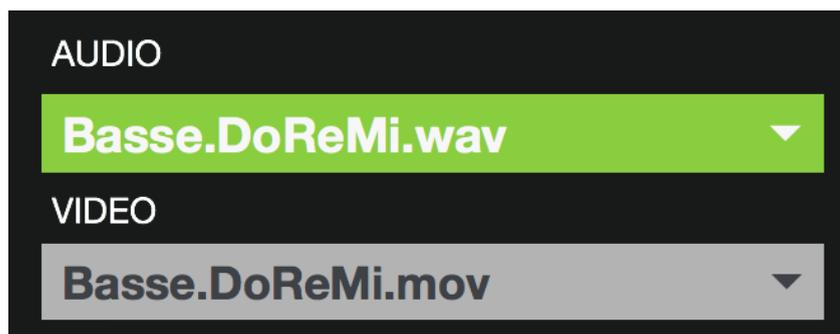
Cette grille permet d'effectuer des interpolations par catégories : les traces verticales correspondent aux états qui sont affichés en dessous, tandis que les lignes horizontales correspondent aux catégories visibles sur la droite.

Par exemple, si je clique sur l'emplacement indiqué sur la capture d'écran ci dessous :



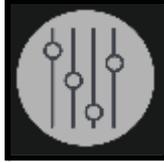
J'appliquerai au visuel les paramètres de la catégorie *Audio* qui sont enregistrés dans l'état *Harp.DoReMi*.

Les deux dernières lignes correspondent aux médias vidéo et audio.



7. Paramètres avancés

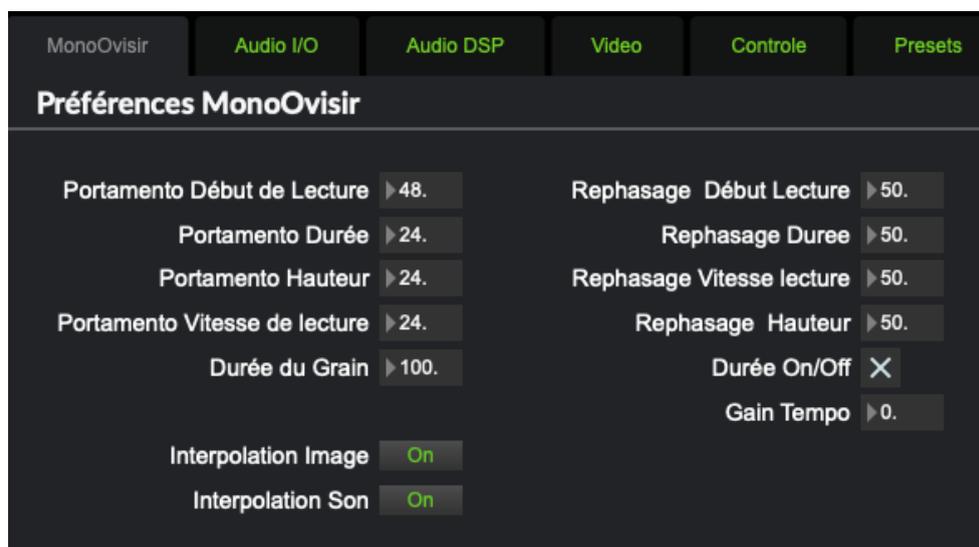
Les paramètres avancés sont accessibles via le bouton situé en bas à droite de MonoOvisir :



Après avoir cliqué dessus, la fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



1. Expert / Préférences Mono-Ovisir



- Lorsque les paramètres *Lecture*, *Durée*, *Hauteur* et *Vitesse* sont modifiés, le logiciel applique progressivement les nouveaux paramètres, ce qui permet d'éviter des changements trop brutaux. Les paramètres *Portamento* permettent de définir le temps que les différents paramètres cités mettront à atteindre leurs nouvelles valeurs : plus la valeur est élevée, plus les paramètres atteindront leurs nouvelles valeurs lentement.

-*Durée du Grain* : cette option permet d'appliquer les nouveaux effets sans créer de discontinuité (aussi appelé *artefacte*) dans le son, plus la valeur sera élevée moins il y aura d'*artefacts*, cependant les effets mettront également plus de temps à s'appliquer. A l'inverse, si la valeur est trop faible, cela favorise l'apparition d'*artefacts*, mais cela réduit également le temps d'application des nouveaux paramètres.

-Les paramètres *Début de Lecture*, *Durée*, *Vitesse lecture* et *Hauteur* peuvent être modifiés grâce à l'onglet *LFO* qui leurs correspond. Lorsque l'on modifie le signal généré, cela peut entraîner une désynchronisation (un *déphasage*) avec les autres signaux générés dans l'onglet *LFO*. Les paramètres *Rephasage* permettent de définir le temps que mettront les différents signaux à être de nouveau synchronisé (*en phase*).

-*Durée On/Off* : permettent d'ignorer les paramètres *Start* et *Durée* définis dans l'onglet *Audio*. Cela aura pour effet de lire le média sélectionné dans son intégralité et non un échantillon de ce dernier.

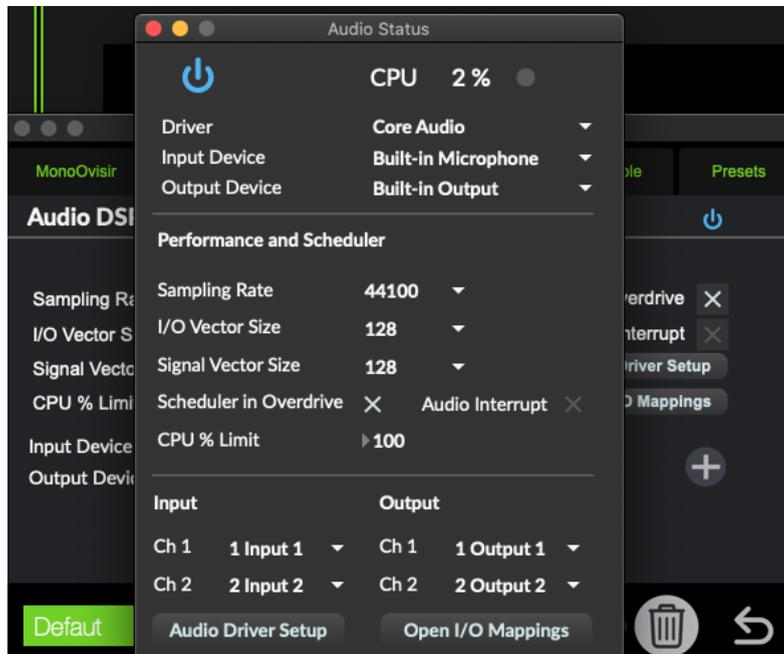
2. Paramètres Entrée / Sortie audio



- *Entrées / Sorties audio* : ce paramètre permet de sélectionner la sortie audio (ou haut-parleurs/casque) à utiliser lors de la lecture de fichiers audio via les composants suivants :



3. Audio



Ce menu regroupe d'autres paramètres liés à l'audio, on y retrouve :

-*Sampling Rate* : la fréquence d'échantillonnage du signal audio (soit le nombre de son enregistré par seconde) : 44100 et l'un des des taux d'échantillonnage les plus utilisés.

-*I/O Vector Size* : représente la taille des échantillons transférés en une fois vers et depuis les interfaces audio.

-*Signal Vector Size* : le processeur analyse le signal sonore par 'block' qui correspondent à un ensemble d'échantillons (ici 512), pour une valeur élevée, le processeur sera moins sollicité, mais le rendu visuel sera également plus décalé. Cette valeur ne peut pas être supérieure à celle de *I/O Vector Size*.

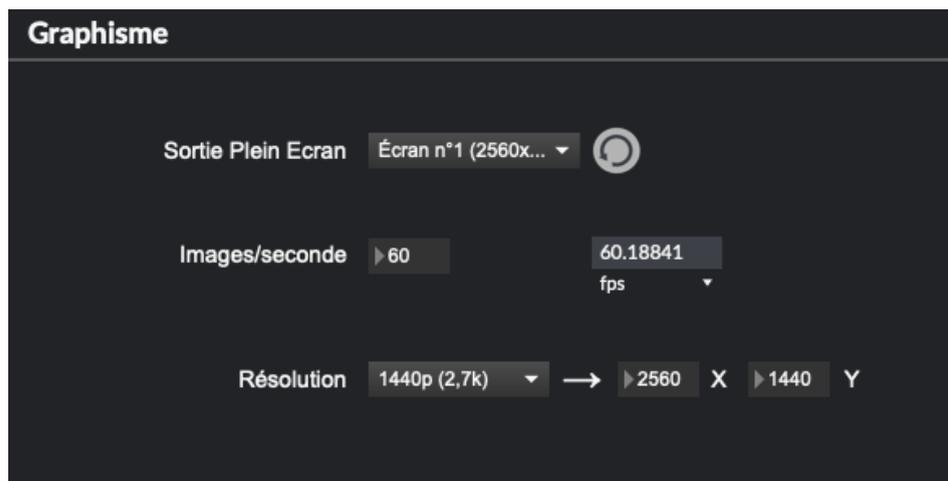
Pour une fréquence d'échantillonnage de 44100, une valeur *I/O Vector Size* et *Signal Vector Size* de 512, cela signifie que le processeur traite 512 sons une fois toutes les 11.6ms

-*CPU % Limit* : vous permet de définir une limite d'utilisation du processeur par le logiciel. 0 signifie qu'il n'y a pas de limite. Une valeur mal réglée peut créer des saccades dans le rendu visuel.

-*Scheduler In Overdrive* : lorsque cette option est activée, le processeur (ou *CPU*) traitera les opérations de MonoOvisir en priorité.

-*Audio Interrupt* : définit si le processeur met en pause toutes autres opérations lorsqu'un son doit être traité.

4. Graphisme / Video



Ces menus regroupent des paramètres concernant le visuel, on y retrouve :

- Sortie Plein Ecran : permet de choisir l'écran sur lequel la partie visuelle de l'application va être affichée.

-les *FPS* du rendu visuel (*frame per second*, qui se traduit par image par seconde). Il est préférable que cette valeur reste au-dessus de 24, sinon le visuel sera saccadé. Le nombre d'images par seconde peut dépendre de la puissance de calcul de votre machine et des paramètres visuels choisis.

- La résolution de l'image, déterminée par son nombre de pixels en hauteur (X) et longueur (Y).

5. Contrôle

Ce menu vous permet d'associer des commandes à un set de boutons présents sur une manette.



Refresh : Permet de rafraîchir la liste des manettes disponibles.

Ici, chaque bouton est associé à une boîte où l'on inscrit la commande qu'il doit exécuter (ici, "désactivé" signifie qu'il n'y en a aucune).

La première ligne correspond aux boutons situés entre le pad (rectangle) et les gâchettes (R1/R2 et L1/L2).

Les deuxième et troisième lignes sont celles des boutons des gâchettes.

Les 4 suivantes sont pour les boutons de la croix directionnelle (gauche) et les boutons colorés (droite).

La dernière correspond aux commandes exécutées lorsque l'on presse les joysticks comme des boutons.

Enfin, les boîtes entourant les flèches verticales et horizontales correspondent aux mouvements des joysticks dans ces directions.

6. Mémoire



-Les boutons *Liste des Préférences*, *Liste des Interpolations* et *Liste des Etats* vous permettent de visualiser les différentes mémoires enregistrées et leurs valeurs.

-Interpolation Son et Interpolation Image : cela définit si l'on souhaite que les images et les sons soient modifiés lorsque l'on utilise l'interpolation. Off → désactivé et Threshold → activé.

L'onglet *Préf* vous permettra également de charger, sauvegarder et supprimer des mémoires de préférences.

Les mémoires de préférences vous permettent d'enregistrer les paramètres du menu avancé. La mémoire "Défaut" est la mémoire qui est rappelée au démarrage du logiciel ; si certains paramètres par défaut ne vous conviennent pas, vous pouvez les modifier puis cliquer sur la disquette du menu *Pref* pour enregistrer vos modifications.



bouton pour enregistrer des modifications

Si vous souhaitez enregistrer un nouvel état des préférences, il vous suffit de cliquer sur le bouton ci-dessous.



bouton pour enregistrer une nouvelle mémoire

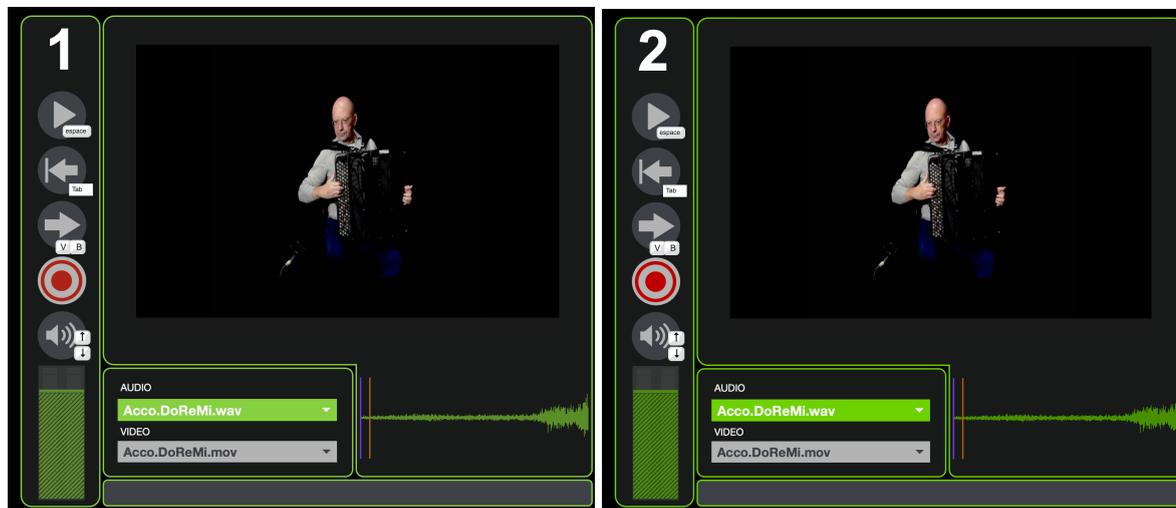
Enfin, le menu ci-dessous vous permet d'accéder aux différents états des préférences. Lorsque vous sélectionnez un état, il s'applique directement.



menu de sélection des mémoires

Numéro d'instances

Chaque instance est accessible grâce au protocole OSC sur le port 6004, pour la première instance, 6014 pour la deuxième et 6024 pour la troisième, et ainsi de suite..



8. Plus d'options

1. Open Stage Control

Il est possible de piloter les différents paramètres du logiciel grâce à l'application *Open Stage Control* que vous pourrez télécharger sur ce site : <https://openstagecontrol.ammd.net/>. Il faudra également télécharger sur le fichier *MO.json* disponible sur le site de la [Meta-Librairie](#).

2. Spout/Syphon

Il est également possible d'utiliser le flux vidéo généré par *MonoOvisir* dans d'autres applications compatibles avec *Spout* (pour *Windows*) ou *Syphon* (pour *MacOS*).

L'application **Mono-Ovisir** est développée par le Centre de création de musique visuelle PUCE MUSE.
Les projets des différents musiciens et improvisateurs dédiés à l'application Mono-Ovisir sont à télécharger sur la page :

<https://www.meta-librairie.com/fr/mono-mallettes/projets-mono>

Plus d'informations :

www.pucemuse.com

<https://www.meta-librairie.com/fr>

DIDACTICIEL Mono-Ovisir

L'application **Mono-OVISIR** permet de re-jouer et détourner, en sons et en images, des improvisations de musiciens d'aujourd'hui.

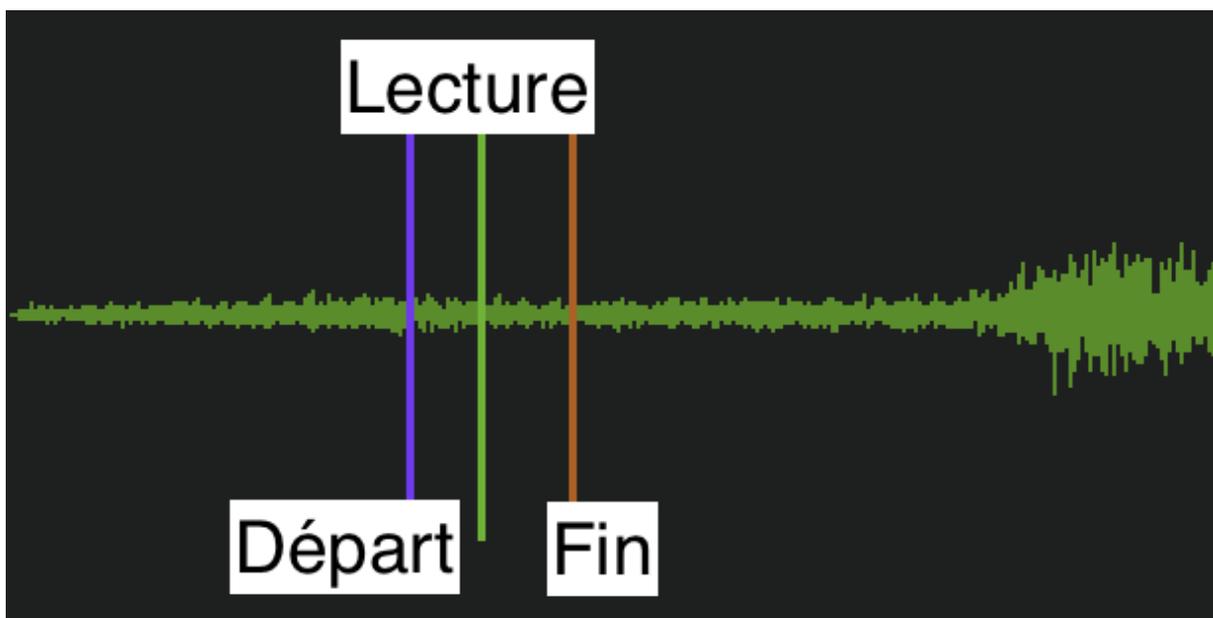
Pour suivre ce didacticiel en plus de cette fiche, nous pouvons utiliser le projet **didacticiel MO**

Dans l'explorateur de fichier, nous ajoutons le dossier didacticiel MO à /projet-MonoOvisir.

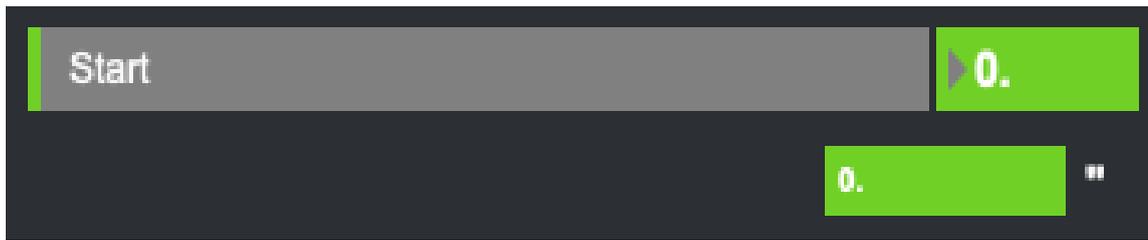
1- Gérer l'échantillon et comprendre les 3 curseurs

On peut voir sur l'image ci dessus :

- une barre mauve, elle correspond au point de départ de notre échantillon
- une barre verte, elle indique où en est la lecture de l'échantillon
- une barre orange, elle indique le point de fin de notre échantillon

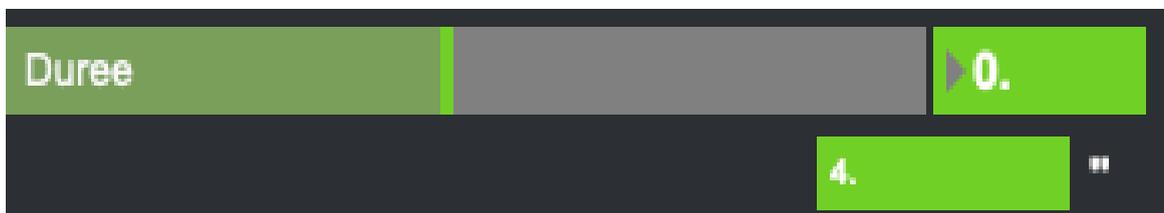


La barre mauve ou de départ est contrôlée par le curseur "Start".



La valeur dans la case est en seconde, elle détermine le point de départ de la partie jouée de l'échantillon, ou son point d'arrivée si on décide de jouer à l'envers.

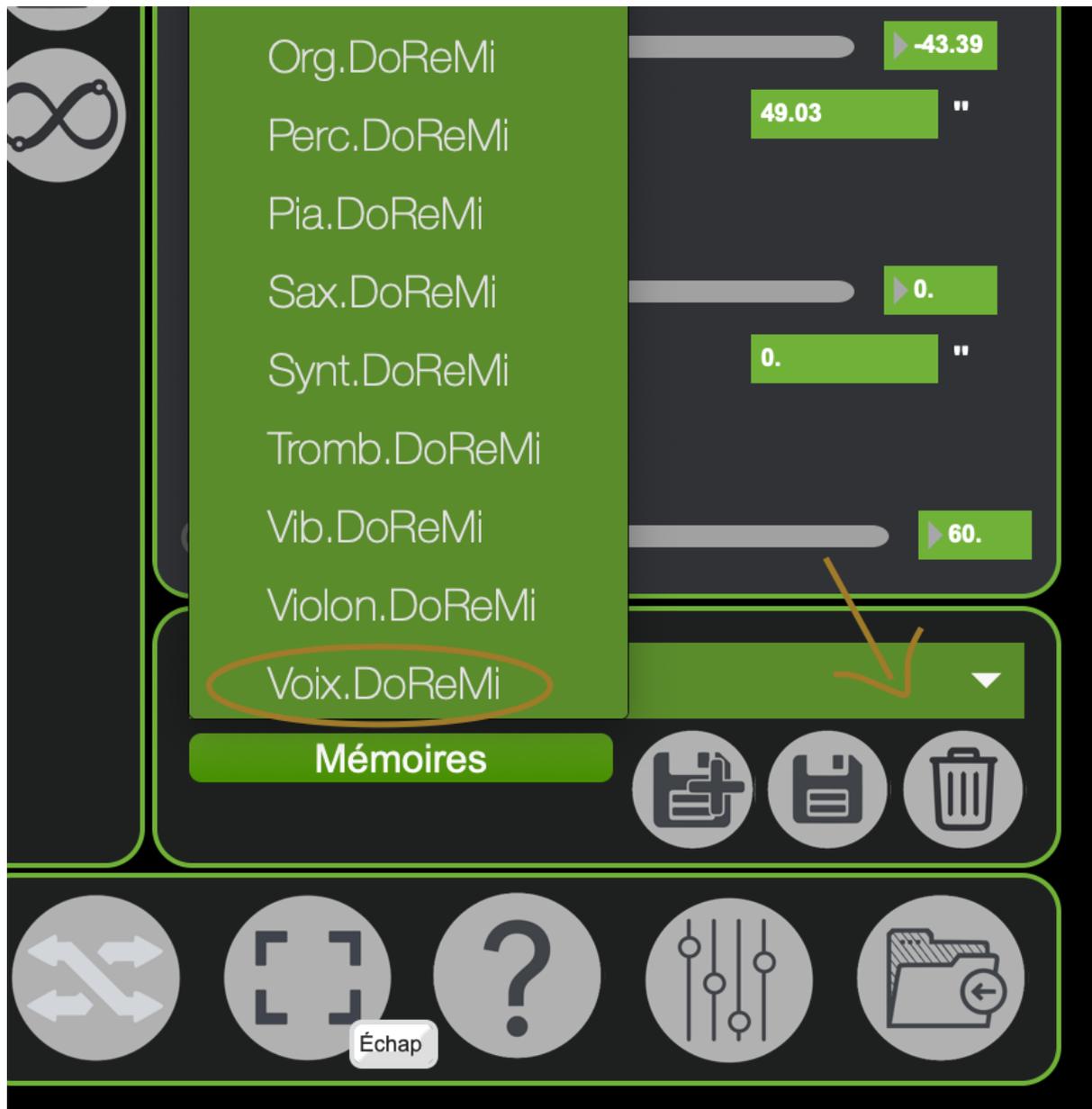
La barre orange ou de fin est contrôlée par le curseur Durée.



La valeur dans la case est en seconde, elle définit la durée de la partie jouée depuis le point de départ.

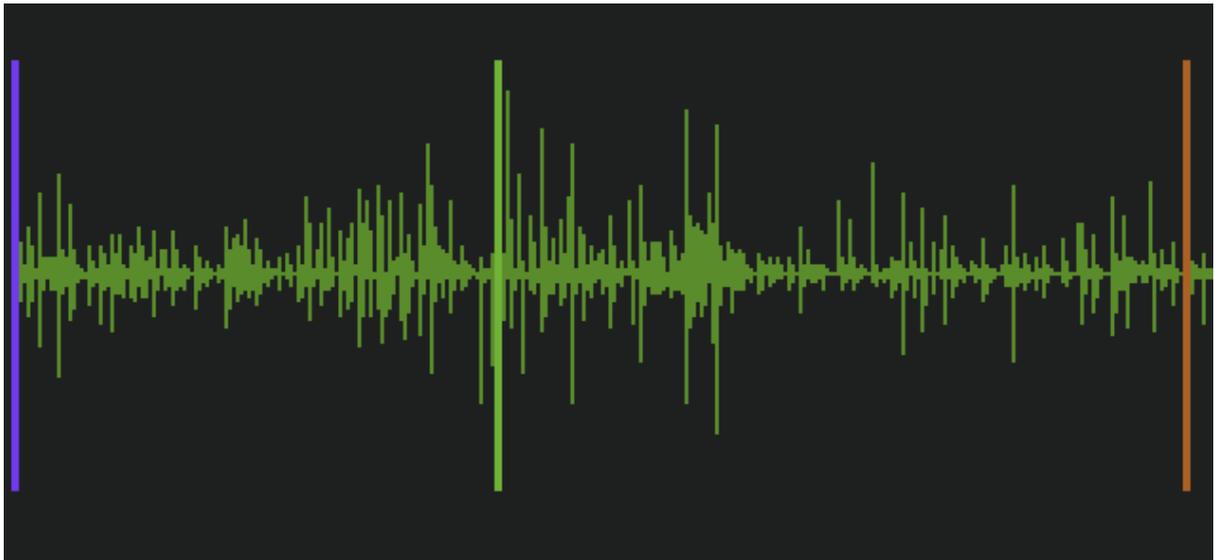
Maintenant, essayons de jouer avec un échantillon.

Chargeons la mémoire Voix.DoReMi :



Commençons par lire la vidéo en entier.

Pour cela, nous sélectionnons le curseur Durée et tirons la barre orange au plus loin de la barre mauve. Il faut amener le curseur vers la gauche.



Maintenant, en appuyant sur Play, il est possible de lire la totalité de la vidéo.

Sans arrêter la lecture de la vidéo de notre chanteuse aux 3 cloches, arrêtons-nous sur les paramètres de vitesse et de hauteur.

Pitch	▶ -10.58
54. %	
Start	▶ 0.
0. "	
Duree	▶ 0.
4. "	
Vitesse de Lecture	▶ -34.92
13. %	

Bien que le temps et la hauteur soient deux paramètres liés entre eux, ici ils sont indépendants.

Le premier, "Vitesse de Lecture", définit la vitesse à laquelle la vidéo est lue, sans en modifier sa hauteur.

Le second, "Pitch", définit la hauteur du son, sans modifier la vitesse de lecture.

Maintenant, l'exercice est de jouer la vidéo en ralentissant au point d'arrêter la chanteuse puis en accélérant pour la faire chanter. Tout cela sans mettre en pause la lecture.

Pour ce faire, jouons de la souris sur le curseur Vitesse de Lecture.

Ensuite, jouons avec la hauteur, afin de rendre les cloches plus graves par exemple.

Pour ce faire, jouons de la souris sur le curseur Pitch.

2 - LFOs

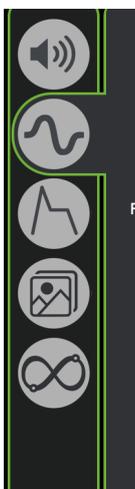
Pour continuer, nous allons charger la mémoire Vib.DoReMi.

Appuyons sur Play pour écouter une première fois cet instrument.

Cette partie se passe dans l'onglet LFO

Le LFO est un outil permettant de créer des motifs élémentaires qui se répètent.

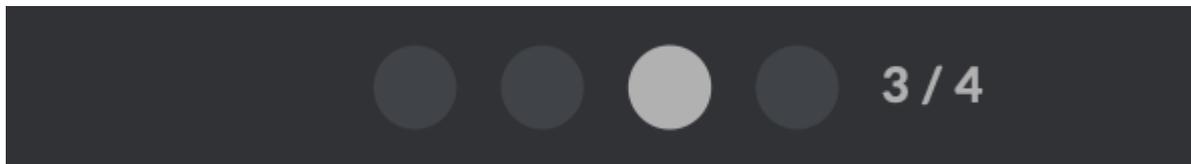
Cela nous permet de piloter un paramètre en lui imposant un motif à répéter.



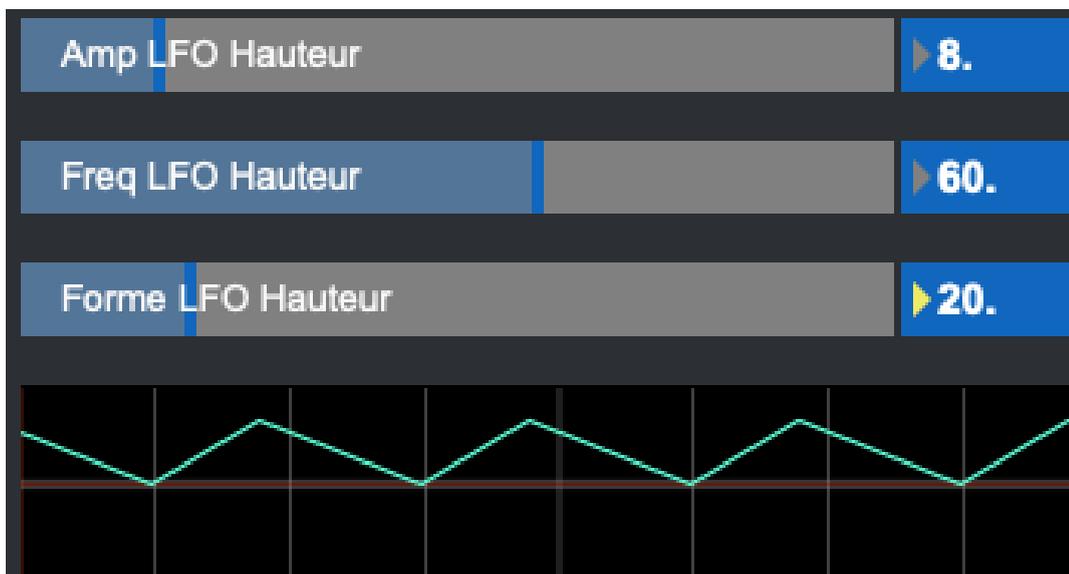
Exemple :

Le LFO de hauteur permet de donner un vibrato au vibraphone.

Dans l'onglet LFO, allons à la 3e page.

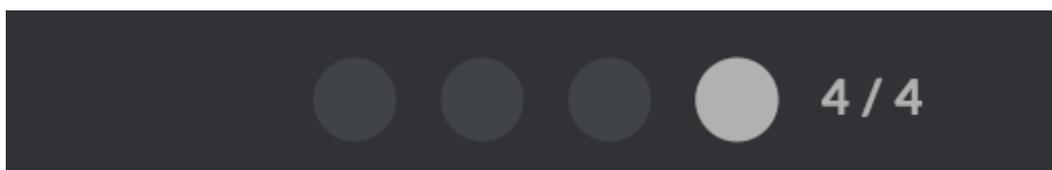


Ensuite il faut gérer le niveau du LFO, il s'agit de l'amplitude du motif à répéter.



Le LFO de Vitesse donne une impression de trémolo à la guitare.

Chargeons la mémoire Vib.LFO-HAUTEUR pour voir le résultat.

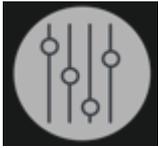




3 - jouer de l'instrument à la manette

Pour cette partie, nous utiliserons une manette qui sera associée à l'application via les paramètres, ce qui nous permettra par la suite d'utiliser l'application à l'aide de la manette.

Afin de pouvoir accéder aux commandes de la manette, il nous faut nous rendre dans la partie "Paramètres avancés" en cliquant sur ce bouton :



Quand la fenêtre s'affiche, il suffit de cliquer sur "Continuer" puis de sélectionner l'onglet "Contrôle". Cette fenêtre s'affiche alors :



Après avoir associé quelques commandes sur la manette en les sélectionnant depuis les boîtes listes, nous allons pouvoir les tester en pressant les boutons correspondants.

Comme exemple, nous allons associer les commandes "Ralentir" et "Accélérer" aux boutons L1/L2, et "Lecture" à R1. Nous obtenons ainsi cette configuration :



Ainsi, nous pouvons maintenant lire un fichier en gardant la touche R1 enfoncée, et augmenter ou baisser sa vitesse de lecture via les touches L1/L2.

4 - Ajuster les couleurs et la position de l'image

La quatrième partie de Mono-Ovisir permet de modifier non seulement les couleurs du fichier visuel mais aussi sa position et la rotation de l'image sur différents axes.

Dans cet exercice, nous allons tout simplement modifier ces paramètres en utilisant les sliders présents ci-dessous :



Pour ce qui est de changer les couleurs, la logique est la même qu'en physique : il y a 3 couleurs primaires (rouge, vert et bleu) et 3 secondaires (jaune, cyan et magenta), sans parler des nuances de chaque obtenues en réduisant ou augmentant les proportions de chaque.

De ce fait, si nous réduisons la jauge du bleu à 0, qu'obtiendrons-nous?

De même, en augmentant ou baissant l'intensité, que se passe-t-il?

Les 3 sliders après permettent quand à eux de déplacer l'image, que ce soit de bas en haut, gauche à droite ou en avant /arrière.

Par la suite, nous trouvons les sliders de taille, modifiant la hauteur et la largeur de l'image, mais aussi ceux de la rotation, la faisant tourner selon différents axes (x, y ou z).

5 - Feedback

Cette dernière partie sert à générer un effet de feedback, sorte d'effet visuel comparable à un écho, et donnant plus de profondeur à l'image.

Ici, nous allons utiliser les différents outils mis à notre disposition pour jouer avec l'apparence du fond de l'image.

Le premier slider "Niveau" correspond à la répétition de l'image que l'on souhaite voir en arrière-plan, et les sliders "haut/bas" et "gauche/droite" à la direction du feedback.

Le slider "rotation" quant à lui, est mesuré en degrés (angle) et permet même de faire des cercles.

Selon-vous, quels-sont les paramètres à modifier pour obtenir une iris, et à quelles valeurs les mettre?

Retrouvez toutes les applications développées par PUCE MUSE sur :

pucemuse.com

<https://www.meta-librairie.com/fr/mono-mallettes>

<https://linktr.ee/pucemuse>