

Mono-Texte

1. Installation du logiciel	1
1. Sur Windows	1
2. Sur Mac	3
2. Démarrage	4
3. Interface de l'application	5
4. Fenêtres d'édition	7
1. Phrase	7
2. Oscillation	9
3. Propagation	9
4. Feedback	10
5. Images	11
5. Paramètres avancés	11
1. Page principale	13
2. Paramètres Audio I/O	15
3. Audio DSP	16
4. Vidéo	20
5. Contrôle	21
6. Presets (Mémoire)	23

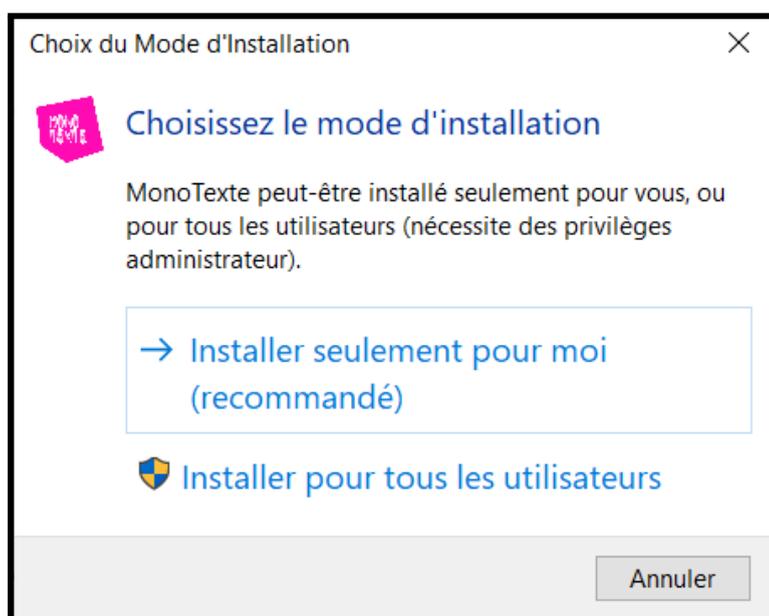
1. Installation du logiciel

1. Sur Windows

Une fois que vous avez récupéré le programme d'installation de Mono-Texte 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.



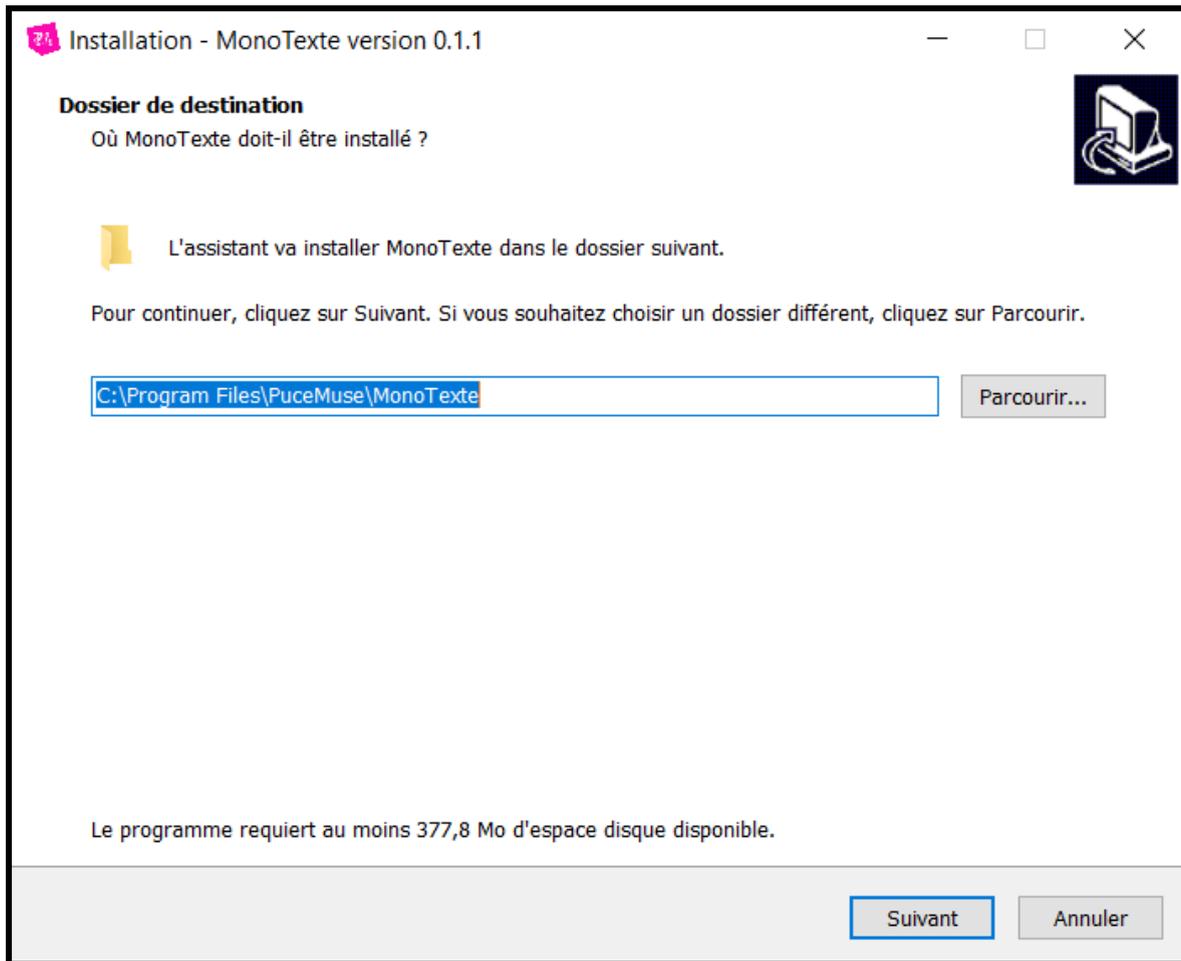
Voici à quoi ressemble le programme d'installation :



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 >".

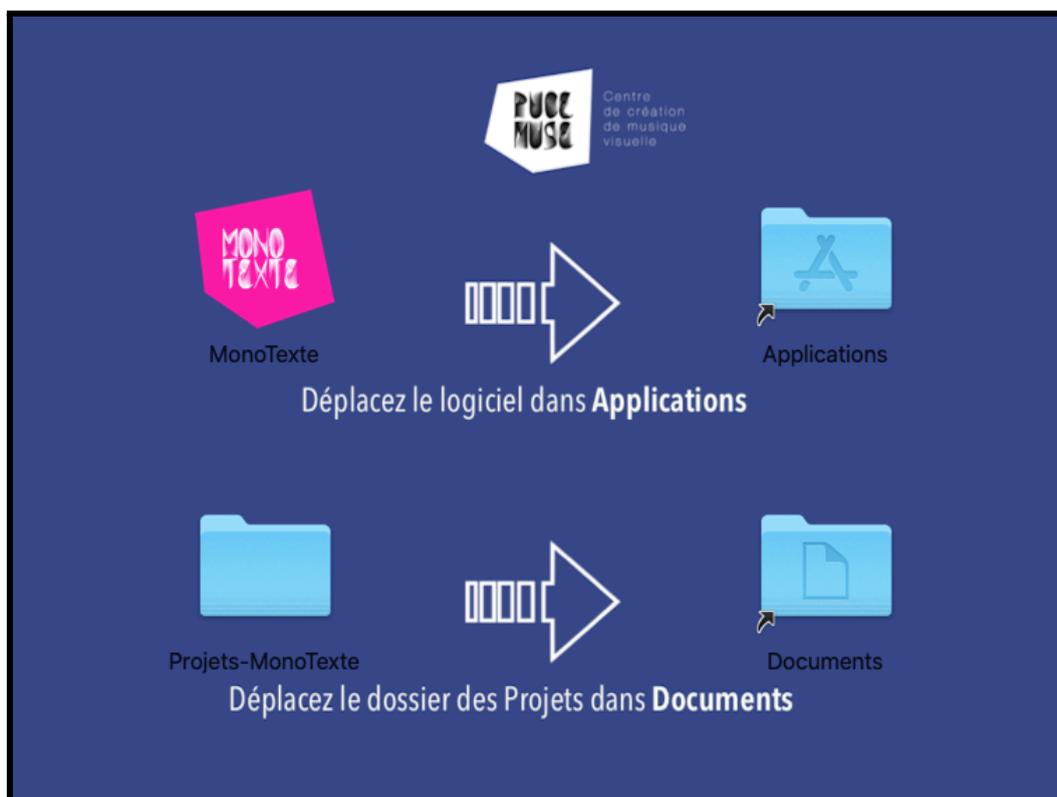
2. Sur Mac

La première étape consiste à 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* :



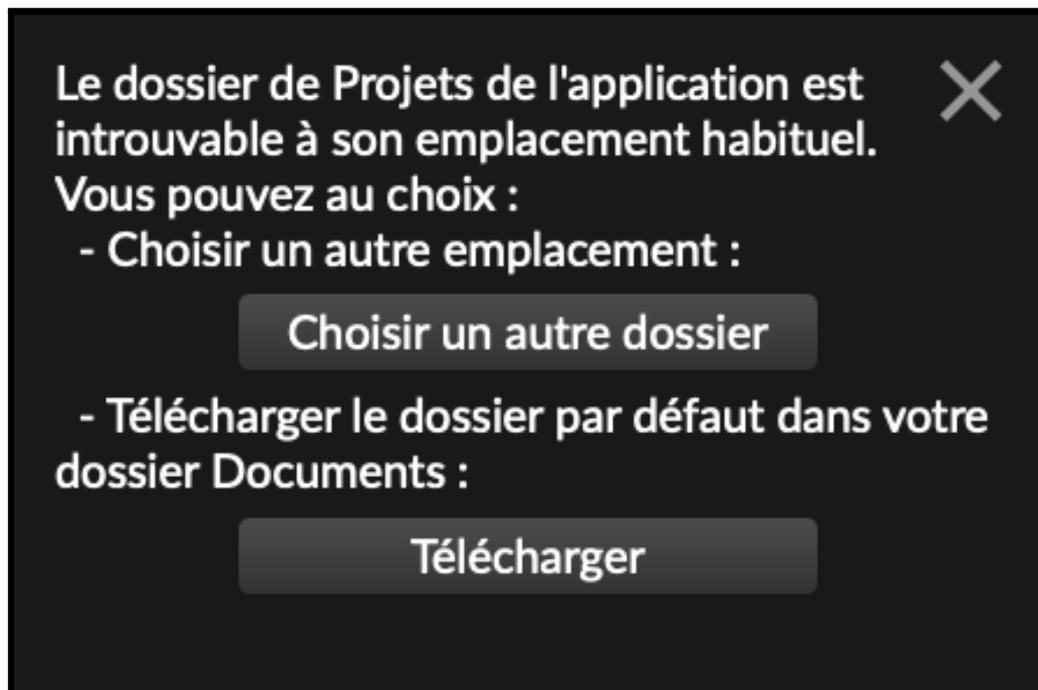
En cliquant dessus, vous devriez voir la fenêtre suivante s'ouvrir :



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

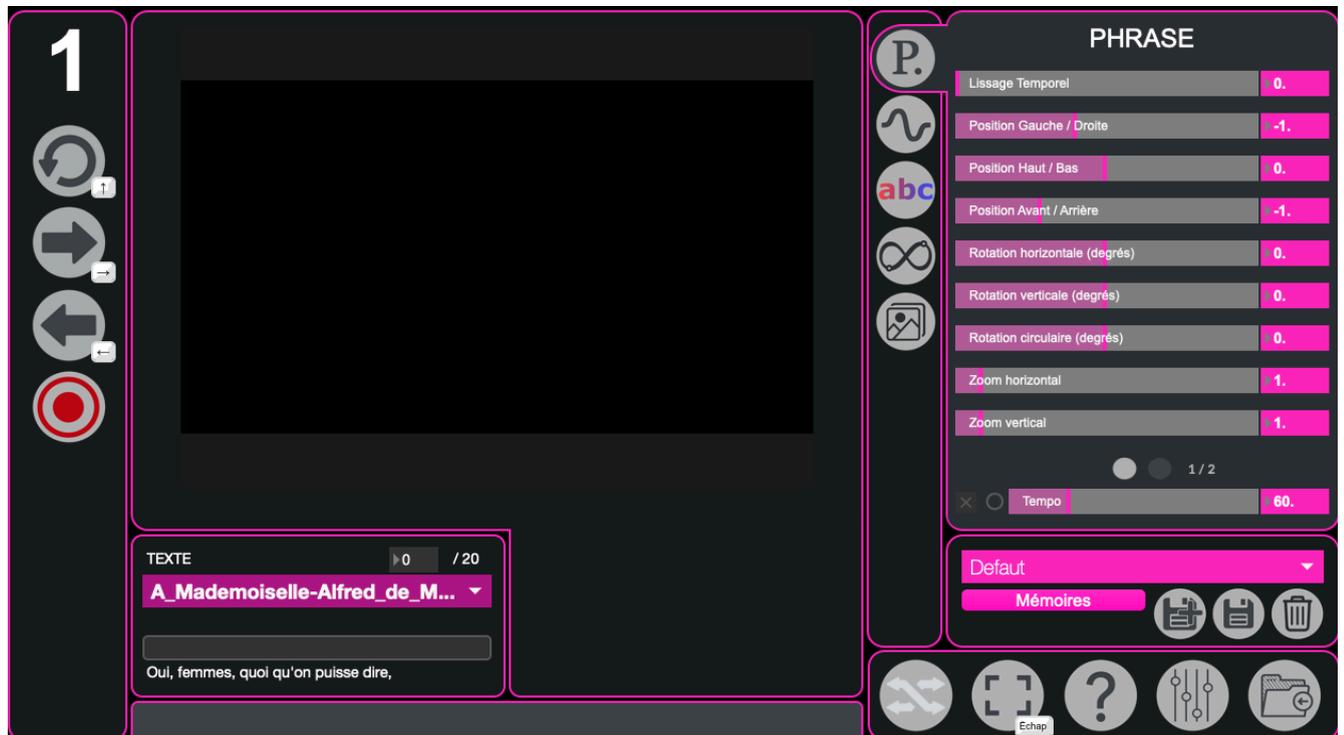
2. Démarrage

Pour fonctionner, le logiciel a besoin d'un dossier Projets-MonoTexte 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 :



Dans ce cas, vous devez télécharger le fichier *Projets-MonoTexte* via le lien suivant : <https://www.meta-librairie.com/uploads/Monos/Projets-MonoTexte.zip>
Vous devez ensuite extraire son contenu dans votre dossier *Documents*.

3. Interface de l'application



Panneau de lecture



← numéro d'instance de votre logiciel (par défaut 1)

← bouton de retour au début

← bouton de passage à la ligne suivante

← bouton de passage à la ligne précédente

← activer l'enregistrement

L'interface principale de Mono-Texte est constituée d'un rendu visuel du texte en ligne par ligne, ainsi que d'une zone de contrôle pour sélectionner le texte et changer de ligne.



3. Gestion des projets

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



1. Nouveau Projet

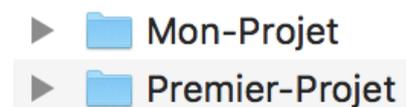
Voici la démarche à suivre pour créer un nouveau projet :
- créez une copie du dossier *Premier-Projet*



- 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-MonoTexte* :

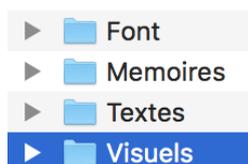


Vous pouvez maintenant ouvrir votre nouveau dossier qui devrait contenir les dossiers suivants : *Font*, *Mémoires*, *Textes* et *Visuels*.

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 *Textes* 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-Texte*, vous pouvez démarrer le logiciel et cliquer sur l'icône situé en bas à droite :



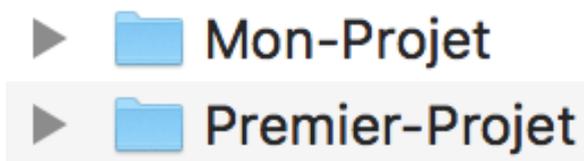
La fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



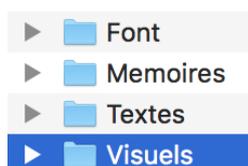
Vous y trouverez votre nouveau projet dans le menu déroulant. Il ne reste plus qu'à cliquer sur *Ouvrir*.

2. Importer des textes et des visuels

Pour ajouter de nouvelles images ou de nouveaux sons à un projet, il faut premièrement se rendre dans le dossier *Projets-MonoTexte* 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 textes à votre projet, il faudra les placer au sein du dossier *Textes*. Pour ce qui est des images et des vidéos, il faudra les placer dans le dossier *Visuels*.

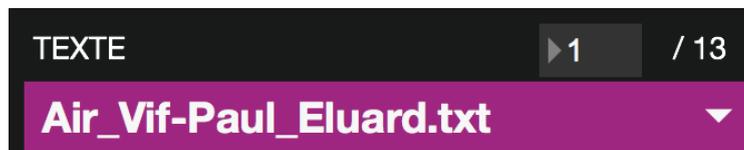
Vous pouvez maintenant lancer *MonoTexte* puis vous rendre dans le *Gestionnaire de Projet* accessible grâce au bouton situé en bas à droite :



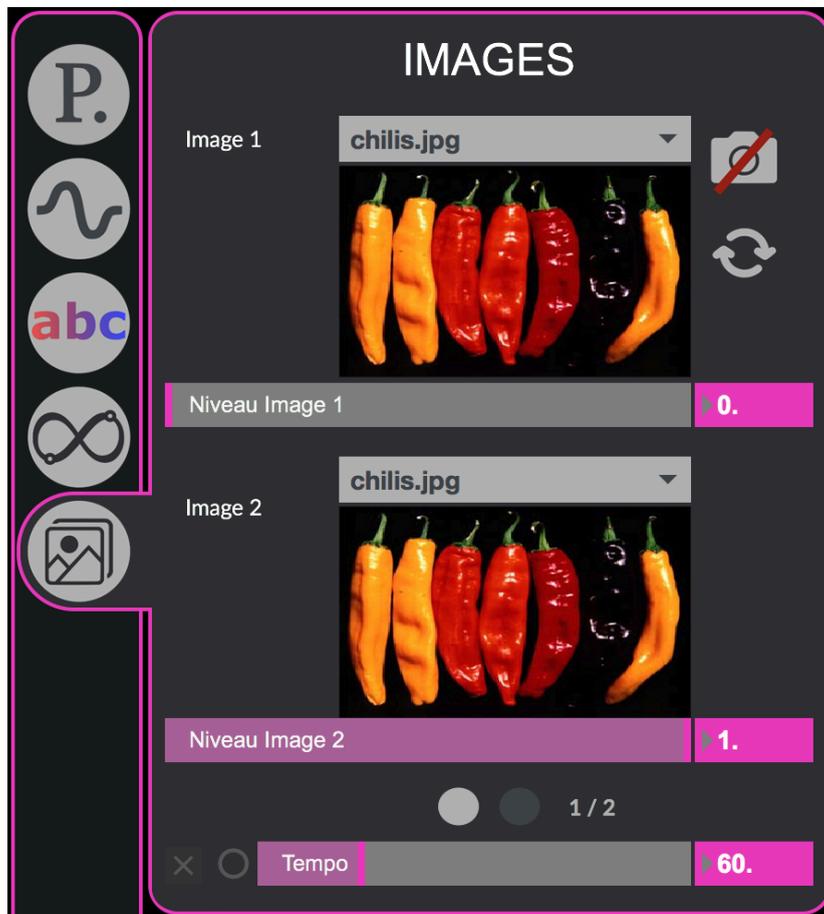
Sélectionnez votre projet dans le menu déroulant, puis cliquez sur *Ouvrir*.



Vos textes seront visibles dans le menu déroulant suivant :



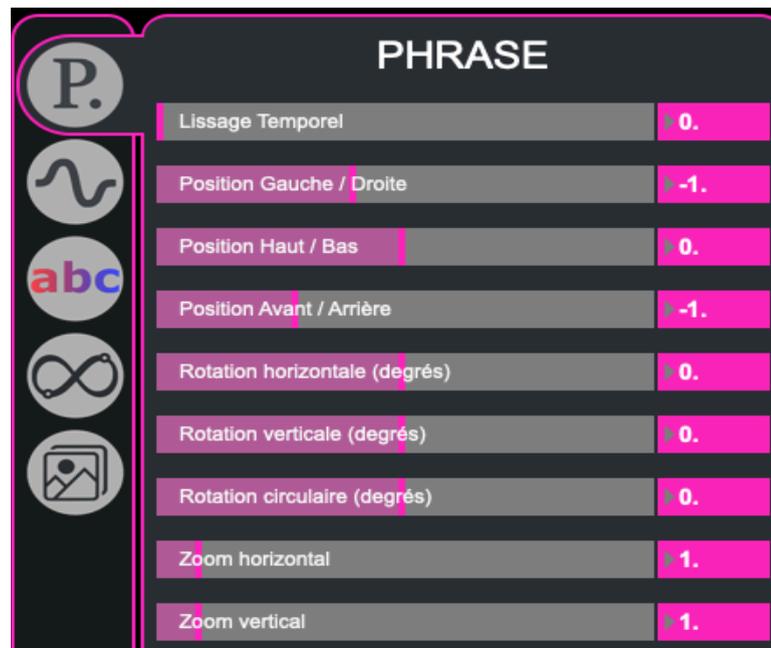
Tandis que vos images seront accessibles depuis l'onglet *Images* :



4. Fenêtres d'édition

1. Phrase

Cette section se concentre sur les effets affectant la phrase affichée à l'écran.



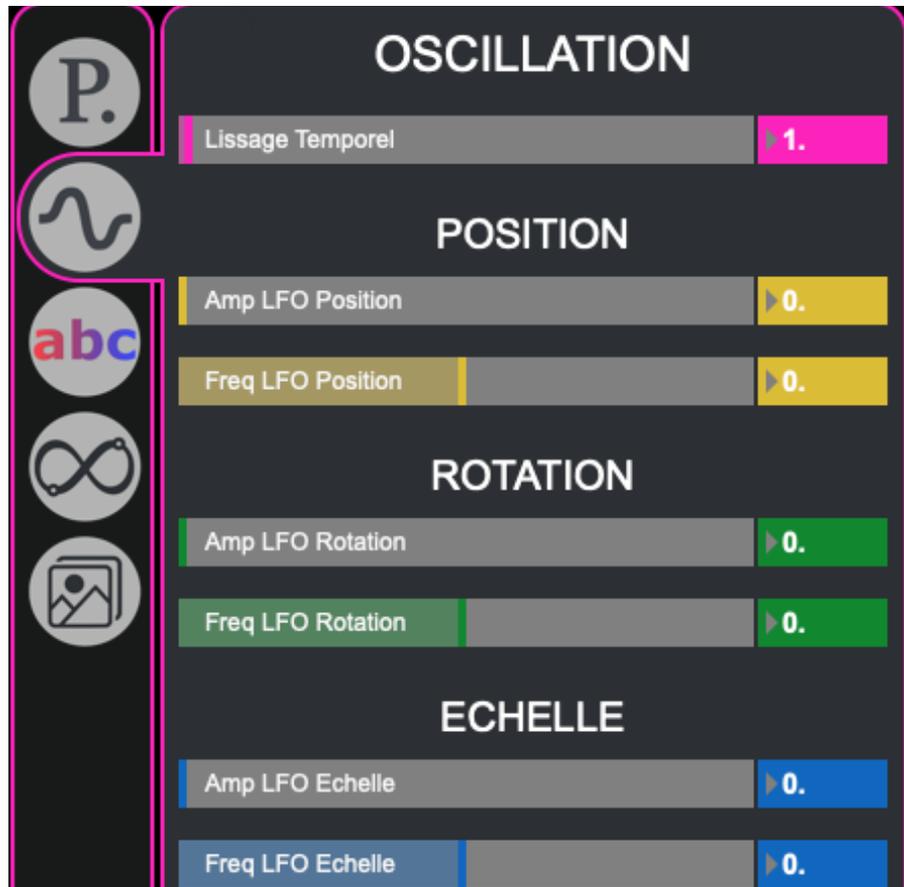
Sur le premier onglet, différents paramètres sont présents :

- Lissage Temporel : Définit le délai d'application des paramètres sur la phrase
- Position
- Rotation
- Zoom



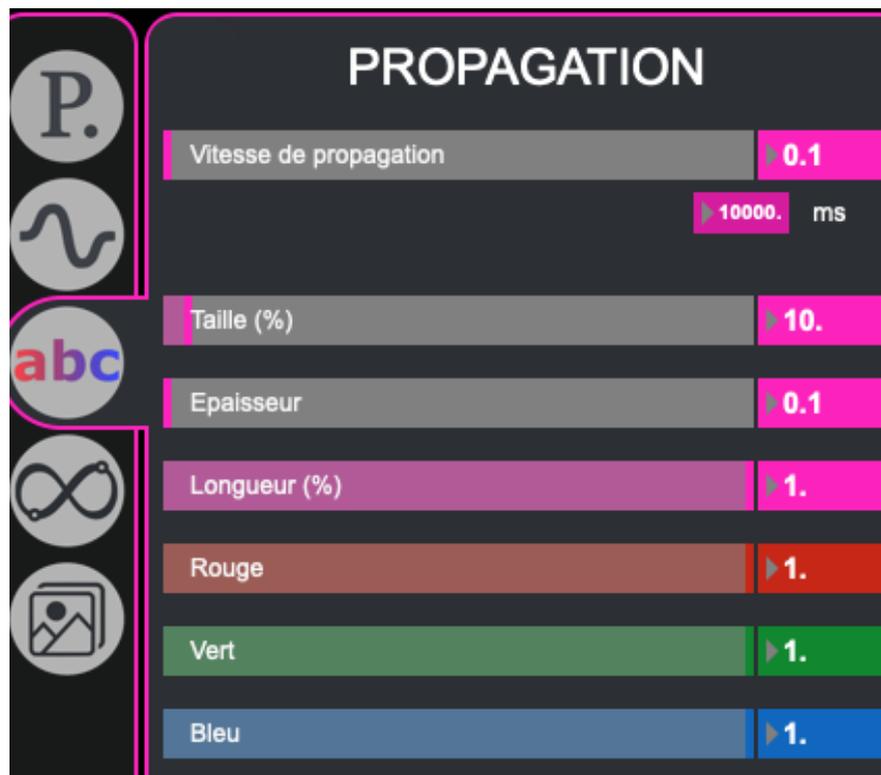
Sur le second, deux types de paramètres sont présents, contrôlant l'espace entre les lettres/phrases, le nombre de phrases et la durée d'interpolation (délai de changement).

2. Oscillation

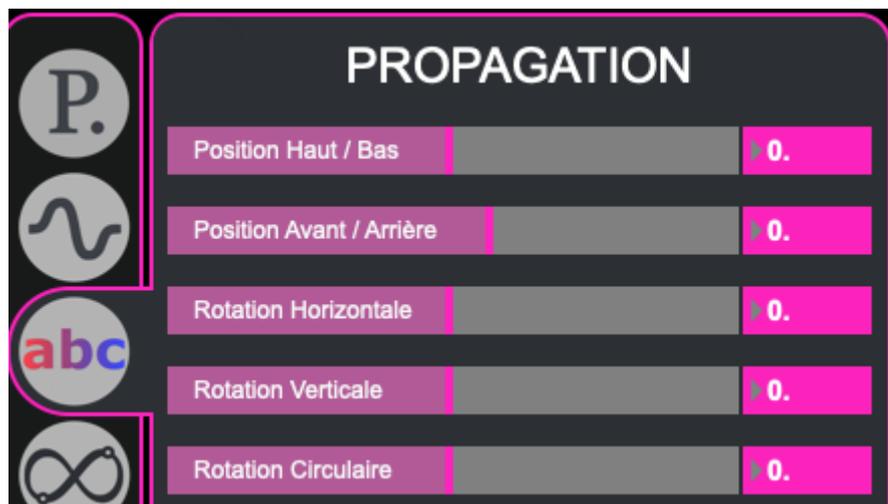


Ici, les effets appliqués affectent la phrase dans son mouvement (oscillatoire), et permettent de modifier l'amplitude et la fréquence du déplacement selon 4 paramètres : la position initiale, la rotation (en prenant comme pivot la première lettre), l'échelle et le lissage temporel (délai de changement).

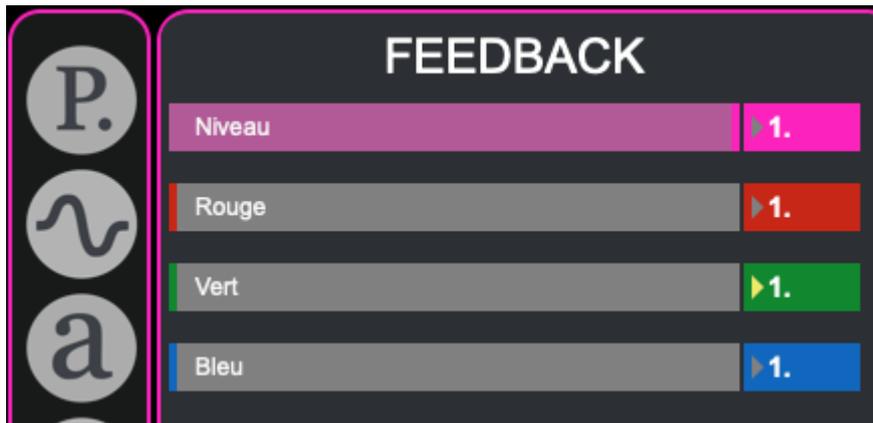
3. Propagation



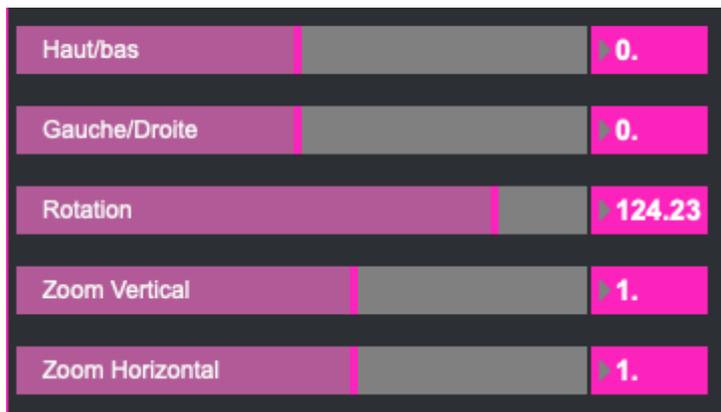
Les effets de cette section s'appliquent comme indiqué sur chaque lettre de la phrase (taille, couleurs), mais aussi sur leur déplacements selon certains axes (position, rotation).



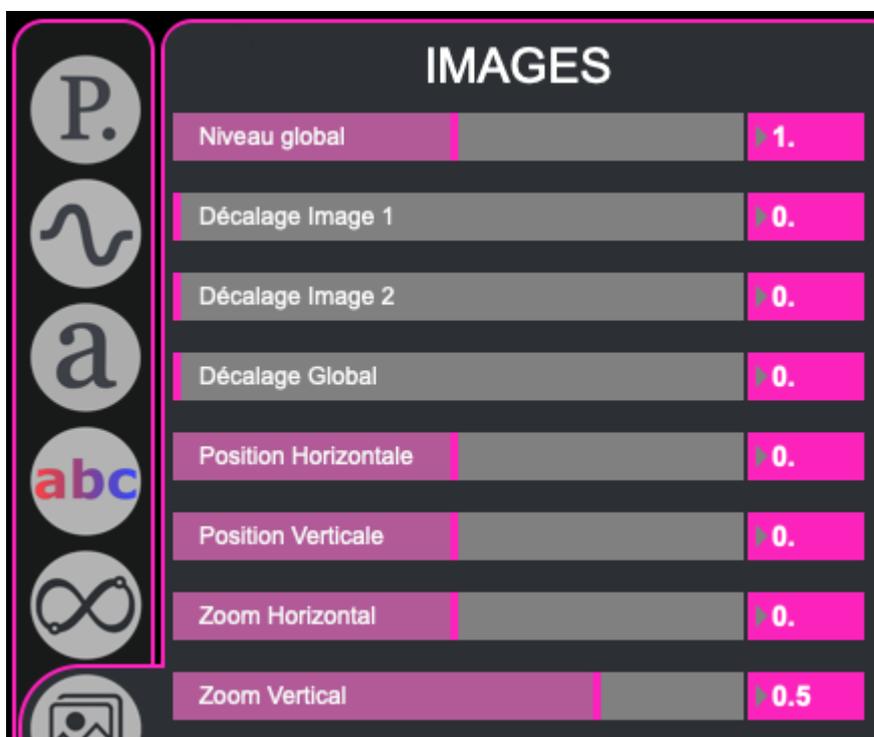
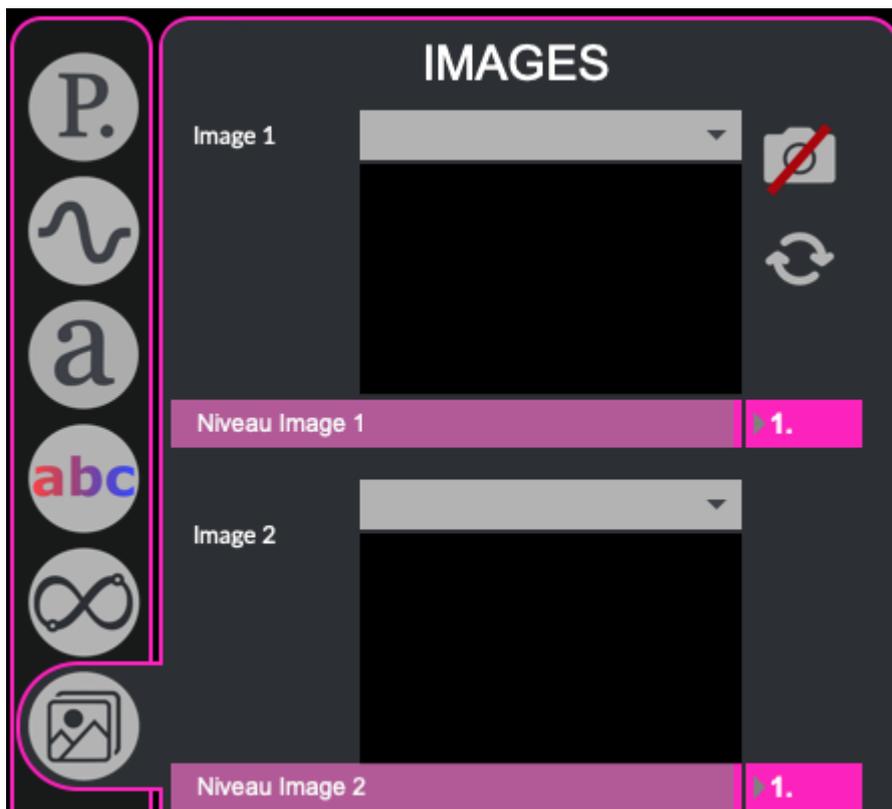
4. Feedback



Cette section sert à modifier la trace, c'est-à-dire l'affichage de lignes secondaires en arrière-plan. La première partie de l'onglet ne sert qu'à paramétrer la couleur de la dite trace, et la seconde sa disposition.



5. Images



Cette partie permet de changer la couleur des lettres selon la ou les images choisies.

5. Mémoires et interpolations

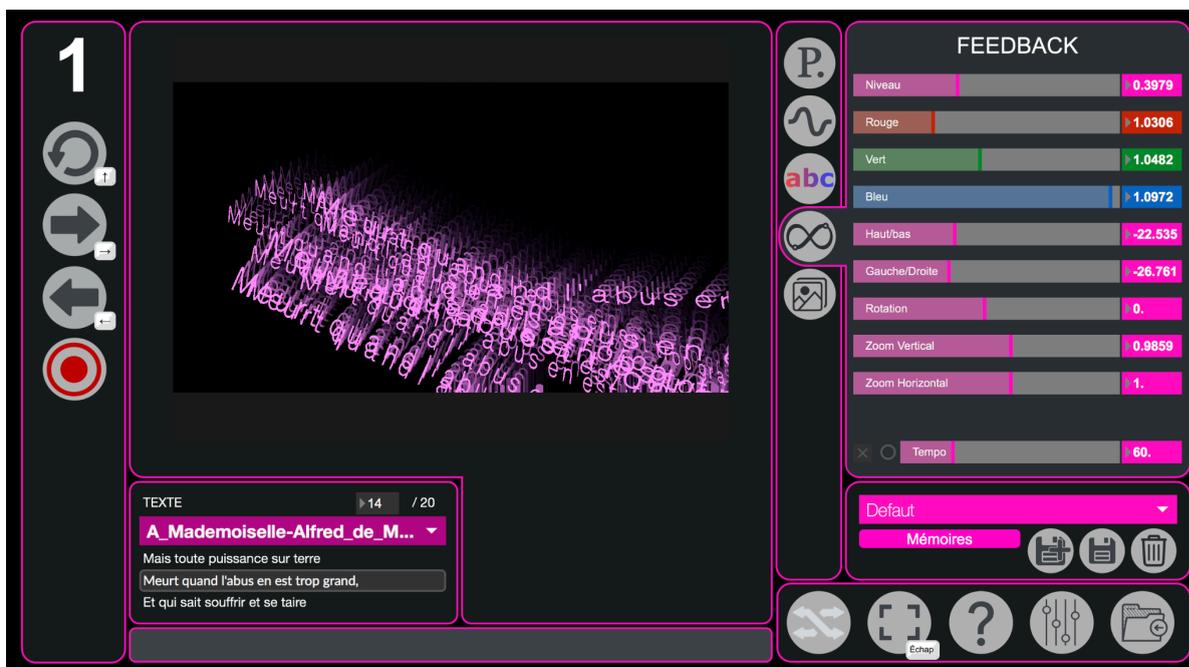
Les mémoires et les interpolations vous permettront de sauvegarder des visuels mais aussi leurs enchaînements.

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

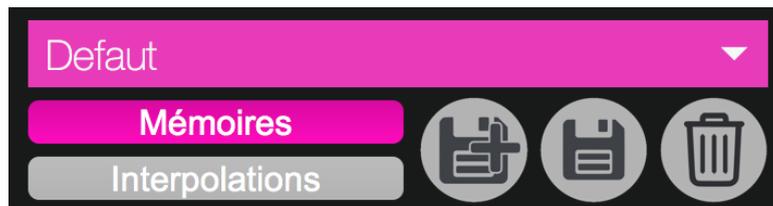
Une fois que vous avez obtenu un ensemble de paramètres dont le rendu vous plaît, vous pouvez l'enregistrer.



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 MonoTexte :



Les boutons "Mémoires" et "Interpolations" vous permettent de 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



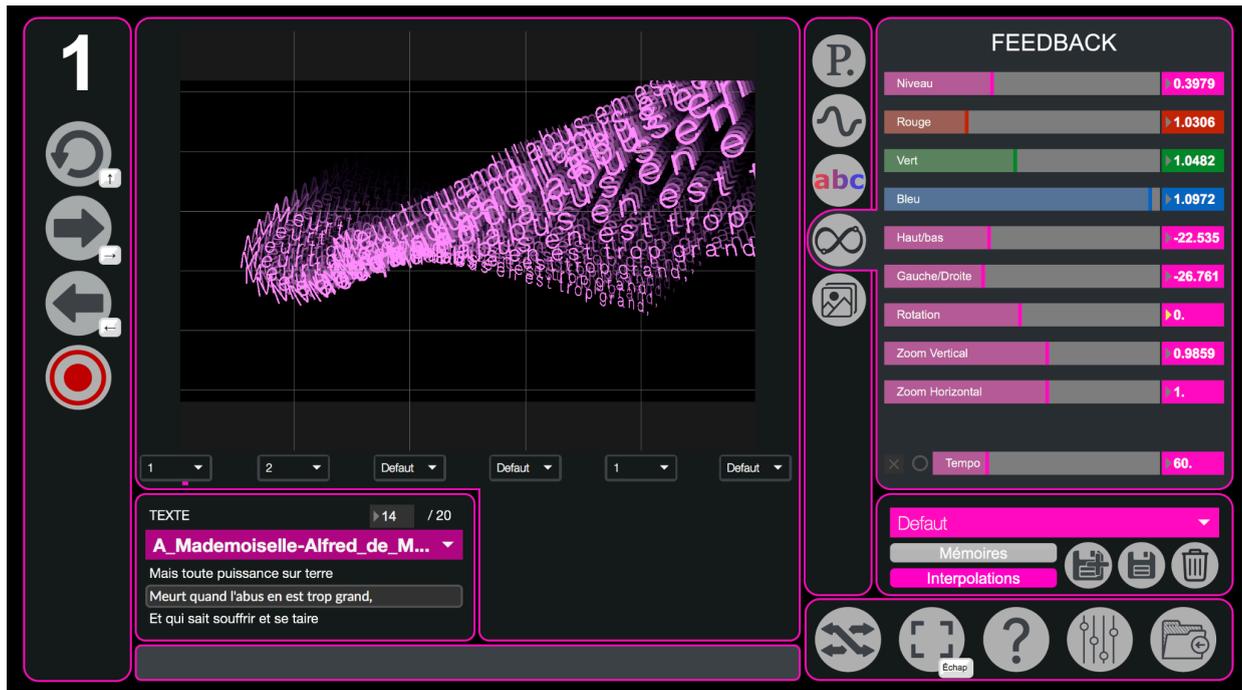
→ pour créer une mémoire/interpolation



→ 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

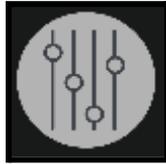
Une fois que vous avez quelques mémoires sauvegardées, vous pouvez créer et sauvegarder des interpolations. Pour créer une interpolation, il suffit d'utiliser les menus déroulants situés sous le visuel. Une interpolation est constituée de 6 *états*.



Vos interpolations vont s'enchaîner selon l'ordre dans lequel vous avez placé vos différents états

6. Paramètres avancés

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



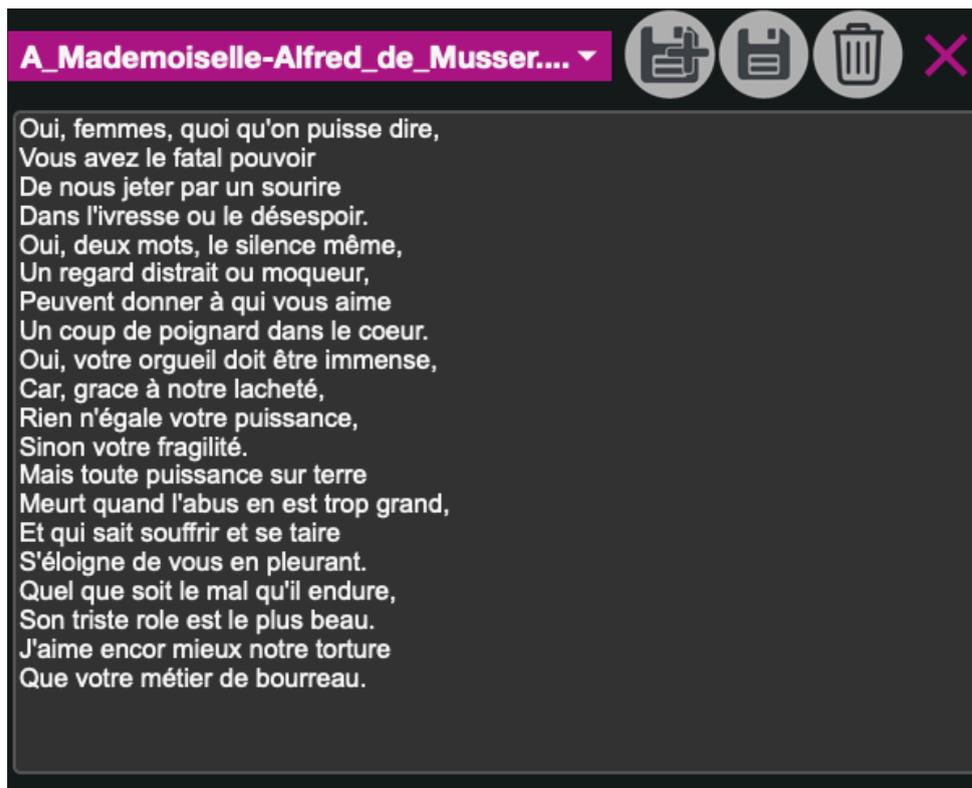
Après avoir cliqué dessus, la fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



1. Page principale



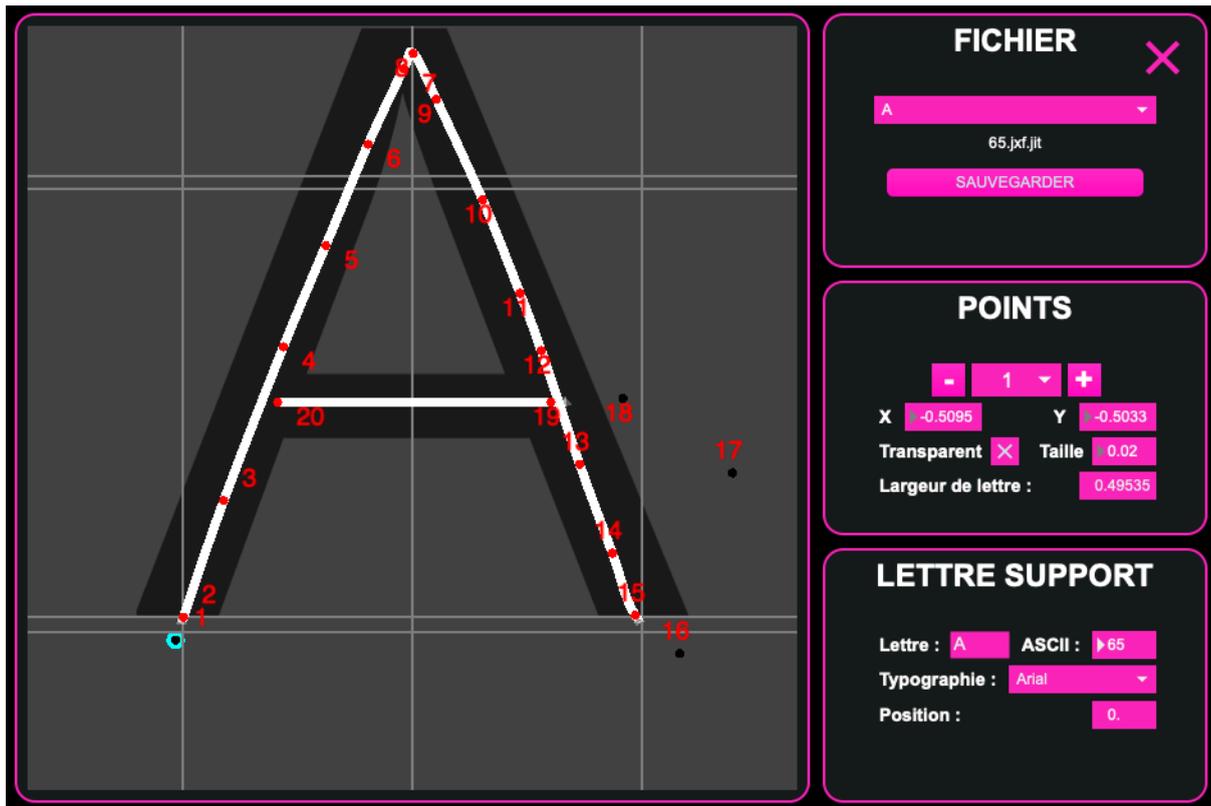
-*Éditeur de Texte* : Bouton ouvrant une fenêtre d'édition et d'ajout de texte



-> Ici, on peut sélectionner un texte, le modifier/sauvegarder/supprimer ou en créer.

-> Pour ajouter un caractère dans ce texte, il faut le mettre entre crochets sous la forme "[nom]", ou nom correspond au nom du fichier (sans les extensions .jxf.jit)

-*Éditeur de Lettres* : Bouton ouvrant la fenêtre d'édition et d'ajout de lettres



-> Ici, on peut sélectionner un caractère (lettre/chiffre/caractère spécial, et dont le nom s'affiche en dessous de la barre de sélection en haut à droite de la fenêtre), le sauvegarder/supprimer, le modifier (nombre de points qui le constituent/police/position), voir son équivalent en ASCII (code numérique en Hexadécimal associé au caractère si déjà existant) ou en créer de nouveaux.

-> Lorsque l'on veut créer un caractère, il faut d'abord sélectionner "Nouveau" dans la barre de sélection. Ensuite,, il vous faudra donner un nom au caractère, qui sera sauvegardé sous la forme "nom.jxf.jit" (les caractères déjà présents dans le tableau ASCII classique sont représentés par leur code à la place).

-> Pour insérer le caractère ainsi créé dans un texte, nous pouvons :

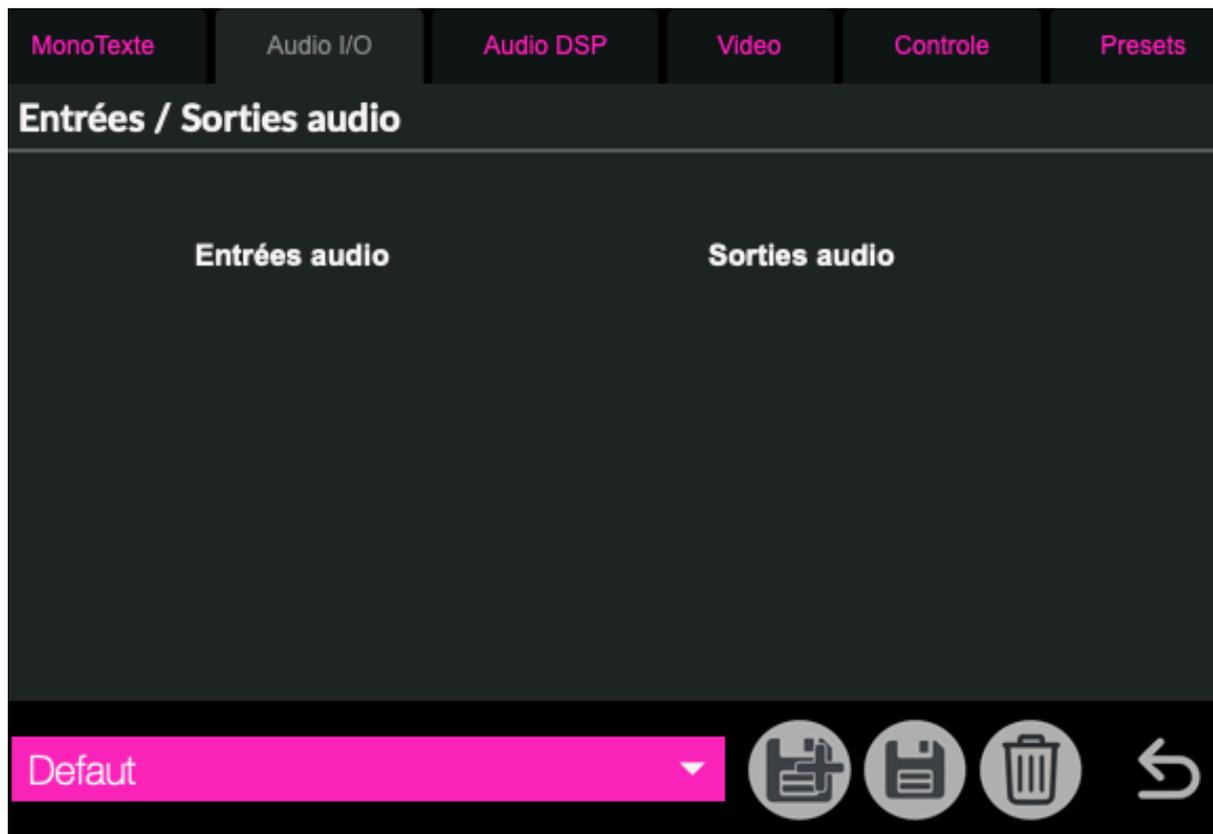
- Le faire dynamiquement dans la ligne en cours de l'interface principale.
- L'insérer dans un texte soit existant, soit créé pour l'occasion dans l'éditeur de texte, il faudra par la suite recharger le projet pour appliquer les modifications.

Pour ces deux méthodes, il suffit de mettre le nom du caractère créé entre crochets (par exemple, un fichier nommé "carac.jxf.jit" sera mis sous la forme "[carac]" dans le texte, mais le caractère associé s'affichera à l'écran).

-> Enfin, il existe des raccourcis pour une utilisation plus simple de l'éditeur:

- "N" pour passer au point suivant (Next)
- "P" pour passer au point précédent (Previous)
- Les flèches directionnelles, qui permettent de déplacer le point sélectionné dans l'éditeur.

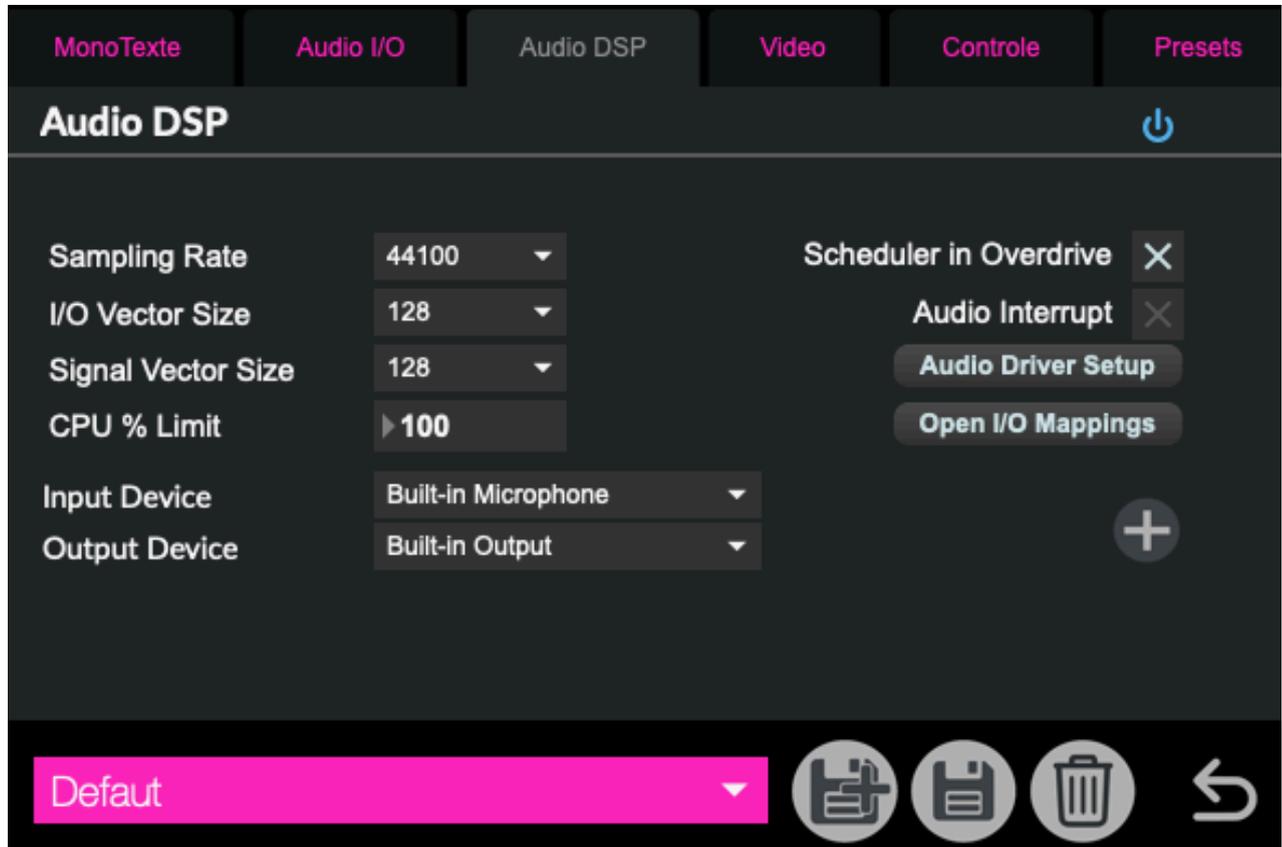
2. Paramètres Audio I/O



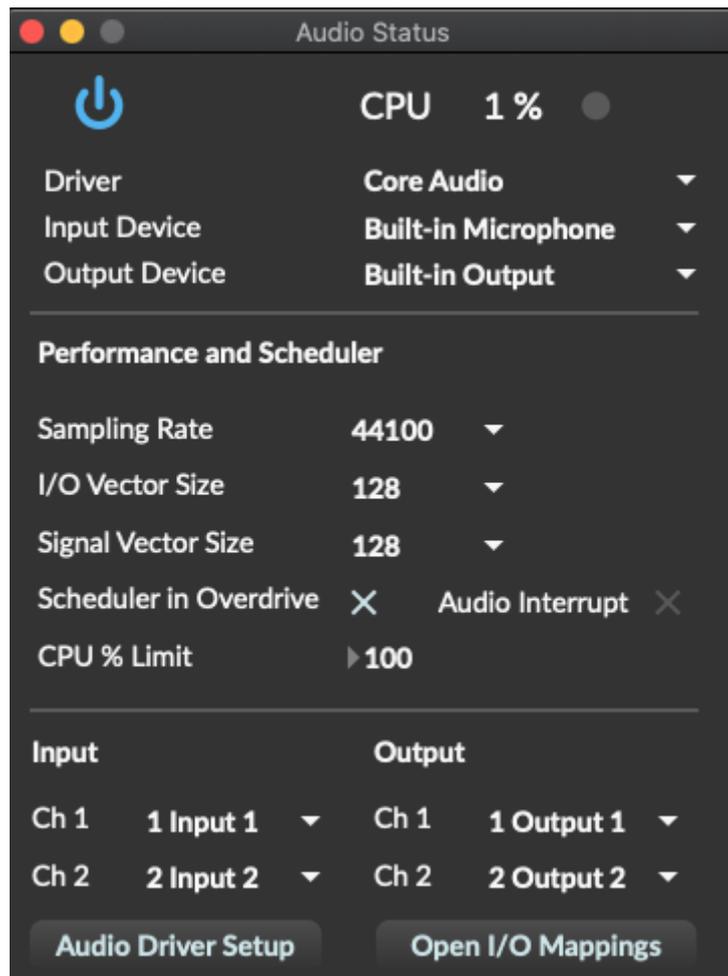
– Ici, du fait que cette application est purement visuelle, il n’y a pas de paramètres sonores.

3. Audio DSP

Ce menu vous permet de régler certains paramètres liés au traitement du son par l'ordinateur.



- Pour accéder au menu de statut audio, il suffit de cliquer sur le bouton “(+)”. Ce menu permet d’afficher plus de paramètres que la page principale.



On y retrouve :

-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 à la 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

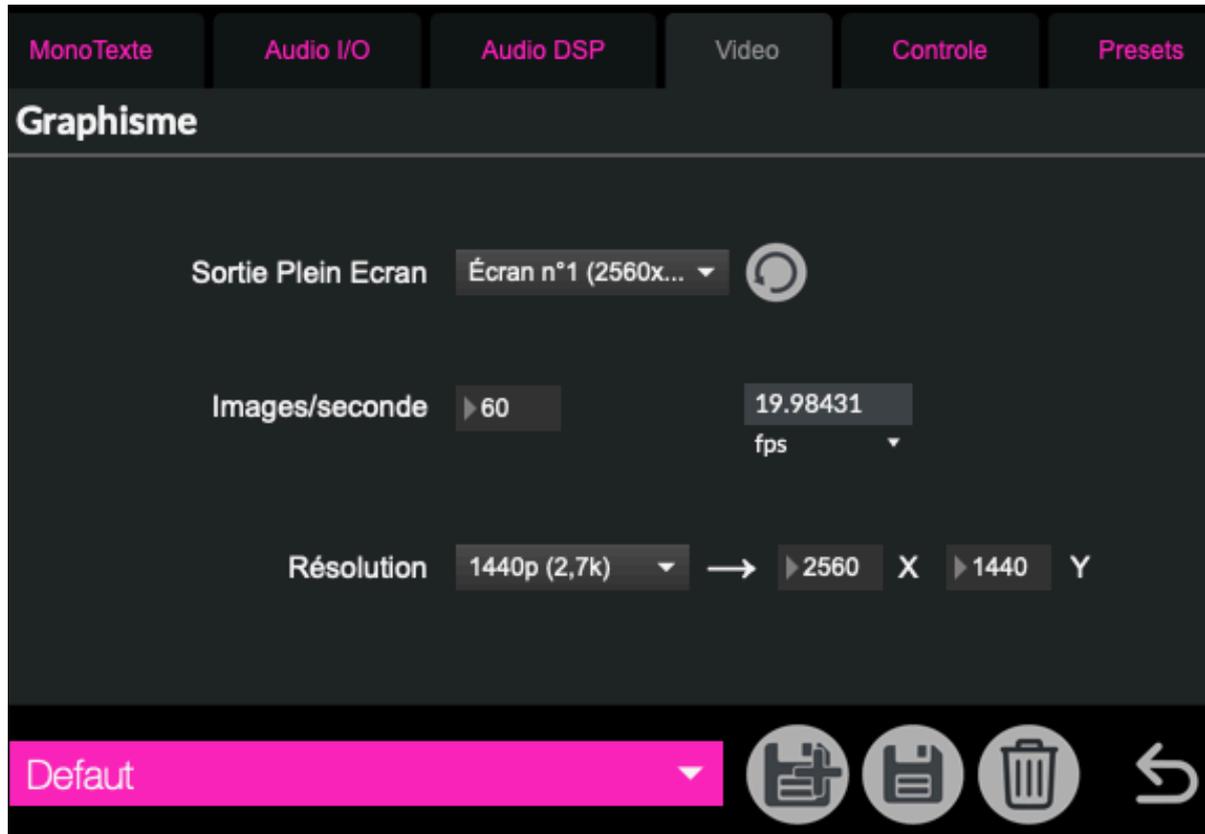
-*CPU % Limit* : vous permet de définir une limite d'utilisation du processeur par le logiciel. 0 signifie qu'il n'y a pas de limite. Une valeur mal réglée peut créer des saccades dans le rendu visuel.

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

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

4. Vidéo

Ce menu vous permet de paramétrer la *Résolution*, le nombre d'*images par seconde* (fps) et la sortie *Plein Écran*.



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

Cet onglet permet d'attribuer des commandes sur les boutons d'une manette (mapping).



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. Presets (Mémoire)

Ce dernier onglet regroupe des paramètres liés aux *mémoires* (ou sauvegarde).



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

-*Réactiver tous les paramètres*: remet tous les paramètres selon leurs valeurs par défaut

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

Les mémoires de préférences vous permettent d'enregistrer les paramètres du menu avancé. La mémoire "*Defaut*" 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

7. Complément d'information

1. Instances Mono-Texte

Numéro d'instance de l'app : cette valeur peut être utile si vous avez besoin de lancer simultanément plusieurs fois l'application. Chaque instance est accessible grâce au protocole OSC sur le port 6001, pour la première instance, 6011 pour la deuxième et 6021 pour la troisième, et ainsi de suite...

2. 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 *MVS.json* disponible sur le site de la [Meta-Librairie](#).

3. Spout/Syphon

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

4. Liens

L'application **Mono-Texte** est développée par le Centre de création de musique visuelle PUCE MUSE.

Les projets dédiés à l'application Mono-Texte seront prochainement disponibles à télécharger sur la page :

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

Pour plus d'informations :

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