# MANUEL Mono-DJ



1. Installation du logiciel	2
1. Installation pour Windows	2
2. Installation pour Mac	3
2. Démarrage	5
3. Interface de l'application	7
3. Lecteur n°1	10
4. Lecteur n°2	12
5. Fenêtres d'édition	14
1. Niveaux	14
2. Platine et Lecteur audio	14
3. Echo	16
4. Hauteur	16
5. Pyramide d'effets	17
6. Samples	18
1. Créer un sample	18
4. Clavier	21
7. Paramètres avancés	25
1. Préférences Mono-DJ	26
2. Audio Entrée / Sortie	26
3. Audio DSP	27
4. Vidéo	30
5. Contrôles	31
6. Préférences	32

# 1. Installation du logiciel

#### 1. Installation pour Windows

Une fois que vous avez récupéré le programme d'installation de Mono-DJ sur le site de la <u>Meta-Librairie</u> il suffit de le lancer et de suivre les instructions. Vous pouvez éventuellement changer l'emplacement d'installation si vous le souhaitez.

餯 Setup Meta-DJ v1.2.1.exe	28/05/2020 10:49	Application	147 240 Ko

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 :

👔 Installation - Meta-DJ version 1.2.1	_		×
Dossier de destination Où Meta-DJ doit-il être installé ?			
L'assistant va installer Meta-DJ dans le dossier suivant.			
Pour continuer, cliquez sur Suivant. Si vous souhaitez choisir un dossier différent, cliquez	sur Parci	ourir.	
C:\Program Files\PuceMuse\Meta-DJ	Par	courir	
Le programme requiert au moins 362,1 Mo d'espace disque disponible.			
Suivant	>	An	nuler

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 <u>Meta-Librairie</u>. Vous obtiendrez un fichier *dmg*.



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

• Téléchargements	
Appareils	
Disque distant	
Skype ≜	
MDJ_v1.2.1 ≜	

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



Il ne vous reste plus qu'à glisser-déposer le dossier *MonoDJ* dans *Applications* et le dossier *Projets-MonoDJ* 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-MonoDJ 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-MonoDJ* via le lien suivant : <u>https://www.meta-librairie.com/uploads/Monos/Projets-MonoDJ.zip</u>

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 lecture et pause de la platine (lecteur 1)
- ← bouton de lecture et pause des fichiers son du second lecteur
- ← lance la fenêtre de création de sample
- ← activer l'enregistrement
- $\leftarrow \text{Coupe / remet le son}$
- ← réglage du volume de sortie

Mono-DJ est constitué de 2 lecteurs audio : ils vous permettront de jouer simultanément deux sons. Chacun de ces lecteurs possède des paramètres et des options différents.

Interface dédiée au lecteur n°1 :



Interface dédiée au lecteur n°2 :









← Lance l'enregistrement de ce qui est joué sur Mono-DJ, c'est-à-dire la platine, le microphone et le second lecteur. Une fois l'enregistrement terminé, il se charge automatiquement dans le second lecteur. Les enregistrements se trouvent dans le dossier "Enregistrements" du logiciel.



← On peut relier des sons à des touches du clavier de l'ordinateur. Pour cela il faut sélectionner le son que l'on souhaite puis appuyer sur la touche que l'on désire utiliser pour appeler ce son.



← Ouvre le menu d'Aides de Mono-DJ.



← Permet d'accéder à un menu de configuration avancé de Mono-DJ, avec la possibilité de paramétrage avancé sur les différents canaux audio, moteur de lecture, etc. Ce menu est destiné aux personnes ayant une base de connaissance sonore.



← Permet d'accéder aux dossiers contenant les fichiers sonores que l'on souhaite jouer.





 $\leftarrow$  Active / désactive le mécanisme d'interpolation entre les mémoires.

# 3. Lecteur n°1

Nous allons voir dans cette partie le fonctionnement du lecteur n°1 et ses différents paramètres.



✓ Visualisation du sens de lecture, la tête de lecture du fichier
 Audio est représentée par le trait rouge.

En cliquant sur la platine on peut se déplacer dans le fichier audio.

### 01-Bienvenue-sur-Meta-DJ.mp3

lci vous pouvez visualiser le nom du fichier actuellement en lecture, et si vous cliquez sur la flèche située à droite vous pouvez sélectionner un fichier audio provenant de la banque de sons des différents projets (*ici il s'agit du dossier "premier projet"*)

01-Bienvenue-sur-Meta-DJ.mp3	GKDelta.mp3
02-BluesDrum2.mp3	GKFLuteSUB.mp3
AquaBulles.mp3	GKGrillons.mp3
AquaGoutte.mp3	GKOstinato.mp3
AquaPluie.mp3	GKOstinato2.mp3
AquaRuisseau.mp3	GKOstinato3.mp3
BluesBass1.mp3	InstDrum1.mp3
BluesBass2.mp3	InstDrum2.mp3
BluesClav1.mp3	InstDrum3.mp3
BluesClav2.mp3	InstGambe.mp3
BluesDrum1.mp3	InstSax.mp3
BluesDrum3.mp3	InstShime.mp3
BluesGuit.mp3	InstSubKick.mp3

# 4. Lecteur n°2



lci il est possible d'ajouter un autre fichier audio, sa lecture se visualise de façon horizontale et se fera de façon indépendante par rapport à la platine de lecture vue précédemment. Lorsque l'on enregistre sur l'ordinateur, le fichier audio enregistré se charge automatiquement dans le second lecteur. Le lecteur permet aussi de lire des fichiers extérieurs. Nous pouvons ainsi choisir le fichier audio à jouer via la boîte liste suivante:

01-Bienvenue-sur-Meta-DJ.mp3

# 5. Fenêtres d'édition

1. <u>Niveaux</u>



Cette fenêtre permet de régler le niveau sonore du lecteur audio, de la platine mais aussi du micro.

Volume Entrée Effet = permet d'ajouter un effet au lecteur en entrée.

Dry/Wet = règle l'intensité des effets

Réinjection / croisée = permet de modifier l'écho, pour en avoir des deux côtés par exemple.

#### 2. Platine et Lecteur audio

LE	CTEUR AUD	OIO
Vitesse		0.
Pitch		0.
TimeStretch	Loop	Reverse
Start (%)		▶0.
Loop (%)		► <b>100</b> .
	PLATINE	
Vitesse		▶0.
Pitch		0.
TimeStretch	H.	Reverse Vet B
Start (%)		0.
Loop (%)		► <b>100</b> .

Ici, il est possible de modifier les différents paramètres de la platine et du lecteur audio :

Il est possible de modifier le moment du lancement de la lecture par rapport à l'entièreté du son, mais aussi à quel moment la boucle se lance, et ce, pour les deux lecteurs. Par contre, il est possible de ne pas mettre de boucle pour le lecteur audio : pour cela il suffit simplement de décocher la case "Loop".

Nous pouvons aussi modifier la vitesse de lecture et la hauteur dans cette section (et la désactiver avec TimeStretch), ainsi que son sens de lecture, à savoir normal ou inversé (case reverse).

#### 3. <u>Echo</u>

ECHO	Ì
Echo Gauche	▶ <b>14.065</b>
Echo Droit	20.502
Amp LFO Echo Gauche	۶0.
Amp LFO Echo Droit	0.
Freq LFO Echo Gauche	₹0.
Freq LFO Echo Droit	▶0.
Amp rand Echo Gauche	▶0.
Amp rand Echo Droit	0.1604
Freq rand Echo Gauche	27.502
Freq rand Echo Droit	¥20.251
Echo Gauche Echo Droit 0.44 0.31"	

Comme sur Mono-Trans1, nous pouvons modifier les échos.

Chacun peut être modifié selon :

- Son origine (droite/gauche)
- L'amplitude LFO de chaque coté
- Fréquence LFO
- Les deux derniers en aléatoire (rand)

#### 4. Hauteur

	HAUTEUR	
	Hauteur Gauche	1.0437
	Hauteur Droite	I -0.7066
Ň	Amp LFO Hauteur Gauche	10.
	Amp LFO Hauteur Droite	¥0.
	Freq LFO Hauteur Gauche	Þ0.
	Freq LFO Hauteur Droite	▶0.
	Amp rand Hauteur Gauche	10.
	Amp rand Hauteur Droite	F0.
	Freq rand Hauteur Gauche	▶ <b>16.312</b>
	Freq rand Hauteur Droite	► <b>19.407</b>
	Hauteur Gauche Hauteur Droite 1.04" -0.71	

Comme la section précédente, on peut modifier deux itérations mais cette fois-ci il s'agit de la hauteur.

Ici, nous pouvons en modifier deux, et ce selon divers catégories :

- Niveau de la hauteur gauche et droite
- Fréquence aléatoire
- Gain Aléatoire (amp)
- Fréquence LFO
- Gain LFO (enveloppe)

#### 5. Pyramide d'effets



Voici une autre façon de modifier un fichier Audio dans Mono-DJ. Cette pyramide applique plusieurs effets correspondant aux 4 faces: *Echo,Transposition dans le grave, Glissé vers le haut/vers le Bas.* 

En position initiale, la pyramide n'agit pas sur le son.

Pour y accéder depuis l'interface principale, il suffit de cliquer sur la quatrième icône.

# 6. Samples

1. Créer un sample



← Permet de lancer le menu du sample en cliquant dessus, en ouvrant une fenêtre externe.

← Celui-ci comme le précédent ouvre (en effectuant un clic) le canal du microphone et permet de l'enregistrer et d'en sélectionner la partie souhaitée (l'enregistrement débute et stoppe automatiquement à l'ouverture et la fermeture du canal microphone). Le son sera lu sur la platine.

En effet, il est possible d'utiliser un microphone avec Mono-DJ en ouvrant le canal micro:



L'enregistrement débute aussitôt le canal micro ouvert. Une fois votre enregistrement terminé, une fenêtre de visualisation s'ouvre :





– Play/Pause



Il est possible avec le curseur de la souris d'effectuer une sélection à l'intérieur de l'enregistrement:



Une fois la sélection faite sur la partie de l'enregistrement qui vous semble la plus intéressante vous pouvez l'écouter en *boucle* grâce à la fonction *loop*.



Il est ensuite possible de ne garder que la partie sélectionnée grâce à la fonction :





Il ne vous reste plus qu'à enregistrer le fichier:



**ATTENTION** : ne mettez pas d'espace ou de caractère spéciaux tels que des accents dans le nom de votre sample.

Donnez un nom à votre Sample puis validez l'enregistrement du fichier en cliquant sur (OK):

MonSample		
	Cancel	ОК

Votre nouveau sample sera désormais accessible dans les deux lecteurs.

#### 4. Clavier

Il est possible de créer des raccourcis avec Mono-DJ. Ces derniers vous permettront d'associer des touches de votre clavier aux sons de votre projet. En appuyant sur une touche associée à un son, le son sera sélectionné dans le lecteur n°1.

	Associer un son à une	
	touche du clavier	
1/pres	sser une touche 2/ choisir un son dans le menu	
0	▼ NatVent.mp3	
0	NatVent.mp3	
1	NatCygnes.mp3	
2	AquaRuisseau.mp3	
3	NatFeu2.mp3	
4	NatGoutteMerle.mp3	
5	NatGrive.mp3	
6	Natinsect1.mp3	
7	NatInsect2.mp3	
8	NatMerle.mp3	
9	AquaGoutte.mp3	
A	BluesBass1.mp3	
D	GKDelta.mp3	
E	BluesGuit.mp3	
Ai	de Effacer	
1 TC au	DUCHE TAB ENFONCEE : CHARGE LE LECTEUR AUDIO I lieu de charger LA PLATINE	
Premi		

Pour accéder à ce menu, cliquez sur le bouton suivant :



Cette fenêtre permet de modifier un ou plusieurs claviers avec différentes options :



-"Effacer" + "Clic sur le raccourci" : efface le sample paramétré sur ce raccourci

-La liste affichée en cliquant sur la flèche pointant vers le bas constitue l'ensemble des samples que comporte Mono-DJ.

-Pour placer un nouveau sample sur une des touches du clavier il suffit de :

	AquaGoutte.mp3	
g	AquaBulles.mp3	

Appuyer sur l'icône touche et celle que l'on souhaite *(ici prenons la touche "G" du clavier)* puis, cliquer sur le Sample souhaité.

Appliquons la méthode sur plusieurs raccourcis..



Une fois les raccourcis définis il est possible d'enregistrer l'ensemble de raccourcis en tant que nouveau *clavier* :



Nommez votre clavier et validez avec "OK":

Comment voulez-vous nommer le nouveau clavier ?
Meta_Blues
Cancel OK

Votre Clavier se trouve désormais dans la liste des claviers importables.

Toutefois, il dépend du fichier à partir duquel ont été appelés les différents sons qui composent votre clavier. Il est possible d'importer différentes banques de samples (qui seront dans l'onglet projets) et de leur configurer des claviers. Ici, il est lié au dossier de Sample "*Premier Projet*", il est donc impératif d'ouvrir en amont ce dossier pour pouvoir appeler votre clavier :

-Effectuez un clic dans l'onglet de sélection des dossiers de samples



- Sélectionnez votre clavier en cliquant dessus, ou importez-en un en effectuant un drag & drop d'un fichier .txt ou .json, et le contenu de votre clavier s'affichera.

Il est aussi possible de modifier celui du lecteur audio. Pour cela il suffit de garder la touche TAB enfoncée :



# 7. Paramètres avancés

En arrivant dans les paramètres avancés, il suffit de cliquer sur "Continuer" pour avoir accès aux différentes fenêtres.



1. Préférences Mono-DJ



- Rappel du Son dans les mémoire : permet de rappeler ou non le son du lecteur audio/platine lors du rappel des mémoires.

#### 2. Audio Entrée / Sortie



- *Entrées / Sorties audio* : ce paramètre permet de sélectionner l'entrée ou la sortie audio (ou haut-parleurs/casque) à utiliser lors de la lecture de fichiers audio.

#### 3. Audio DSP



Ģ	CPU 4% 🔍						
Driver	Core Audio	-					
Input Device	Built-in Microphone	-					
Output Device	Built-in Output	•					
Performance and Scheduler							
Sampling Rate	44100 👻						
I/O Vector Size	128 -						
Signal Vector Size	128 -						
Scheduler in Overdrive	× Audio Interrupt						
CPU % Limit	▶100						
Input	Output						
Ch 1 1 Input 1 🔫	Ch 1 1 Output 1	•					
Ch 2 2 Input 2 🔻	Ch 2 2 Output 2	•					
Audio Driver Setup	Open I/O Mapping	;s					

En ouvrant le menu de configuration Audio vous pourrez ainsi paramétrer vos différentes sorties pour les adapter au contexte de diffusion.

Il n'en est pas moins important de vérifier pour n'importe quelle utilisation de Mono-DJ quelques réglages nécessaires au bon fonctionnement du logiciel:



← Le DAC (Digital Audio Converter) permet d'avoir du son, il se désactive à chaque modification de moteur audio et changement d'entrée/sortie du logiciel.

-Driver : permet d'effectuer une liaison entre Mono-DJ et un périphérique audio externe (une carte son).

*-Input Device/Output Device* : permet de sélectionner le périphérique d'entrée et de sortie du son: ici, Mono-DJ n'étant pas relié à un périphérique externe, le logiciel utilise les canaux d'entrée et de sortie par défaut *(ceux de l'ordinateur)*.

-Sampling Rate : la fréquence d'échantillonnage du signal audio (soit le nombre de sons enregistrés 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 'blocks' 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

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

-*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.

#### 4. <u>Vidéo</u>



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

- Sortie Plein Écran : 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. Contrôles



Refresh : Permet de rafraîchir la liste des manettes disponibles.

lci, 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. Préférences

MonoDJ Audio I/O	Audio DSP	Video	Controle	Presets					
Mémoires et interpolations									
	Liste des Int	erpolations							
	Liste des M								
	Liste des Pr	références							
	Réactiver tous les p								
	Liste des Ma	ppings Midi							
	Midi Learn	(echap pour quitt	er)						
Defaut				1 5					

- 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 : permet de ramener les paramètres désactivés.
- Liste des Mappings Midi : ce bouton ouvre la sous-fenêtre associée à la liste des interfaces Midi et de leurs mappings (si présents).
- Midi Learn : active un mode d'entrée de commande permettant d'ajouter un autre input Midi pour l'application. Il peut être désactivé en appuyant sur 'échap'.

La partie basse des onglets 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

Il est également possible d'utiliser plusieurs instances de Mono-DJ sur un même ordinateur pour pouvoir jouer en simultané sur la même machine (jusqu'à 9 instances simultanément).



Chaque instance pourra jouer ses propres Samples et modifications indépendamment de l'autre.

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

Plus d'informations :

www.pucemuse.com

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

			Valeurs					
Family	Onglet	Paramètre	Min	Max	Défaut	Nom dans l'Application	OSC	
GUI	Acceuil	MonoDJ_Volume	0.	155.	127.	Volume	/MonoDJ/GUI/Volume	
GUI	Acceuil	MonoDJ_MicOn	0	1	0	Micro	/MonoDJ/GUI/Mic	
GUI	Hauteur	MonoDJ_PyraX	0.	127.	64.	Pyramide	/MonoDJ/GUI/Pyramide/X	
GUI	Hauteur	MonoDJ_PyraY	0.	127.	64.	Pyramide	/MonoDJ/GUI/Pyramide/Y	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Loop_Start	0.	100.	0	PLATINE - Start (%)	/MonoDJ/Platine/Loop_Start	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Loop_Amount	0.	100.	100.	PLATINE - Loop (%)	/MonoDJ/Platine/Loop_Amount	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Speed	-36.	36.	0.	PLATINE - Vitesse	/MonoDJ/Platine/Speed	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Replay	NONE	bang	NONE	Replay	/MonoDJ/Platine/Replay	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_TimeStretch	0	1	1	LECTEUR AUDIO - TimeStretch	/MonoDJ/Platine/Stretch	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Pitch	-36.	36.	0.	LECTEUR AUDIO - Pitch	/MonoDJ/Platine/Pitch	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Reverse	0	1	0	Reverse	/MonoDJ/Platine/Reverse	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_PlayPause	0	1	0	Platine Play	/MonoDJ/Platine/PlayPause	
Family 8	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Sound_index	0	[nb_de_son]	0	Platine Son	/MonoDJ/Platine/Son	
Family 8	Lecteur Audio	MonoDJ_Platine_Sound	[nom_son]	NONE	NONE	Platine Son	/MonoDJ/Platine/Son/name	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Speed	-36.	36.	0.	LECTEUR AUDIO - Vitesse	/MonoDJ/Player/Speed	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Loop_Start	0.	100.	0.	LECTEUR AUDIO - Start (%)	/MonoDJ/Player/Loop_Start	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Loop_Amount	0.	100.	100.	LECTEUR AUDIO - Loop (%)	/MonoDJ/Player/Loop_Amount	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Loop_OnOff	0	1	1	LECTEUR AUDIO - Loop On/Off	/MonoDJ/Player/Loop_OnOff	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_TimeStretch	0	1	1	LECTEUR AUDIO - TimeStretch	/MonoDJ/Player/Stretch	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Pitch	-36.	36.	0.	LECTEUR AUDIO - Pitch	/MonoDJ/Player/Pitch	
Family 2	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Reverse	0	1	0	LECTEUR AUDIO - Reverse	/MonoDJ/Player/Reverse	
Family 2	Acceuil	MonoDJ_Player_PlayPause	0	1	0	Lecteur Audio Play	/MonoDJ/Player/PlayPause	
Family 8	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Sound_index	0	[nb_de_son]	0	Lecteur Audio Son	/MonoDJ/Player/Son	
Family 8	Lecteur Audio	MonoDJ_Player_Sound	[nom_son]	NONE	NONE	Lecteur Audio Son	/MonoDJ/Player/Son/name	
Mémoires	Acceuil	MonoDJ_Memory_Menu_index	0	[nb_de_memoire]	0	Mémoire	/MonoDJ/Memoire/Memoire	
Mémoires	Acceuil	MonoDJ_Memory_Menu	[nom_memoire]	NONE	NONE	Mémoire	/MonoDJ/Memoire/Memoire/name	
Mémoires	Acceuil	MonoDJ_Interpolation_Menu_index	0	[nb_d'interpolation]	0	Interpolation	/MonoDJ/Memoire/Interpolation	
Mémoires	Acceuil	MonoDJ_Interpolation_Menu	[nom_inter.]	NONE	NONE	Interpolation	/MonoDJ/Memoire/Interpolation/name	
Family 1	Volumes	MonoDJ_Mic_Level	0.	100.	75.	Volume Micro	/MonoDJ/InOut/Mic	
Family 1	Volumes	MonoDJ_VolIn	0.	150.	0.	Volume entrée effet	/MonoDJ/InOut/EffectIn	
Family 1	Volumes	MonoDJ_DryWet	0.	100.	50.	Dry / Wet	/MonoDJ/InOut/DryWet	
Family 1	Volumes	MonoDJ_VolFeedback	0.	120.	85.	Réinjection	/MonoDJ/InOut/Feedback	
Family 1	Volumes	MonoDJ_VolFeedbackCross	0.	120.	0.	Réinjection Croisée	/MonoDJ/InOut/FeedbackCross	
Family 1	Volumes	MonoDJ_Platine_Level	0.	100.	40.	Volume platine	/MonoDJ/InOut/Platine	
Family 1	Volumes	MonoDJ_Player_Level	0.	100.	75.	Volume lecteur audio	/MonoDJ/InOut/Player	
Family 3	Echo	MonoDJ_Del_L	-48.	48.	0.	Echo Gauche	/MonoDJ/Del/L/Del	
Family 3	Echo	MonoDJ_FreqRandDel_L	-60.	60.	0.	Freq rand Echo Gauche	/MonoDJ/Del/L/FreqRandDel	
Family 3	Echo	MonoDJ_GainRandDel_L	0.	100.	0.	Amp rand Echo Gauche	/MonoDJ/Del/L/GainRandDel	
Family 3	Echo	MonoDJ_FreqLFODel_L	-60.	60.	0.	Freq LFO Echo Gauche	/MonoDJ/Del/L/FreqLFODel	
Family 3	Echo	MonoDJ_GainLFODel_L	0.	100.	0.	Amp LFO Echo Gauche	/MonoDJ/Del/L/GainLFODel	
Family 3	Echo	MonoDJ_Del_R	-48.	48.	0.	Echo Droit	/MonoDJ/Del/R/Del	
Family 3	Echo	MonoDJ_FreqRandDel_R	-60.	60.	0.	Freq rand Echo Droit	/MonoDJ/Del/R/FreqRandDel	
Family 3	Echo	MonoDJ_GainRandDel_R	0.	100.	0.	Amp rand Echo Droit	/MonoDJ/Del/R/GainRandDel	
Family 3	Echo	MonoDJ_FreqLFODel_R	-60.	60.	0.	Freq LFO Echo Droit	/MonoDJ/Del/R/FreqLFODel	
Family 3	Echo	MonoDJ_GainLFODel_R	0.	100.	0.	Amp LFO Echo Droit	/MonoDJ/Del/R/GainLFODel	
Family 4	Hauteur	MonoDJ_Pitch_L	-48.	48.	0.	Hauteur Gauche	/MonoDJ/Pitch/L/Pitch	

			Valeurs						
Family	Onglet	Paramètre	Min	Max	Défaut	Nom dans l'Application	OSC		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_FreqRandPit_L	-60.	60.	0.	Fréquence rand Hauteur Gauche	/MonoDJ/Pitch/L/FreqRandPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_GainRandPit_L	0.	100.	0.	Amp rand Hauteur Gauche	/MonoDJ/Pitch/L/GainRandPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_FreqLFOPit_L	-60.	60.	0.	Fréquence LFO Hauteur Gauche	/MonoDJ/Pitch/L/FreqLFOPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_GainLFOPit_L	0.	100.	0.	Amp LFO Hauteur Gauche	/MonoDJ/Pitch/L/GainLFOPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_Pitch_R	-48.	48.	0.	Hauteur Droite	/MonoDJ/Pitch/R/Pitch		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_FreqRandPit_R	-60.	60.	0.	Fréquence rand Hauteur Droite	/MonoDJ/Pitch/R/FreqRandPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_GainRandPit_R	0.	100.	0.	Amp rand Hauteur Droite	/MonoDJ/Pitch/R/GainRandPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_FreqLFOPit_R	-60.	60.	0.	Freq LFO Hateur Droite	/MonoDJ/Pitch/R/FreqLFOPit		
Family 4	Hauteur	MonoDJ_GainLFOPit_R	0.	100.	0.	Amp LFO Hauteur Droite	/MonoDJ/Pitch/R/GainLFOPit		
Clavier	Clavier	MonoDJ_OSC_keyboard	NONE	NONE	NONE	Clavier	/MonoDJ/Clavier		