

MANUEL

MONO-TRANS1

The interface is divided into several sections:

- Left Panel:** Contains a large number '1', a play/pause button with a 'space' tooltip, a microphone icon with a 'W' tooltip, a target icon, a speaker icon with up/down arrows, and a vertical orange bar.
- Center:** A large waveform display showing two audio tracks. Below it is a file browser showing '01 - livre.wav' with a waveform preview.
- Bottom Center:** A table with two columns: 'Echos' and 'Hauteurs'.

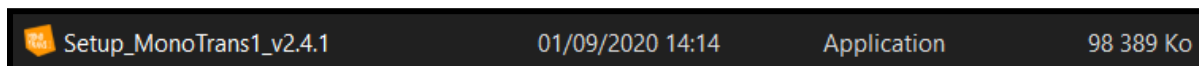
	Echos	Hauteurs
0.	1000. ms	0.
0.	1000. ms	0.
0.	1000. ms	0.
0.	1000. ms	0.
- Bottom Left:** A status bar with the text 'Arrête/Reprends la lecture du fichier audio'.
- Right Panel:** A 'VOLUMES' section with a vertical stack of controls: a speaker icon, four effect input sliders (Effet In 1-4) all at 70%, a Mix slider at 0%, a Gain Direct slider at 70%, and four effect output sliders (Effet Out 1-4) all at 100%. Below these is a 'Tempo' slider at 60%. At the bottom of the right panel is a 'Mémoires' section with a dropdown menu set to 'Default' and three icons (save, load, delete).
- Bottom Right:** A row of icons including a swap button, a crop button with an 'Echap' tooltip, a help button (?), a settings button, and a folder icon.

1. Installation du logiciel	3
1. Installation pour Windows	3
2. Installation pour Mac	5
2. Démarrage	6
3. Interface du Logiciel	7
4. Gestion des projets	10
1. Nouveau Projet	10
2. Importer des sons	12
5. Catégories	15
1. Volumes	15
2. ECHO	17
3. Hauteur	20
4. LFO/ALEA	23
5. Enveloppe Hauteur	26
6. Divers	28
6. Mémoires et Interpolations	29
1. Mémoires	29
2. Interpolations	32
3. Plus d'options	33
7. Paramètres avancés	35
1. Instances MonoTrans1	35
2. Fenêtre de configuration	36
3. Paramètres Audio	37
4. Onglet Audio DSP	38
5. Video	41
6. Contrôle	42
7. Onglet Pref	43
8. Plus d'options	46
1. Open Stage Control	46
2. Spout/Syphon	46

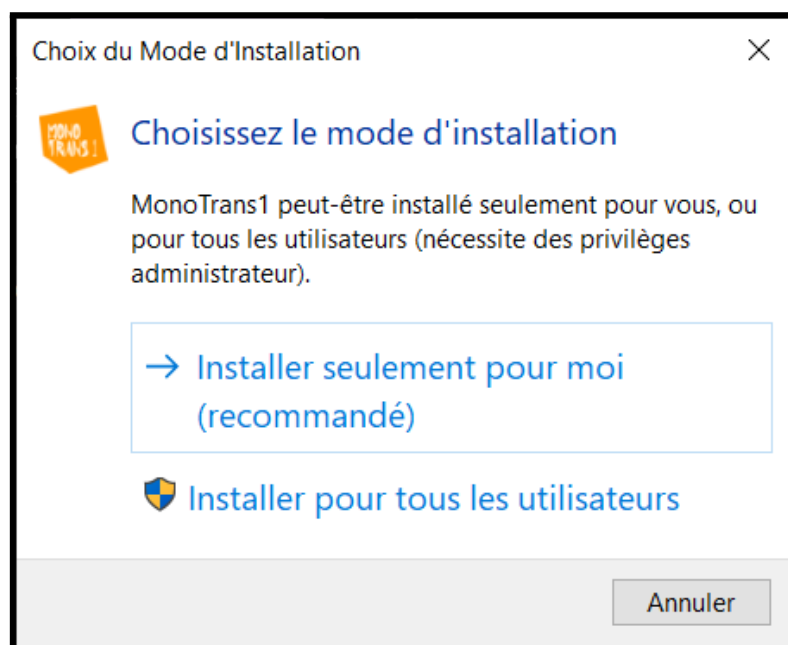
1. Installation du logiciel

1. Installation pour Windows

Une fois que vous avez récupéré le programme d'installation de MonoTrans1 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.



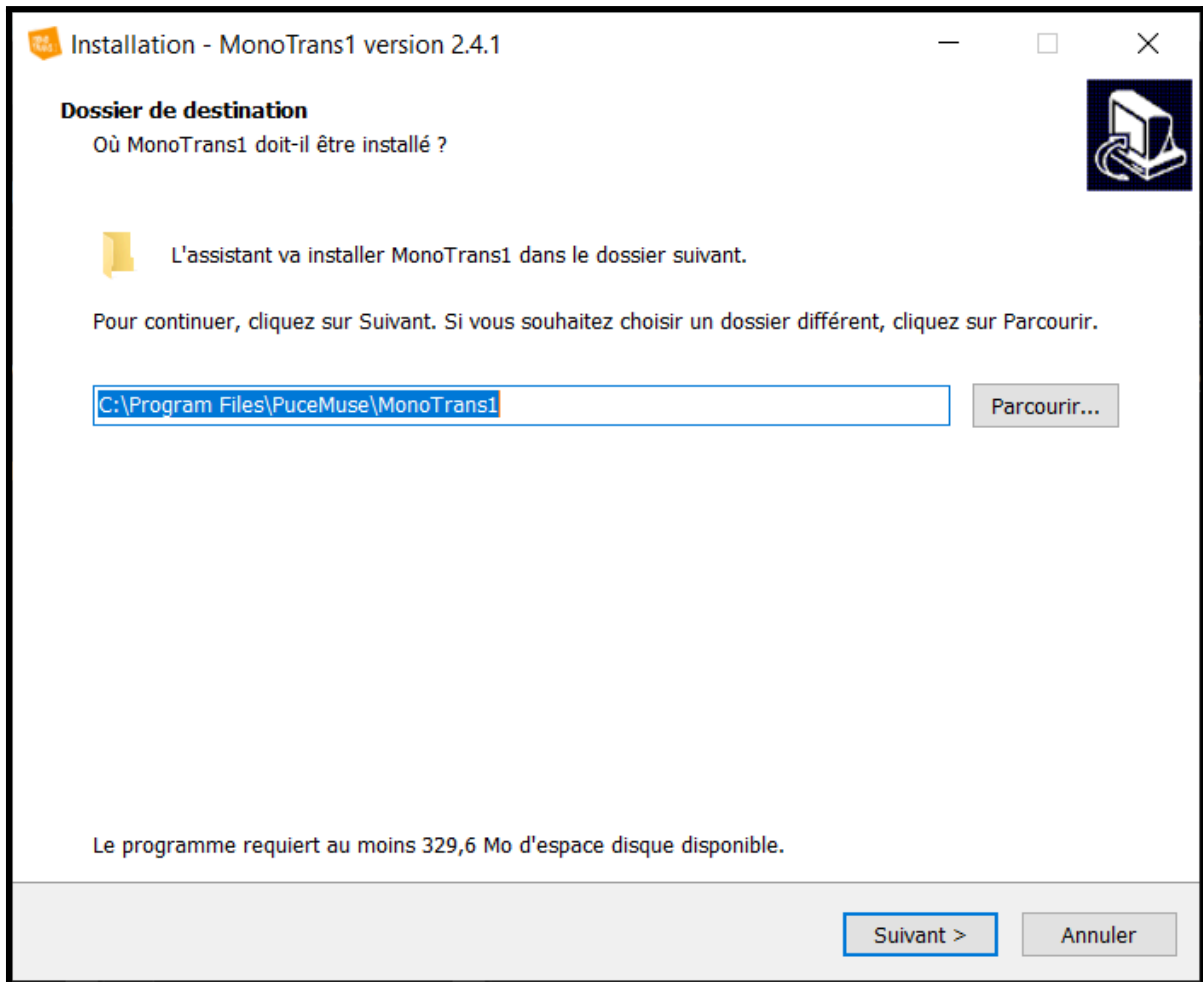
Voici à quoi ressemble le programme d'installation :



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 >".

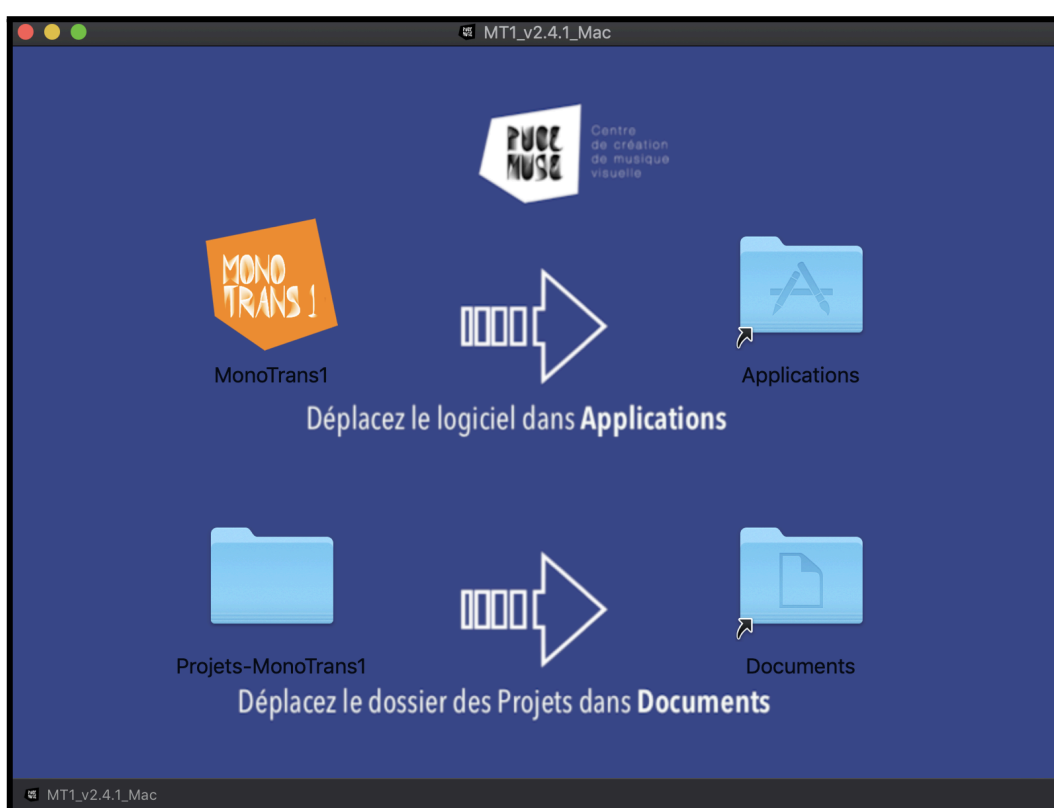
2. Installation pour Mac

La première étape 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* :



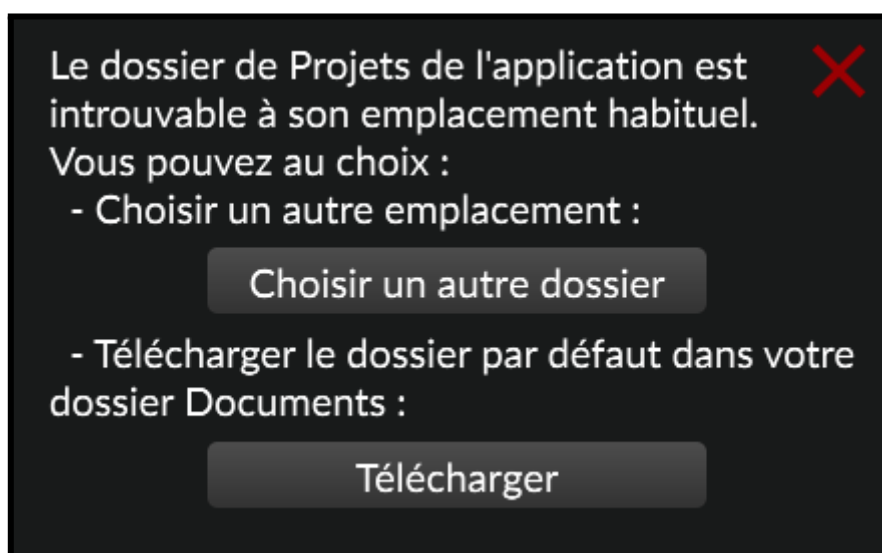
En cliquant dessus, vous devriez voir la fenêtre suivante s'ouvrir :



Il ne vous reste plus qu'à glisser-déposer le dossier *MonoTrans1* dans *Applications* et le dossier *Projets-MonoTrans1* dans *Documents*. Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel que vous trouverez dans votre dossier *Applications*.

2. Démarrage

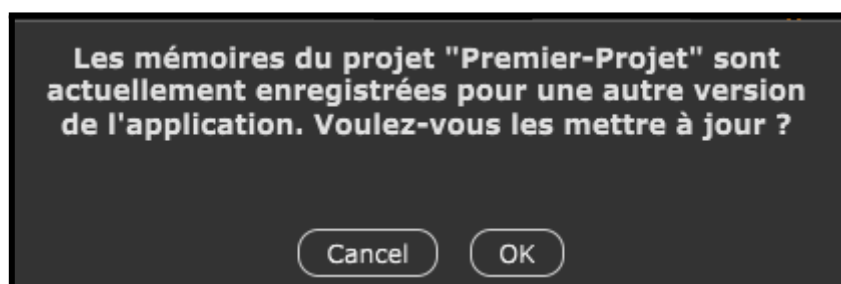
Pour fonctionner, le logiciel a besoin d'un dossier Projets-MonoTrans1 dans lequel sont sauvegardés vos différents projets. Par défaut, ce dossier devrait se situer dans votre dossier "Documents". Si ce n'est pas le cas, vous verrez la fenêtre suivante s'afficher lors du démarrage de l'application :



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 :



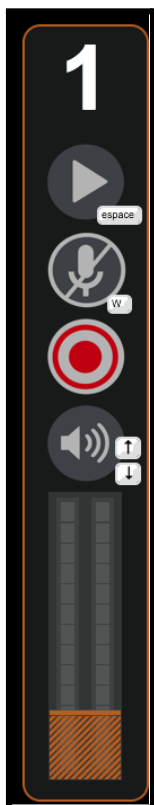
Le processus est automatique : il suffit de cliquer sur OK et l'application se charge de mettre à jour automatiquement les mémoires concernées.

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

3. Interface du Logiciel



Panneau de lecture :

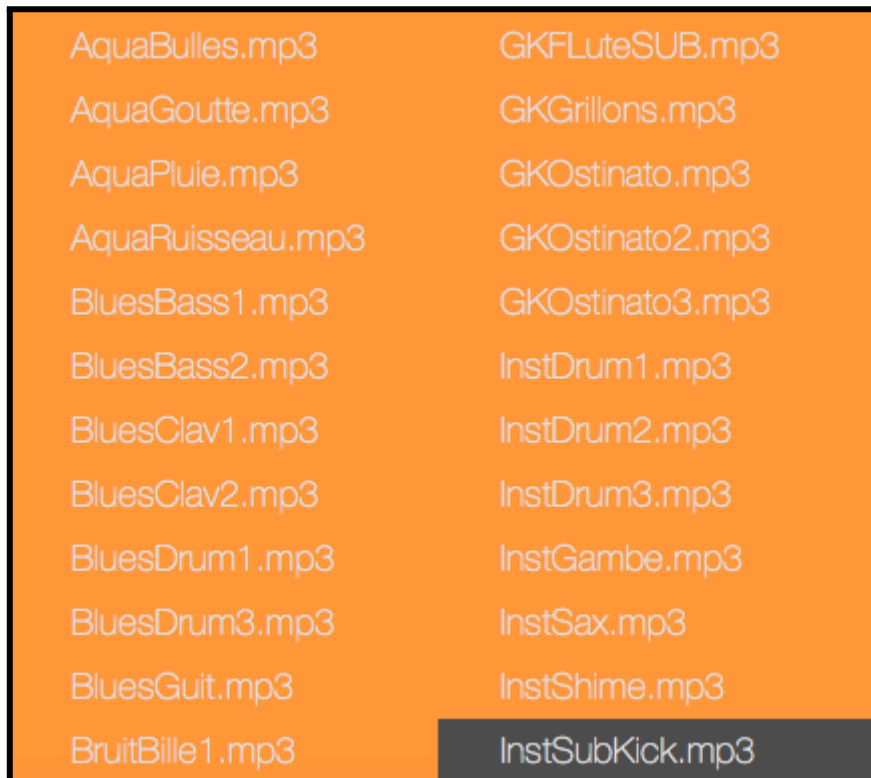


- ← numéro d'instance de votre logiciel (par défaut 1)
- ← bouton de lecture et pause des fichiers son
- ← bouton d'ouverture du microphone
- ← Lance un enregistrement de la session
- ← activer ou désactiver le son
- ← réglage du volume de sortie

MonoTrans1 est un logiciel vous permettant de lire ou bien d'enregistrer des sons et de les modifier en temps réel grâce à une palette d'effets sonores variés.



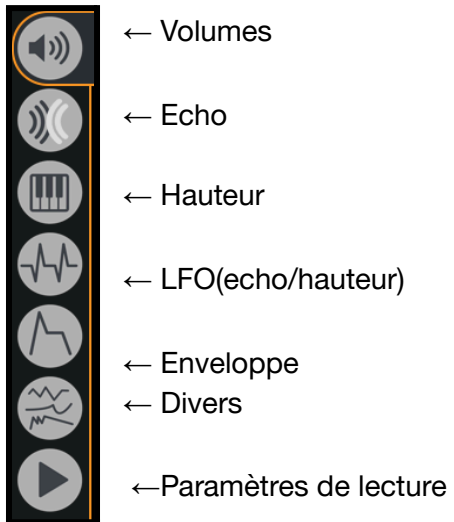
Ici vous pouvez visualiser le nom du fichier actuellement en lecture, et si vous cliquez sur la flèche située à droite vous pouvez sélectionner un fichier audio provenant de la banque de sons des différents projets (*ici il s'agit du dossier "premier projet"*)



(la lecture d'un fichier audio reboucle automatiquement)

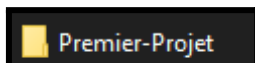
Catégorie de paramètre :

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



4. Gestion des projets

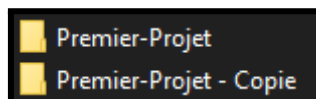
Vos projets sont sauvegardés dans un dossier nommé *Projets-MonoTrans1* situé par défaut dans votre dossier *Documents*. Voici son contenu après installation :



1. Nouveau Projet

Voici la démarche à suivre pour créer un nouveau projet :

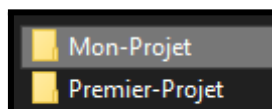
- créez une copie du dossier *Premier-Projet*



- 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-MonoTrans1* :

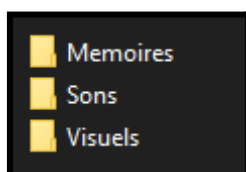


Vous pouvez maintenant ouvrir votre nouveau dossier qui devrait contenir les dossiers suivants : *Mémoires*, *Sons* et *Visuels*.

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.

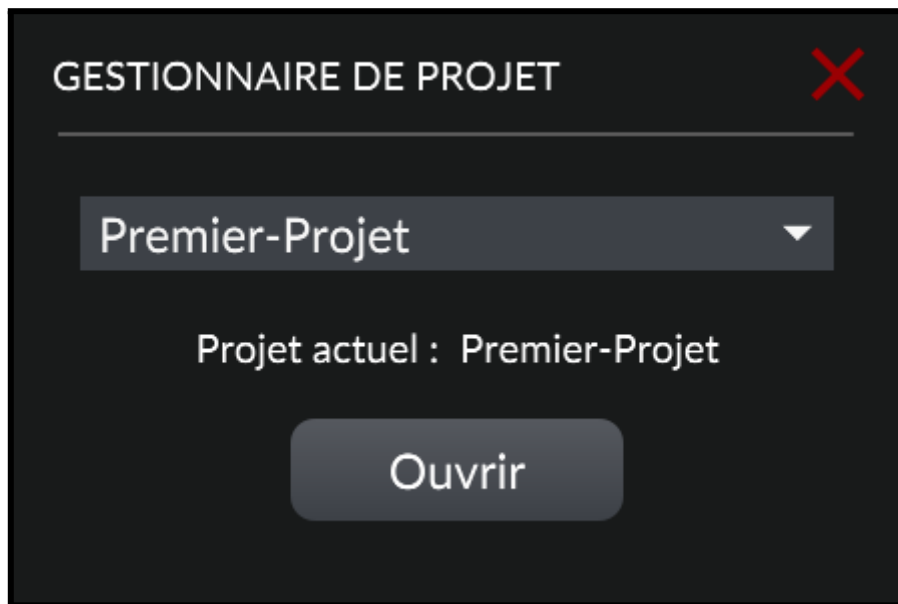
Le contenu de votre dossier projet devrait normalement ressembler à ceci :



Pour vérifier que votre projet est bien utilisable dans *MonoTrans1*, vous pouvez démarrer le logiciel et cliquer sur l'icône située en bas à droite :



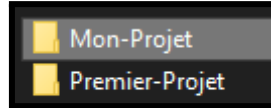
La fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



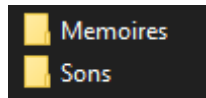
Vous y trouverez votre nouveau projet dans le menu déroulant. Il ne reste plus qu'à cliquer sur *Ouvrir*.

2. Importer des sons

Pour ajouter de nouveaux sons à un projet, il faut premièrement se rendre dans le dossier *Projets-MonoTrans1* 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*.

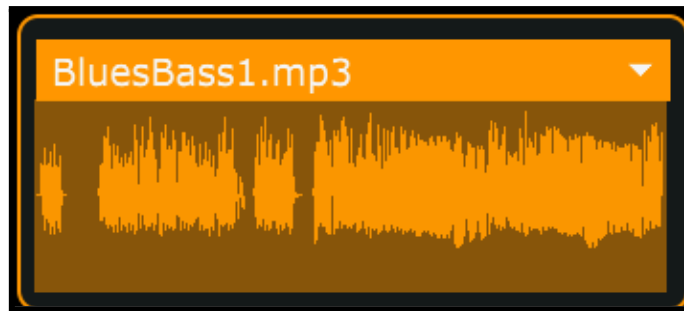
Vous pouvez maintenant lancer *MonoTrans1* puis vous rendre dans le *Gestionnaire de Projet* accessible grâce au bouton situé en bas à droite :



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

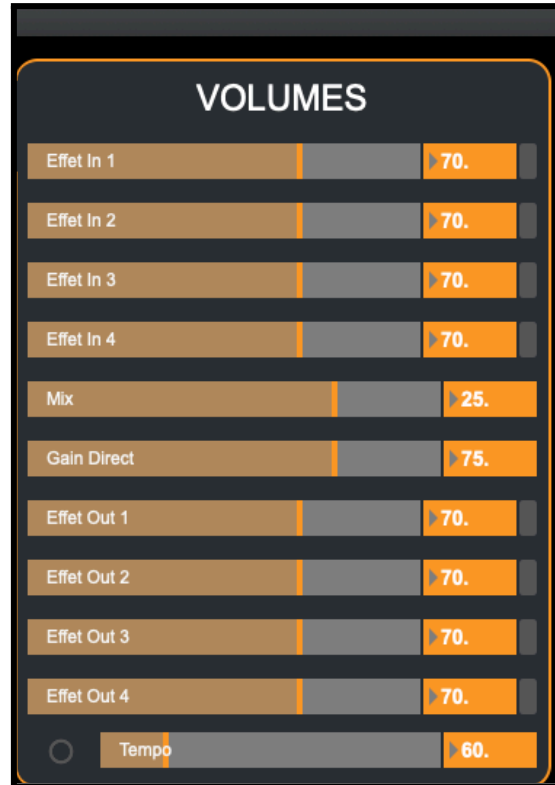


Vos nouveaux sons seront désormais accessibles via les sous menus du type :

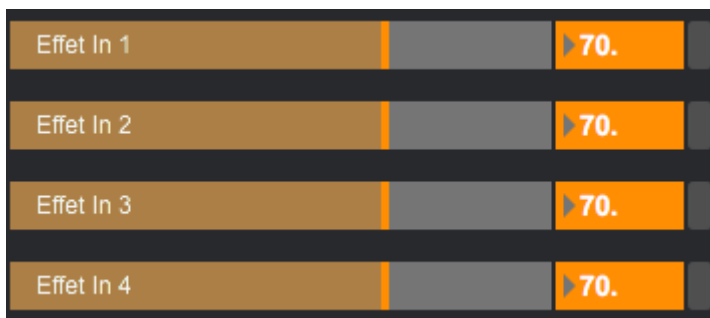


5. Catégories

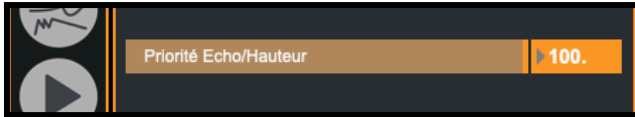
1. Volumes



L'onglet de Volumes permet de contrôler le niveau sonore des différents canaux d'effets ainsi que le mixage son direct/transformé.



← Les “effet In1” à 4 sont les 4 canaux d'entrée sonore de Monotrans1, il est donc possible d'avoir plusieurs sources sonores (comme un fichier audio et un microphone, il est possible d'avoir jusqu'à 4 sources) simultanément. Cette partie modifie le volume d'entrée des différentes sources.



← Privilégie soit les effets de *hauteur* soit *d'écho*.



← Correspond au *Volume du Signal sonore non traité*.



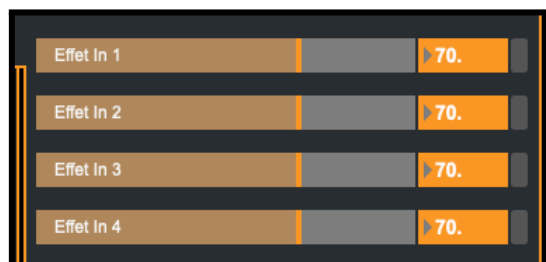
← Permet de mixer la proportion de son transformé et non transformé (par défaut le mixage se fait en proportion égale, 50% son direct/ 50% son transformé, indiqué par la valeur 0).



← Ici nous entendrons donc uniquement le son *non traité*.



← Ici nous n'entendrons que le son *traité*.



Les 4 "Effet Out" représentent le volume de sortie de chaque canal d'effet (pour avoir un niveau de sortie d'effet il faut au préalable les inclure dans le Mix via le réglage précédent).

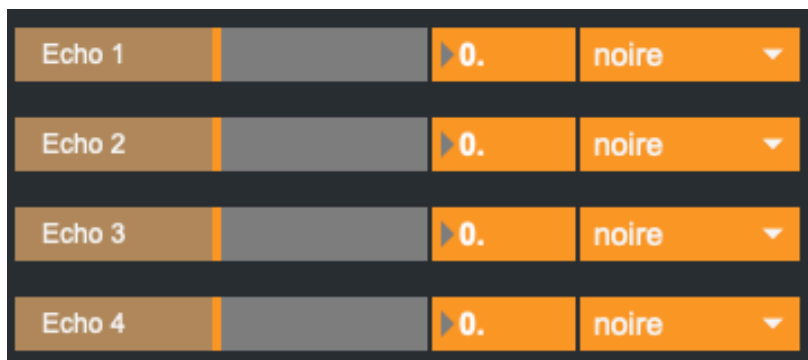
2. ECHO

The screenshot shows the 'ECHO' control panel in a software interface. On the left is a vertical sidebar with icons for volume, stereo, piano, waveform, graph, and play. The main panel contains several sliders and dropdown menus:

- ECHO**: A slider set to 0.
- Echo 1**: A slider set to 0, with a dropdown menu set to 'noire'.
- Echo 2**: A slider set to 0, with a dropdown menu set to 'noire'.
- Echo 3**: A slider set to 0, with a dropdown menu set to 'noire'.
- Echo 4**: A slider set to 0, with a dropdown menu set to 'noire'.
- Portamento Del**: A slider set to 0, with a text field below it showing 'portamento de delai en ms' and the value '122.312'.
- Feedback**: A slider set to 70.
- Feedback Croisé**: A slider set to 0.
- Tempo**: A slider set to 60.



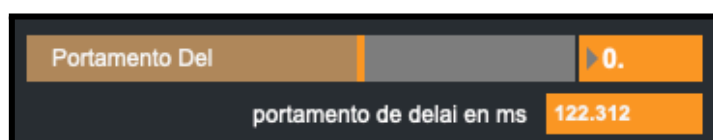
Ce premier paramètre permet de sélectionner une fréquence qui sera transformée par des effets de delay.



Il est possible d'avoir plusieurs delay (Echo 1,2,3,4) et de varier leur répétition selon plusieurs valeurs:



(les curseurs se positionnent en fonction du type d'écho choisi).



Le Portamento consiste en un glissement entre deux valeurs de delay (le portamento a besoin d'un certain temps pour effectuer ce glissement en ms).

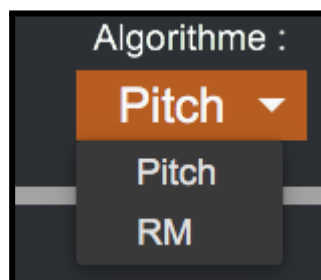


Le *Feedback* représente le pourcentage de résonance de l'effet d'Echo.

3. Hauteur



Ici plusieurs algorithmes permettent une approche différente de la transposition de la hauteur:



En utilisant l’algorithme “Pitch” le facteur de vitesse modifie la hauteur globale du delay et permet donc de le transposer (*cela crée également de la*

distorsion harmonique):

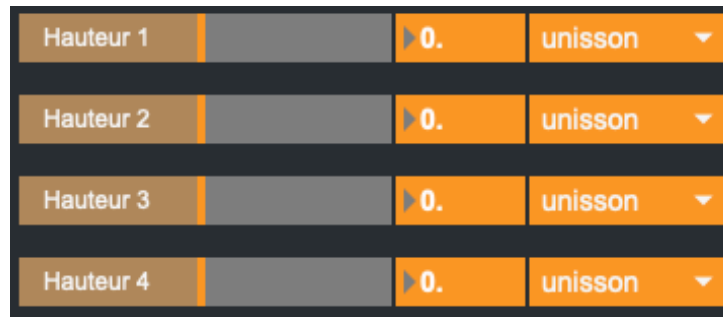
Position Initiale (pas de transposition)



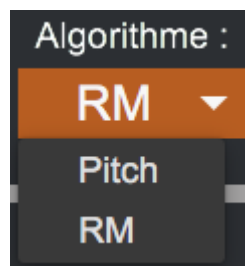
Transposition vers l'aigue

Transposition vers le Grave

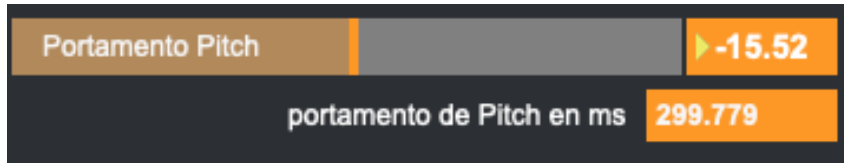
Plusieurs paramètres de transpositions sont également applicables simultanément:



Chaque transposition agira sur une répétition du delay et la transposera suivant le réglage choisi (-1octave; -1quinte; unisson; quinte; octave). Les "hauteurs1" et "hauteur3" agissent sur le canal audio gauche et les "hauteur2" et "hauteur4" le canal audio droit.



Dans cet algorithme le mode de transposition est différent dans sa manière de transposer. En effet, l'algorithme RM pour Ring Modulation va pouvoir moduler grâce à un oscillateur et va créer une nouvelle onde qui va s'ajouter à notre signal audio et ainsi créer une nouvelle fréquence harmonique.



Ici le principe de portamento reste le même que le portamento vu précédemment mais entre 2 valeurs de hauteur et un delay du portamento en ms.

4. LFO/ALEA



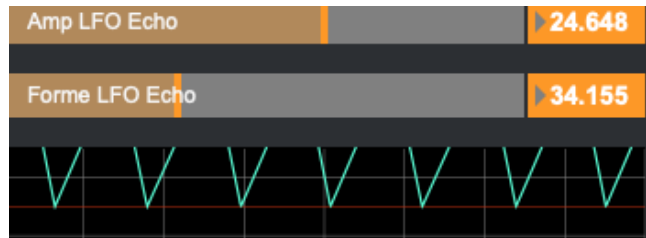
Sur chacun des effets précédents, il est possible de générer via cet oscillateur, à une fréquence choisie, une onde dont la forme est variable et son amplitude réglable :



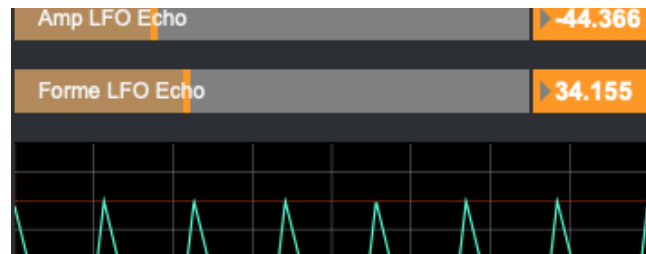
“Freq LFO” vous permet de choisir la fréquence d’oscillation (*du **grave** vers l’**aigue***).



“AmpLFO” modifie le volume sonore de l’oscillation (*en position par défaut, le volume est nul*).

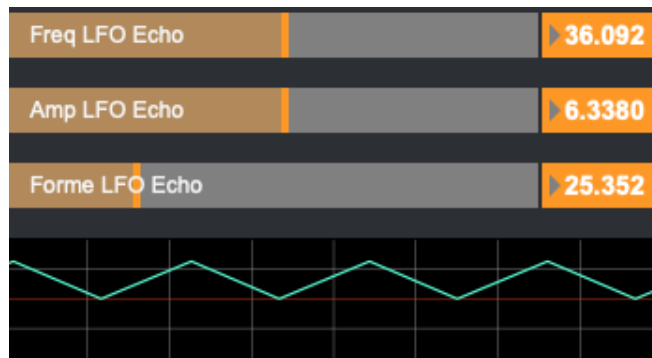


La forme d’onde de l’oscillation est affichée sur le repère cadrier. La ligne rouge représente une amplitude nulle.

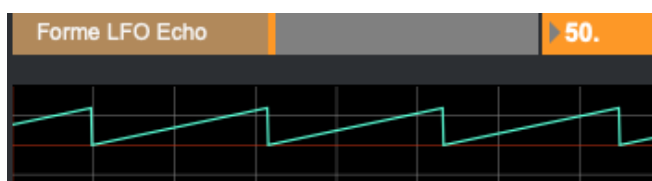


Une amplitude négative aura un effet filtrant. Plusieurs formes d’onde sont paramétrables :

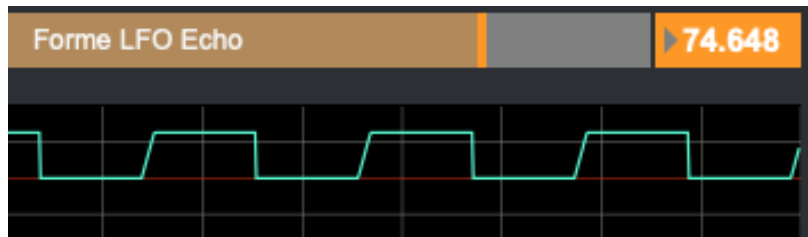
Forme Triangle



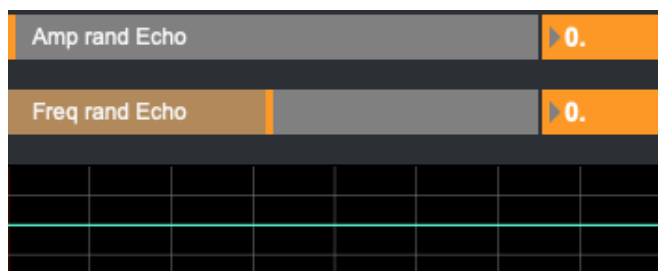
Forme SawTooth (ou dent de scie)



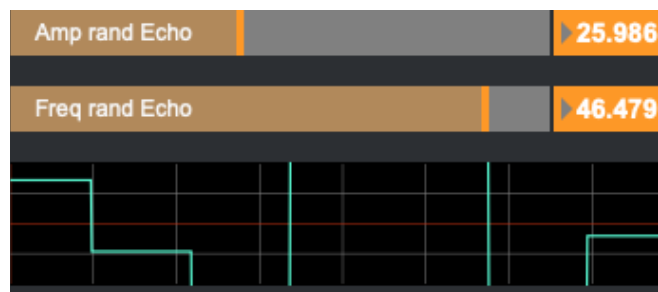
Forme Carré



L'utilisation du LFO peut également se faire de manière aléatoire :



Chacun des paramètres évolue de façon aléatoire, le curseur modifie la vitesse de variation de l'amplitude et du choix de la fréquence, *voici un exemple de variation rapide* :




Le LFO est applicable sur l'Écho comme sur la Hauteur de manière indépendante.



5. Enveloppe Hauteur



L'*enveloppe Hauteur* agit sur le Timbre, un clic sur **Enveloppe**  permet d'activer l'effet d'enveloppe.

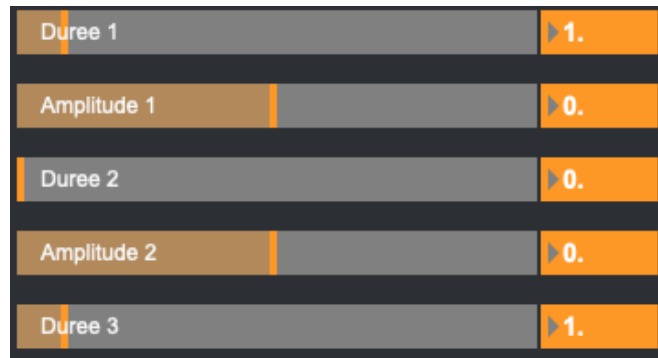
Les deux premiers paramètres modifient l'amplitude ainsi que la durée générale de



L'enveloppe représentée par le repère quadrillé : les durées 1/2/3 sont représentées par les segments rouge. Il est donc possible de modifier de plusieurs façons l'enveloppe en voici un exemple :

Tout d'abord, le premier segment est paramétré pour une Attaque rapide et forte en amplitude.

Ensuite, le deuxième segment représente un court relâchement d'amplitude de



l'enveloppe.

Enfin, le dernier segment représente un relâchement plus long dans le temps et se termine par une amplitude nulle.

6. Divers

Le Grain ajoute des harmoniques et agit soit sur la transposition de Hauteur soit sur l'Echo.



Coupe haut :

Ce dernier réglage permet d'appliquer un filtre de type coupe haut à une fréquence de coupure modifiable via le curseur, la visualisation de la fréquence en Hertz se fait en dessous (*et va de 20 à 20.000 Hz*).

6. 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 Mono-Trans :



Les boutons “Mémoires” et “Interpolations” vous permettent de 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*.



Vous pouvez voir un petit indicateur, qui permet de visualiser votre avancement au sein de l'interpolation.



Pour se déplacer au sein d'une interpolation, il faut utiliser le bouton "*interpolation globale*" :

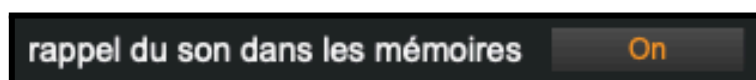


Le logiciel va donc générer toutes les valeurs intermédiaires pour passer progressivement d'une mémoire à l'autre.

Par défaut, l'interpolation rappelle les sons enregistrés avec les mémoires. Pour modifier ce comportement, rendez-vous dans l'onglet *Paramètres* accessible via ce bouton :



Rendez-vous ensuite dans le deuxième onglet *Pref* puis cliquez sur le bouton lié à "*rappel du son dans les mémoires*". Lorsqu'il est sur *ON* le son sera rappelé avec les mémoires, tandis que sur *OFF* le son ne sera pas rappelé avec les mémoires.



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 :

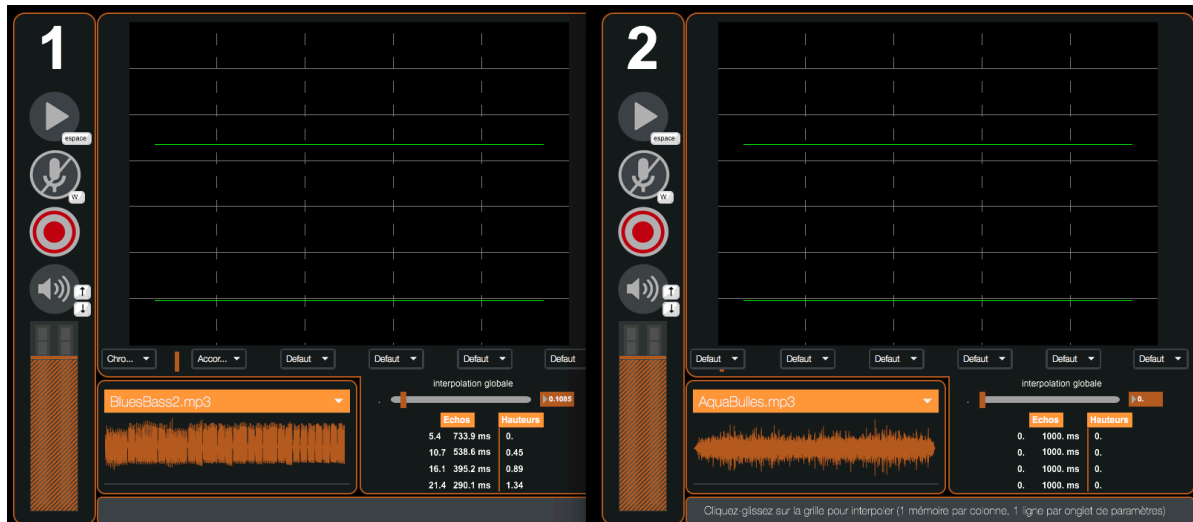


J'appliquerai au visuel les paramètres de la catégorie *LFO (ECHO)* qui sont enregistrés dans l'état *Effet*.

7. Paramètres avancés

1. Instances MonoTrans1

Comme pour Mono-VueSon et Mono-DJ, Mono-Trans1 peut fonctionner sur une même machine en plusieurs instances et ce de façon indépendante, avec des numéros assignés automatiquement (jusqu'à 9 instances simultanément):



2. Fenêtre de configuration

Pour accéder aux paramètres avancés, il faut cliquer sur ce bouton :



On arrive donc sur cette fenêtre :



Cliquez sur “Continuer” pour accéder au menu de configuration principal :



3. Paramètres Audio

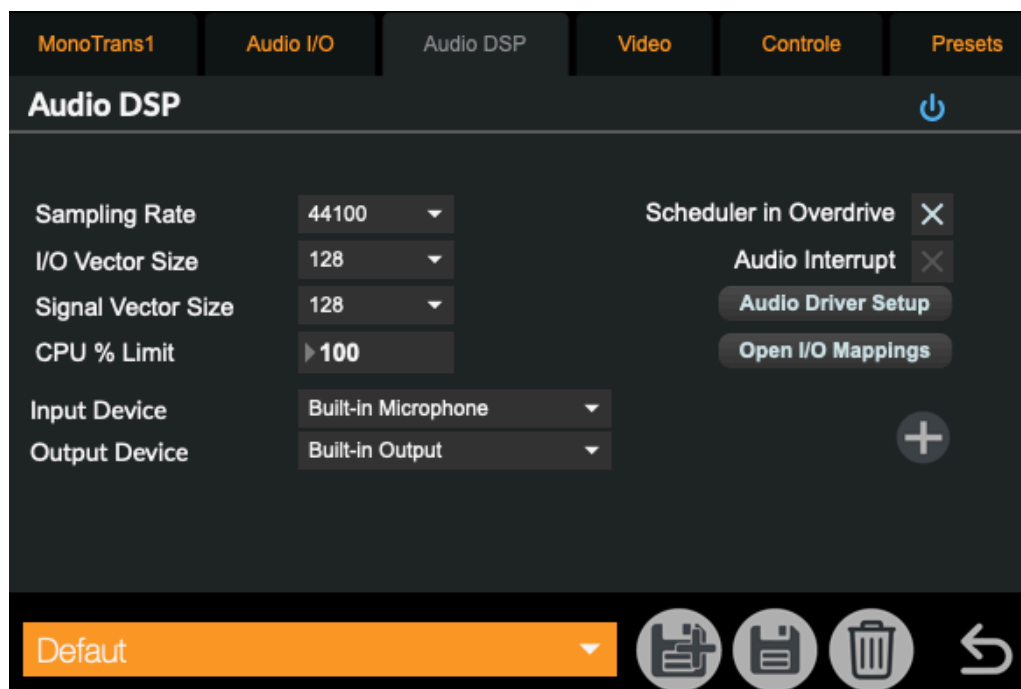
En cliquant sur "Audio I/O", on passe à l'onglet de configuration des entrées / sorties audio de MonoTrans1.

The screenshot shows the 'Audio I/O' configuration page for MonoTrans1. The page has a dark theme with orange text for the navigation tabs. The main title is 'Entrées / Sorties audio'. It is divided into two columns: 'Entrées audio' and 'Sorties audio'. Each column contains four rows of settings, each with a label and a dropdown menu.

Entrées audio		Sorties audio	
Entrée 1	1 Input 1	Sortie 1	1 Output 1
Entrée 2	2 Input 2	Sortie 2	2 Output 2
Entrée 3	Off	Sortie 3	Off
Entrée 4	Off	Sortie 4	Off

4. Onglet Audio DSP

En ouvrant le menu de configuration “Audio DSP” vous pourrez ainsi paramétrer vos différentes sorties pour les adapter au contexte de diffusion. Il n’est en moins important de vérifier pour n’importe quelle utilisation de Mono-Trans1 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.

- *Audio Driver Setup* : permet d’ouvrir la sous-fenêtre de configuration du driver audio présent sur la machine hôte dans ses propres paramètres.
- *Open I/O Mappings* : permet d’ouvrir la sous-fenêtre de configuration des entrées/sorties :

Input Mapping		Output Mapping	
Ch Group		Ch Group	
1-16		1-16	
1	1 Input 1	1	1 Output 1
2	2 Input 2	2	2 Output 2
3	Off	3	Off
4	Off	4	Off
5	Off	5	Off
6	Off	6	Off
7	Off	7	Off
8	Off	8	Off
9	Off	9	Off
10	Off	10	Off
11	Off	11	Off
12	Off	12	Off
13	Off	13	Off
14	Off	14	Off
15	Off	15	Off
16	Off	16	Off

- L'icône "+" : permet d'ouvrir la sous-fenêtre de configuration du statut audio :

Audio Status
CPU 5%

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

Ch 1
1 Input 1

Ch 2
2 Input 2

Output

Ch 1
1 Output 1

Ch 2
2 Output 2

Audio Driver Setup
Open I/O Mappings

-*Input Device/Output Device* : permet de sélectionner le périphérique d'entrée et de sortie du son: ici Mono-Trans1 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.

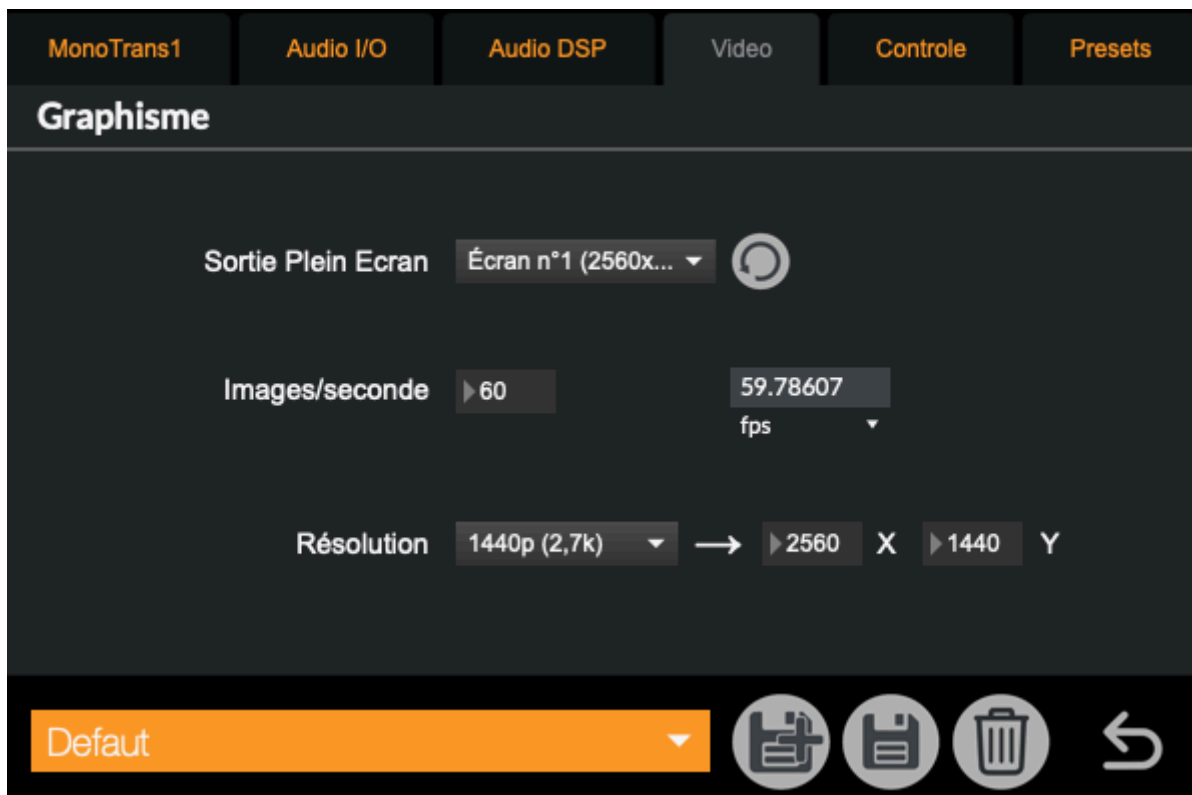
-*Signal Vector Size* : le processeur analyse le signal sonore par 'blocks' qui correspondent à un ensemble d'échantillons (ici 512), pour une valeur élevée, le processeur sera moins sollicité, mais le rendu visuel sera également plus décalé. Cette valeur ne peut pas être supérieure à celle de *I/O Vector 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-Trans1 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.

5. Video



Dans cet onglet, il est possible de modifier plusieurs paramètres, tels que :

- L'écran de sortie (avec un bouton pour rafraîchir la liste)
- Le nombre d'images par secondes
- Le type de résolution (Natif : résolution par défaut de la machine hôte)

6. Contrôle



Cet onglet permet quant à lui de créer un mapping interne à l'application, dans le cas où une interface externe est branchée (comme une manette).

La liste des interfaces disponibles s'affiche en haut de l'onglet, avec ici aussi une option pour rafraîchir celle-ci.

Une fois la configuration des boutons/joysticks finie, si vous souhaitez enregistrer votre mapping, il vous suffira de créer une mémoire associée, en bas de la fenêtre.

7. Onglet Pref



- 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 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

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 *MonoTrans1* dans d'autres applications compatibles avec *Spout* (pour *Windows*) ou *Syphon* (pour *MacOS*).

L'application **Mono-Trans1** est développée par le Centre de création de musique visuelle PUCE MUSE.

Plus d'informations :

www.pucemuse.com

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

Family	Onglet	Paramètre	Valeurs			Nom dans l'Application	OSC
			Min	Max	Défaut		
GUI	Accueil	MonoTrans1_Volume	0.	155.	127.	Volume	/MonoTrans1/GUI/Volume
GUI	Accueil	MonoTrans1_MicOn	0	1	0	Micro	/MonoTrans1/GUI/Mic
GUI	Accueil	MonoTrans1_Player_PlayPause	NONE	bang	NONE	Play Pause	/MonoTrans1/GUI/Play
GUI	Accueil	MonoTrans1_Son	[nom_son]	NONE	NONE	(menu son)	/MonoTrans1/GUI/Lecteur/name
GUI	Accueil	MonoTrans1_Son_index	0	[nb_de_son]	0	(menu son)	/MonoTrans1/GUI/Lecteur
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainIn1	0.	100.	70.	Effet In 1	/MonoTrans1/InOut/Gain/In1
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainIn2	0.	100.	70.	Effet In 2	/MonoTrans1/InOut/Gain/In2
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainIn3	0.	100.	70.	Effet In 3	/MonoTrans1/InOut/Gain/In3
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainIn4	0.	100.	70.	Effet In 4	/MonoTrans1/InOut/Gain/In4
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainOut1	0.	100.	70.	Effet Out 1	/MonoTrans1/InOut/Gain/Out1
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainOut2	0.	100.	70.	Effet Out 2	/MonoTrans1/InOut/Gain/Out2
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainOut3	0.	100.	70.	Effet Out 3	/MonoTrans1/InOut/Gain/Out3
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainOut4	0.	100.	70.	Effet Out 4	/MonoTrans1/InOut/Gain/Out4
Family_1	Volumes	MonoTrans1_GainDry	0.	100.	25.	Gain Direct	/MonoTrans1/InOut/Gain/Dry
Family_1	Volumes	MonoTrans1_DryWet	-50.	50.	0.	Mix	/MonoTrans1/InOut/DryWet
Family_2	Echo	MonoTrans1_Transposition	-50.	50.	0.	ECHO	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Transposition
Family_2	Echo	MonoTrans1_FacteurDel1	-100.	100.	0.	Echo 1	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Del1
Family_2	Echo	MonoTrans1_FacteurDel2	-100.	100.	0.	Echo 2	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Del2
Family_2	Echo	MonoTrans1_FacteurDel3	-100.	100.	0.	Echo 3	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Del3
Family_2	Echo	MonoTrans1_FacteurDel4	-100.	100.	0.	Echo 4	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Del4
Family_2	Echo	MonoTrans1_Feedback	0.	150.	70.	Feedback	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Feedback
Family_2	Echo	MonoTrans1_FeedbackCross	0.	150.	0.	Feedback Croisé	/MonoTrans1/DelPitch/Delay/Cross
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_TranspositionRM	-50.	50.	0.	Hauteur	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/TranspositionRM
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_FacteurRM1	-100.	100.	0.	Hauteur 1	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/RM1
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_FacteurRM2	-100.	100.	0.	Hauteur 2	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/RM2
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_FacteurRM3	-100.	100.	0.	Hauteur 3	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/RM3
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_FacteurRM4	-100.	100.	0.	Hauteur 4	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/RM4
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_Algo	0 ("PITCH")	1 ("RM")	0	Algorithme	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/Algo
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_CascadeRM	0.	100.	100.	Quantité de modulation Ring	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/Cascade
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_PrioEchoHauteur	0.	100.	100	Priorité Echo/Hauteur	/MonoTrans1/DelPitch/Pitch/Prio
Family_4	LFO - ECHO	MonoTrans1_FrequenceLFO	-150.	200.	0.	Freq LFO Echo	/MonoTrans1/LFO/Delay/Frequence
Family_4	LFO - ECHO	MonoTrans1_GainLFO	-100.	100.	0.	Amp LFO Echo	/MonoTrans1/LFO/Delay/Gain
Family_4	LFO - ECHO	MonoTrans1_FormeLFO	0.	100.	0.	Forme LFO Echo	/MonoTrans1/LFO/Delay/Forme
Family_4	LFO - ECHO	MonoTrans1_FrequenceRand	-60.	60.	0.	Amp rand Echo	/MonoTrans1/Random/Delay/FrequenceRand
Family_4	LFO - ECHO	MonoTrans1_GainRand	0.	60.	0.	Freq rand Echo	/MonoTrans1/Random/Delay/GainRand
Family_4	LFO - HAUTEUR	MonoTrans1_FrequenceLFORM	-150.	200.	0.	Freq LFO Hauteur	/MonoTrans1/LFO/Pitch/FrequenceRM
Family_4	LFO - HAUTEUR	MonoTrans1_GainLFORM	-100.	100.	0.	Amp LFO Hauteur	/MonoTrans1/LFO/Pitch/GainRM
Family_4	LFO - HAUTEUR	MonoTrans1_FormeLFORM	0.	100.	0.	Forme LFO Hauteur	/MonoTrans1/LFO/Pitch/FormeRM
Family_4	LFO - HAUTEUR	MonoTrans1_FrequenceRandRM	-60.	60.	0.	Amp rand Hauteur	/MonoTrans1/Random/Pitch/FrequenceRandRM
Family_4	LFO - HAUTEUR	MonoTrans1_GainRandRM	0.	60.	0.	Freq rand Hauteur	/MonoTrans1/Random/Pitch/GainRandRM
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_GainEnveloppeRM	0.	100.	100.	Amplitude Générale	/MonoTrans1/Enveloppe/Amplitude/0
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_EnvAmp1RM	-24.	24.	12.	Amplitude 1	/MonoTrans1/Enveloppe/Amplitude/1
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_EnvAmp2RM	-24.	24.	-12.	Amplitude 2	/MonoTrans1/Enveloppe/Amplitude/2
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_DureeEnveloppeRM	0.	100.	100.	Durée Generale	/MonoTrans1/Enveloppe/Duree/0
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_EnvDuree1RM	0.	10.	0.3	Duree 1	/MonoTrans1/Enveloppe/Duree/1
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_EnvDuree2RM	0.	10.	1.	Duree 2	/MonoTrans1/Enveloppe/Duree/2
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_EnvDuree3RM	0.	10.	1.	Duree 3	/MonoTrans1/Enveloppe/Duree/3
Family_5	Enveloppe Hauteur	MonoTrans1_DeclencheSonRM	0	1	0	Enveloppe	/MonoTrans1/Enveloppe/Declenche
Family_2	Echo	MonoTrans1_Portamento	-96.	60.	0.	Portamento Del	/MonoTrans1/Reste/Portamento/Delay

Family	Onglet	Paramètre	Valeurs			Nom dans l'Application	OSC
			Min	Max	Défaut		
Family_3	Hauteur	MonoTrans1_PortamentoRM	-96.	60.	0.	Portamento Pitch	/MonoTrans1/Reste/Portamento/Pitch
Family_6	Divers	MonoTrans1_WindowPitch	2.	1000.	150.	Grain	/MonoTrans1/Reste/WindowPitch
Family_6	Divers	MonoTrans1_FeedbackFit	0.	200.	200.	Coupe haut	/MonoTrans1/Reste/FeedbackFit
Family_1	Volumes	MonoTrans1_CascadeRM	0.	100.	100.	Quantité de modulation Ring	/MonoTrans1/Reste/Cascade
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_Loop_OnOff	0	1	1	Loop On Off	/MonoTrans1/Player/Loop/OnOff
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_Loop_Start	0.	100.	0.	Start (%)	/MonoTrans1/Player/Loop/Start
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_Loop_Amount	0.	100.	100.	Loop (%)	/MonoTrans1/Player/Loop/Amount
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_TimeStretch	0	1	0	TimeStretch	/MonoTrans1/Player/TimeStretch
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_Pitch	-36.	36.	0.	Hauteur	/MonoTrans1/Player/Pitch
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_Reverse	0	1	0	Reverse	/MonoTrans1/Player/Reverse
Family_7	Paramtres de Lecture	MonoTrans1_Player_Speed	-36.	36.	0.	Vitesse	/MonoTrans1/Player/Speed
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_PortamentoStart	-100.	100.	48.	Portamento Début de Lecture	/MonoTrans1/Reste/PortamentoDebutLecture
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_PortamentoDuree	-100.	100.	24.	Portamento Durée	/MonoTrans1/Reste/PortamentoDuree
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_PortamentoHarmo	-100.	100.	24.	Portamento Hauteur	/MonoTrans1/Reste/PortamentoHauteur
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_Portamento	-100.	100.	24.	Portamento Vitesse de lecture	/MonoTrans1/Reste/PortamentoVitLec
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_Fragment	0.	10000.	100.	Durée du Grain	/MonoTrans1/Reste/DureeGrain
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_ConvSpeedStart	0.	100.	50.	Rephasage Début Lecture	/MonoTrans1/Reste/RephasageDebutLecture
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_ConvSpeedDuree	0.	100.	50.	Rephasage Duree	/MonoTrans1/Reste/RephasageDuree
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_ConvSpeed	0.	100.	50.	Rephasage Vitesse lecture	/MonoTrans1/Reste/RephasageVitLec
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_ConvSpeedHarmo	0.	100.	50.	Rephasage Hauteur	/MonoTrans1/Reste/RephasageHauteur
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_DureeOnOff	0	1	1	Durée On Off	/MonoTrans1/Reste/DureeOnOff
Misc	Config. Avancée	MonoTrans1_ModulTempo	-100.	100.	0.	Gain Tempo	/MonoTrans1/Reste/GainTempo
Mémoires	GUI	MonoTrans1_Memory_Menu_index	0	[nb_de_memoire]	0	(menu mémoire)	/MonoTrans1/Memoire/Memoire
Mémoires	GUI	MonoTrans1_Memory_Menu	[nom_memoire]	NONE	NONE	(menu mémoire)	/MonoTrans1/Memoire/Memoire/name
Mémoires	GUI	MonoTrans1_Interpolation_Menu_index	0	[nb_d'interpolation]	0	(menu interpolation)	/MonoTrans1/Memoire/Interpolation
Mémoires	GUI	MonoTrans1_Interpolation_Menu	[nom_inter.]	NONE	NONE	(menu interpolation)	/MonoTrans1/Memoire/Interpolation/name
Family_8	Tempo	MonoTrans1_TempoCtl	0	300	60	Tempo	/MonoTrans1/Tempo