



© PUCE MUSE Tous droits réservés.

PUCE MUSE

2, rue des Pyrénées SILIC 520

94623 Rungis Cedex FRANCE

00 33 (0)1 45 12 04 50

support@pucemuse.com

www.pucemuse.com

MM.Accel, instrument qui se base sur l'énergie du geste pour contrôler une synthèse par lecture d'échantillons. Cette synthèse est basée sur la modification d'enregistrements sonores. Cette catégorie comprend la synthèse sonore par échantillonnage (sampling), la synthèse granulaire, etc...

Dans MM.Accel, plus l'énergie du geste est dynamique, plus l'échantillon sera lu rapidement et donc sa hauteur sera plus aigüe. Par contre, il est possible de geler la hauteur du son par étirement/contraction temporel. Cela signifie que la dynamique du geste agira toujours sur la vitesse de lecture mais un calcul dans le logiciel permettra de maintenir constante la hauteur du sample.

MM.Sample, instrument qui se base sur la synthèse par lecture d'échantillons comme MM.Accel. Par contre, l'étirement temporel est permanent. La structure rythmique reste constante, tandis que l'on peut faire évoluer la hauteur du son. Il est également possible de se déplacer en temps réel dans le sample afin de créer des boucles à différents points d'ancrage.

MM.Groove, instrument qui utilise la lecture d'échantillons. Sa spécificité est de pouvoir transposer des sons sans en modifier le timbre et en gardant le tempo initial. Cela permet donc de travailler en rythme tout en transposant, comme pour un blues par exemple.

MM.Roll qui permet de faire défiler des fichiers MIDI en temps réel. La norme MIDI, créée en 1983, signifie "Musical Instrument Digital Interface". C'est à la base un protocole de communication et de commande permettant l'échange de données entre instruments de musique électroniques. En fait, ce terme regroupe plusieurs normes, relatives au protocole logique, à l'interface physique, au format de fichier et à l'attribution des sons.

MM.Vignette permet de travailler de la vidéo en temps réel. Cette pratique est proche du VJing, discipline artistique récente consistant à mixer des images en temps réel, généralement en rythme avec de la musique.

MM.FeedbackVideo permet de contrôler dynamiquement l'ensemble des paramètres de feedback video. MM.FeedbackVideo permet jouer avec la réinsertion de l'image précédente dans l'image actuelle pour générer des effets qui vont de adoucir les mouvements des instruments jusqu'au kaléidoscope.

MM.MatriceAudio.4.4 reçoit au maximum 4 sons et les redirige sur 4 sorties. Les 4 x 4 volumes sont contrôlables dynamiquement. MM.MatriceAudio.4.4 est pratique pour augmenter les capacités de circulation du son dans la Méta-Mallette.

MM.LecteurAudio lit tout ou partie des sons enregistrés directement depuis le disque dur. MM.LecteurAudio n'encombre pas la RAM de l'ordinateur. Il peut lire des fichiers multipistes (8 pistes maximum) au format wav ou aif rangé dans le dossier soundtrack du projet.

MM.Minilecteur lit tout ou partie des sons enregistrés en RAM. MM.Minilecteur peut lire des fichiers multipistes (4 pistes maximum) au format wav ou aif rangé dans le dossier MeMaSon du projet.

MM.Reve, instrument d'effet. MM.Reve ne produit pas de son ni d'image mais agit sur le son et l'image d'un autre pupitre ou d'une entrée micro par exemple. L'effet de MM.Reve est la réverbération. C'est un effet sonore visant à reproduire l'ambiance d'un lieu plus ou moins vaste, de la chambre à la cathédrale, et à donner une certaine présence au son.

MM.EffetVST permet de charger des effets VST de tous horizons afin de les manipuler en temps réel. Il n'y a donc pas de configuration d'interface par défaut, cela dépendra de l'effet chargé.

MM.Fmot se base sur la synthèse par modulation de fréquences (FM). Cette synthèse a été mise au point au début des années 70 par l'américain John Chowning. Le principe de base est la variation de la fréquence d'une onde périodique, la porteuse, en fonction de l'amplitude d'une autre onde, la moduleuse. Si l'on cherche à recréer le son d'un instrument acoustique tel qu'un piano ou un violon, le son obtenu aura probablement une consonance un peu artificielle. Par contre, ce procédé permet d'explorer des multitudes de sons plus en moins complexes en faisant varier les enveloppes temporelles