

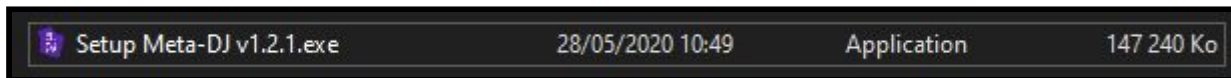
Meta-DJ

Installation du logiciel	2
Installation pour Windows	2
Installation pour Mac	3
Interface de l'application	5
Lecteur n°1	8
Transpositions	9
Lecteur n°2	10
Pyramide d'effets	11
Samples	12
Créer un sample	12
Clavier	15
Paramètres avancés	19

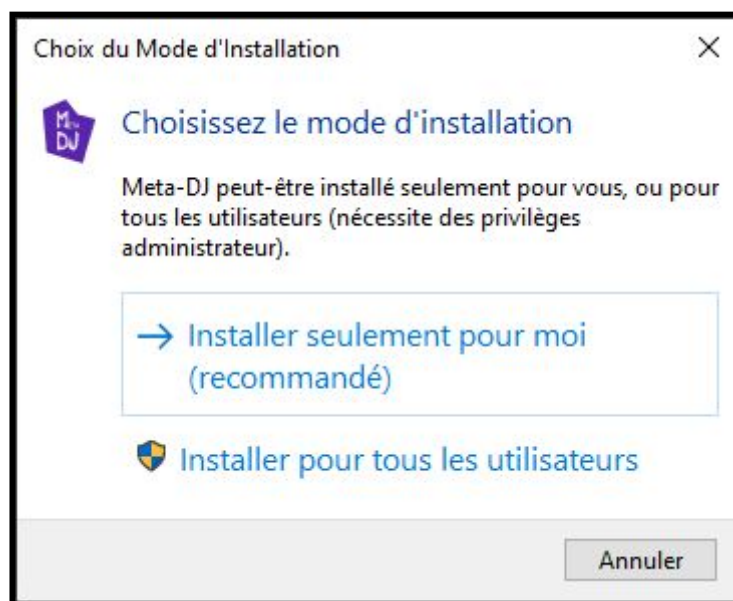
1. Installation du logiciel

1. Installation pour Windows

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



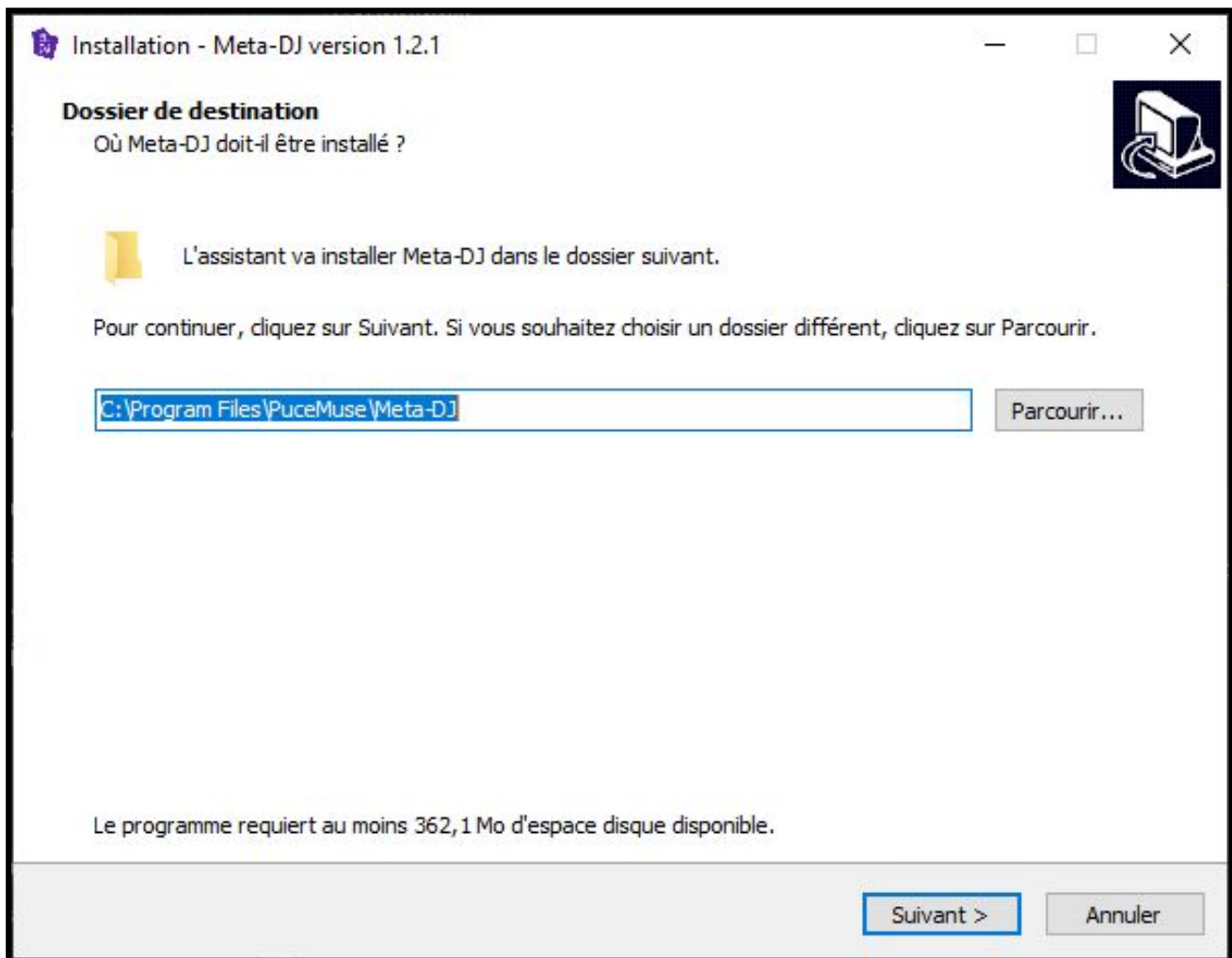
Voici à quoi ressemble le programme d'installation :



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 de doute il est préférable de choisir "Installer seulement pour moi".

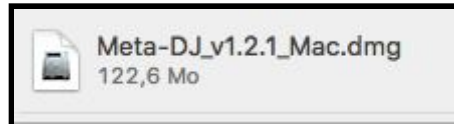
Une fois votre choix effectué, la fenêtre suivante s'ouvrira :



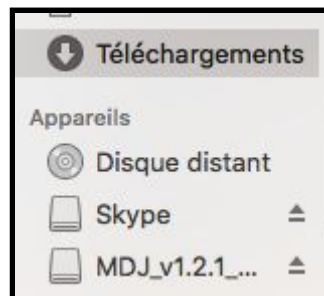
Il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions qui s'afficheront et cliquer sur "Suivant >".

2. Installation pour Mac

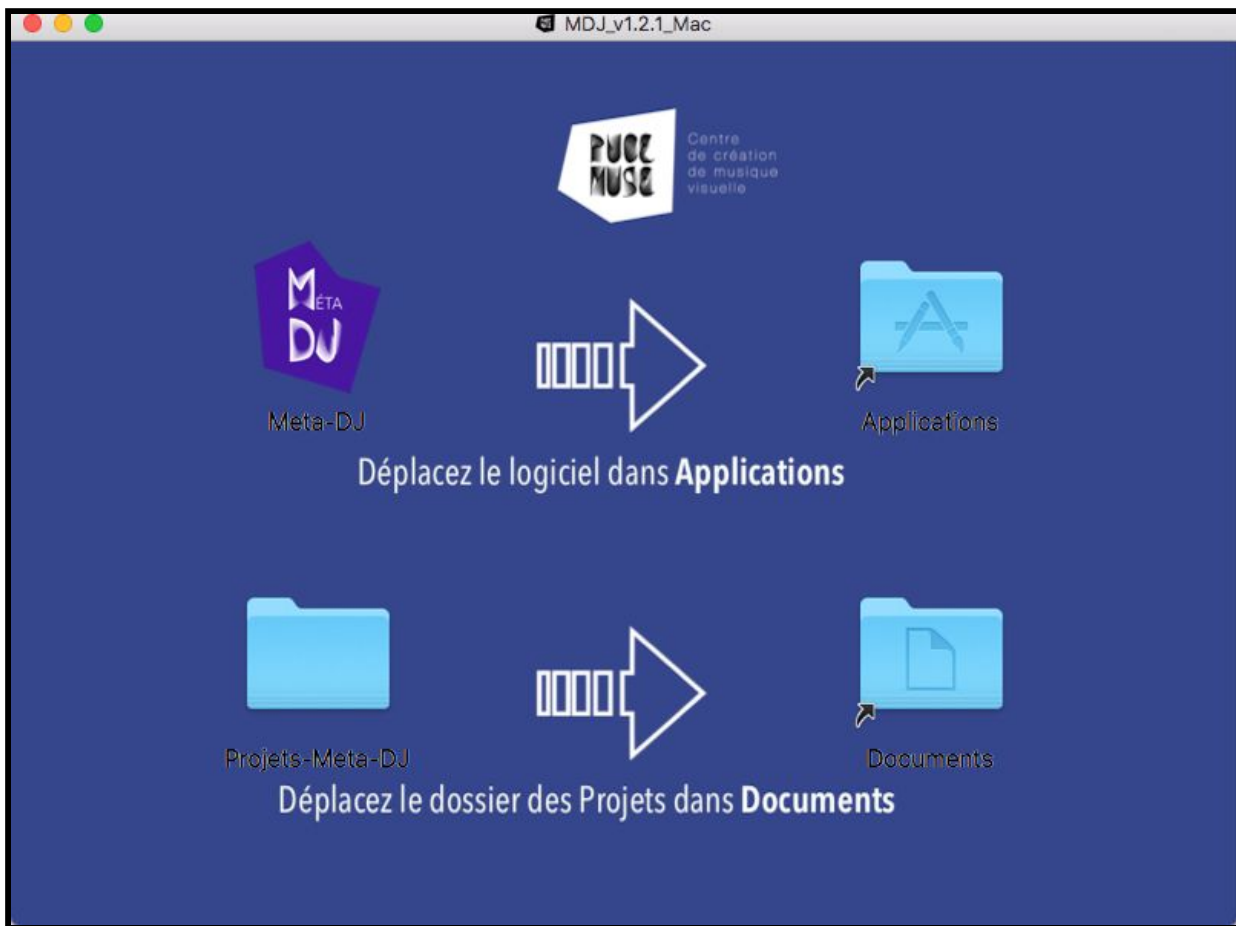
La première étape est de télécharger le logiciel sur le site de la [Meta-Librairie](#). Vous obtiendrez un fichier *dmg*.



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

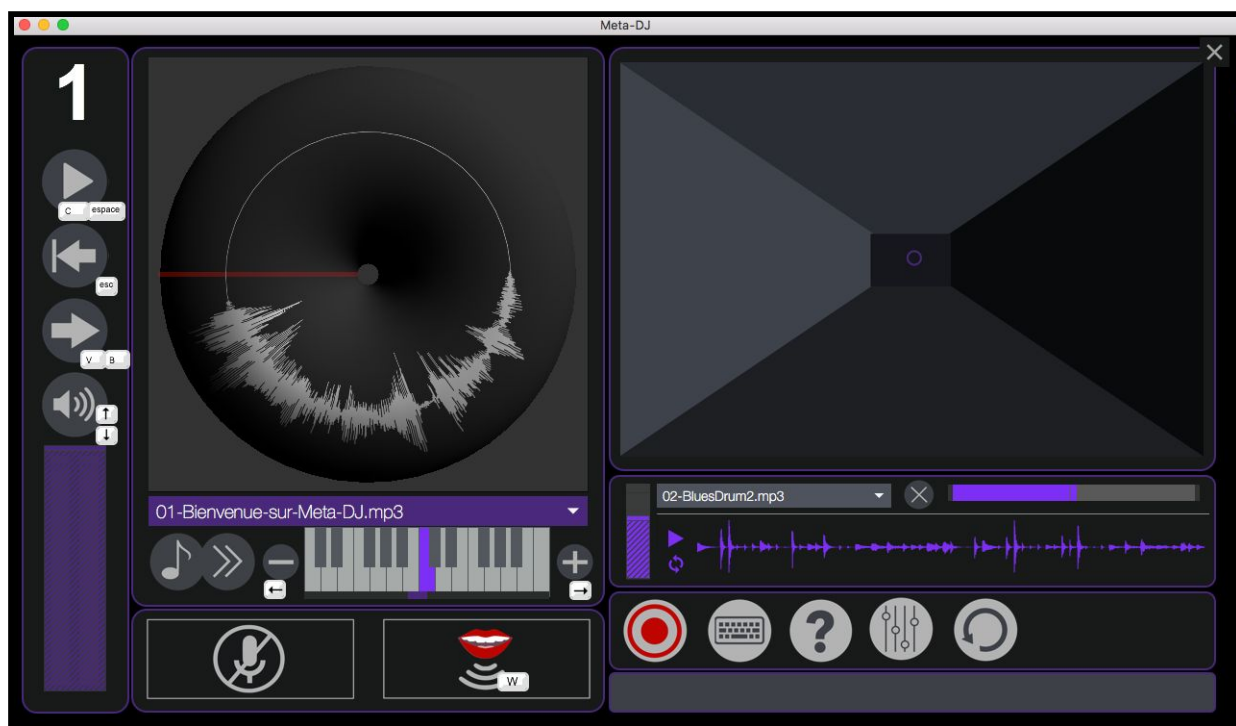


En cliquant dessus, vous devriez voir la fenêtre suivante s'ouvrir :



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

2. Interface de l'application



Panneau de lecture



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

← bouton de lecture et pause des fichiers son

← retour au début de la lecture

← inverse le sens de lecture

← activer ou désactiver le son

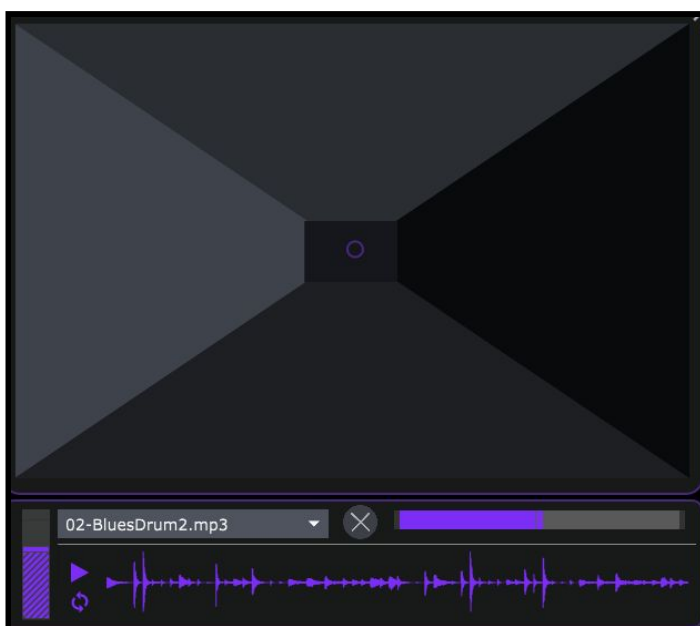
← réglage du volume de sortie

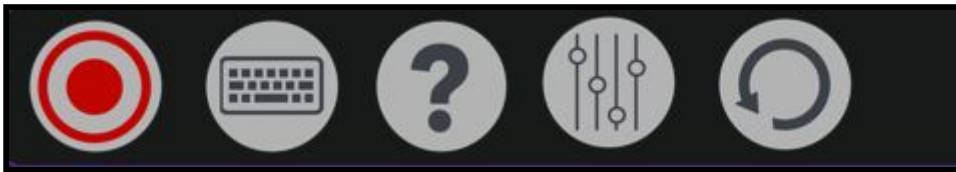
Meta-DJ est constitué de 2 lecteurs audio : ils vous permettront de jouer simultanément deux sons. Chacun de ces lecteurs possède des paramètres et des options différents.

Interface dédiée au lecteur n°1 :



Interface dédiée au lecteur n°2 :





← Lance l'enregistrement de ce qui est joué sur Meta-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.



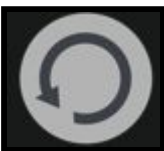
← On peut relier des sons à des touches du clavier de l'ordinateur. Pour cela il faut sélectionner le son que l'on souhaite puis appuyer sur la touche que l'on désire utiliser pour appeler ce son.



← Ouvre le menu d'Aides de Meta-DJ.



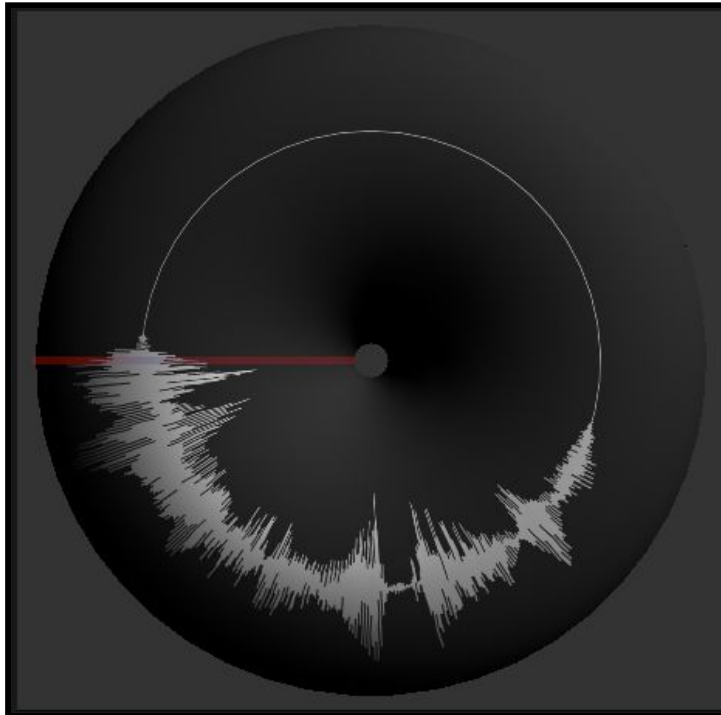
← Permet d'accéder à un menu de configuration audio de Méta-DJ, avec la possibilité de paramétrage avancé sur les différent canaux audio, moteur de lecture, etc. Ce menu est destiné aux personnes ayant une base de connaissance sonore.



← Renvoie à la position précédente de lecture la platine et recommence la lecture du second lecteur (cela a lieu simultanément).

3. Lecteur n°1

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



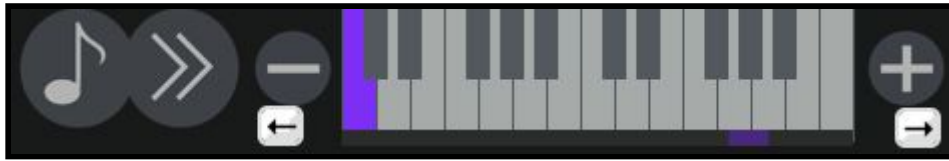
← Visualisation du sens de lecture, la tête de lecture du fichier Audio est représentée par le trait rouge.
En cliquant sur la platine on peut se déplacer dans le fichier audio.

01-Bienvenue-sur-Meta-DJ.mp3 ▾

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"*)

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

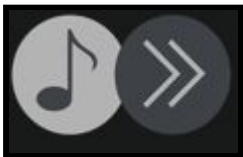
1. Transpositions



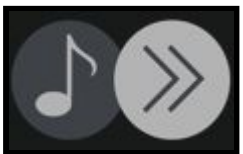
Ici Nous pouvons appliquer une première modification à notre fichier Audio qui permet la transposition de notre fichier et elle est applicable de la façons suivante :



← Le clavier sert à changer la hauteur du son et/ou la vitesse de lecture de la platine.(touche "Shift"+ "doubleClick" remet le clavier en position neutre)



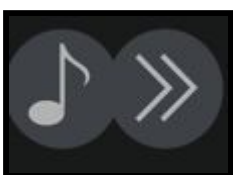
← quand la **croche** est activée la *hauteur* reste fixe et la *vitesse* de lecture varie.



← quand les **flèches** sont activées la *vitesse* de lecture est fixe et la *hauteur* varie.

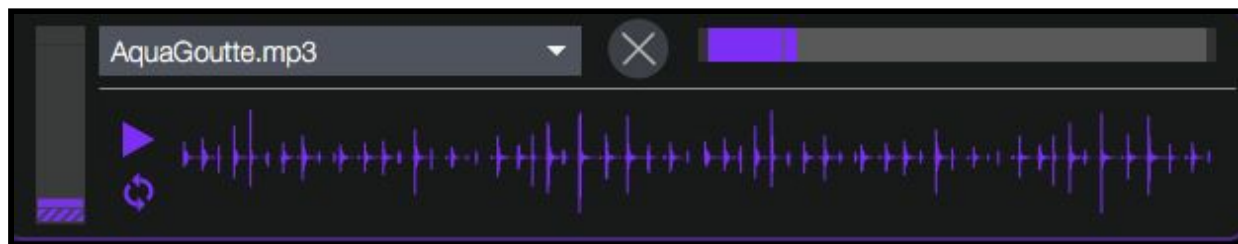


← La Hauteur appliquée sur le fichier Audio dépend de la position sélectionnée sur le **clavier**, la vitesse est modulable via les bouton "+" et "-" (*deux fois plus vite/lent*)



← Lorsque les deux modes de transposition sont décochés, le clavier ne modifie plus que la vitesse de lecture et la hauteur reste fixe.

4. Lecteur n°2



Ici 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. Les contrôles du second lecteur sont les suivants:



un sélecteur de fichier audio.



← Un contrôle de Volume.



← "lecture/pause"; "Loop" ("boucle").

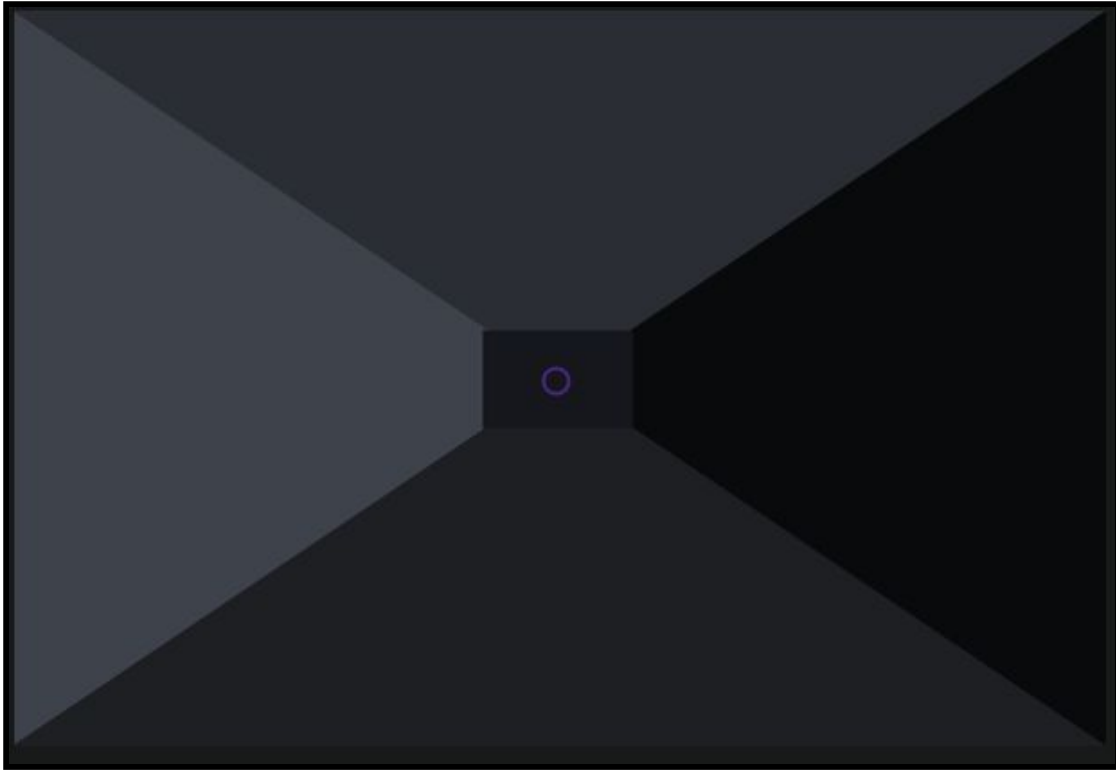


← Supprime le fichier audio du lecteur.



← Permet de varier la vitesse de lecture du fichier. ("Shift" + "DoubleClick" remet en position neutre)

1. Pyramide d'effets



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

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

5. Samples

1. Créer un sample



← Permet en maintenant la touche “W” enfoncé d’ouvrir le canal du microphone et de l’ajouter à la pyramide de transformation.

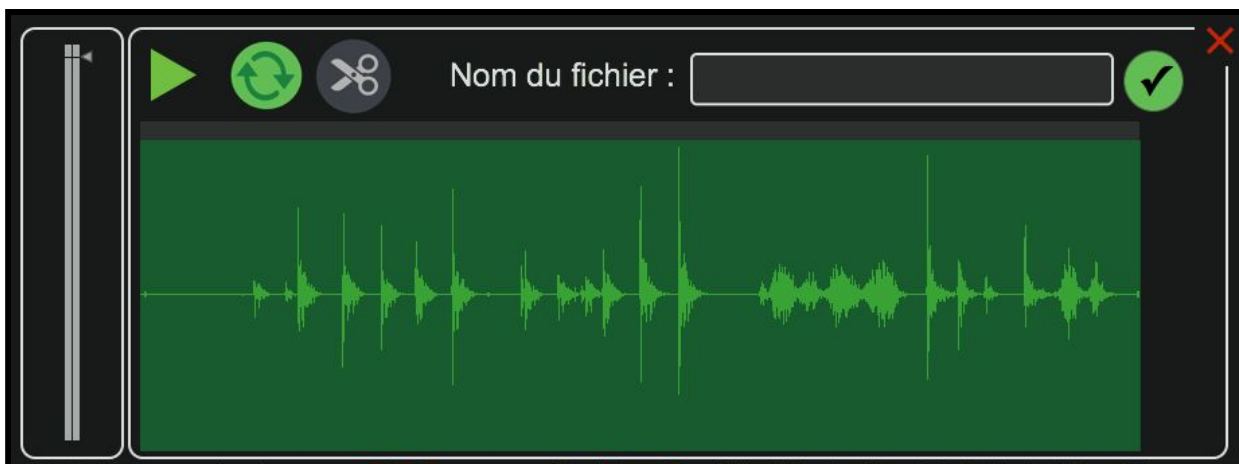


← Celui ci comme le précédent ouvre (en effectuant un clic) le canal du microphone et permet de l’enregistrer et d’en sélectionner la partie souhaitée (*l’enregistrement débute et stoppe automatiquement à l’ouverture et la fermeture du canal microphone*). Le son sera lu sur la platine.

En effet il est possible d’utiliser un microphone avec Meta-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 :

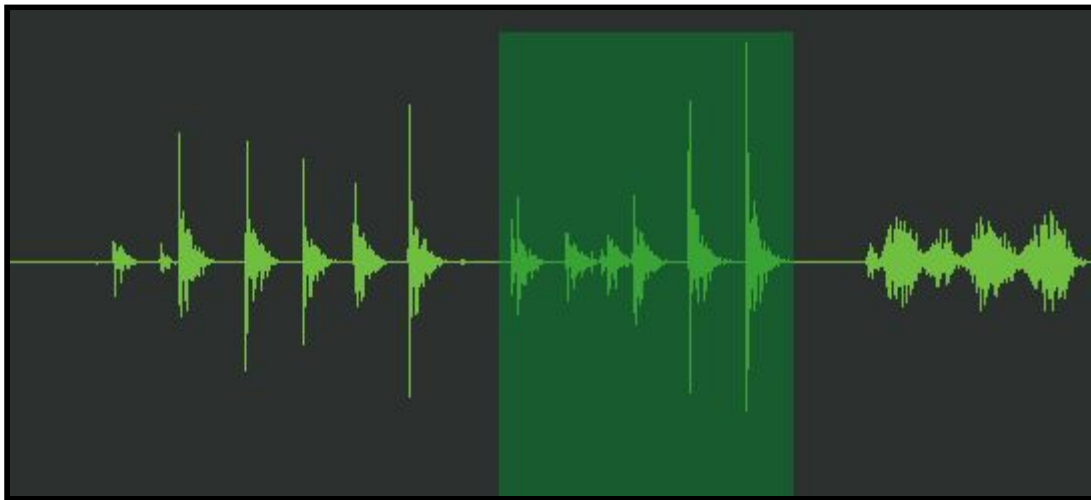


← Play/Pause



← Permet de visualiser le Volume sonore du fichier enregistré.

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 :






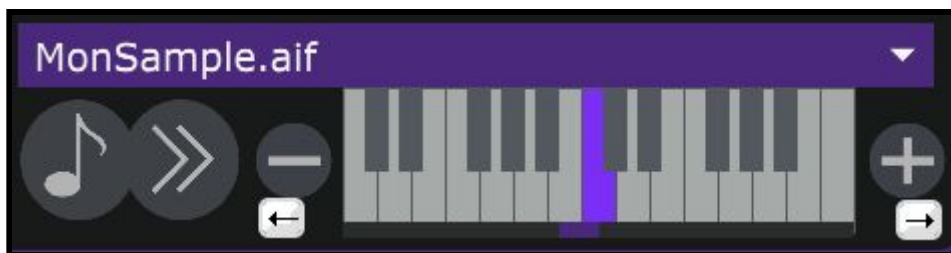
Il ne vous reste plus qu'à enregistrer le fichier:

Nom du 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 : 

Votre nouveau sample sera désormais accessible dans les deux lecteurs.

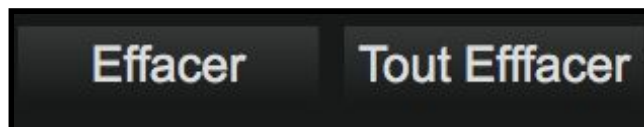


4. Clavier

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



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

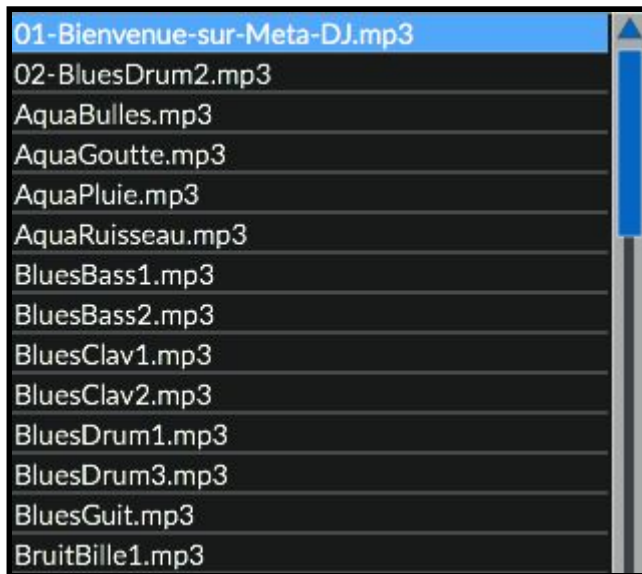


-“Effacer” + “Clic sur le raccourci” : efface le sample paramétré sur ce raccourci

-“Tout Effacer” : Efface le clavier dans son intégralité.

-La liste située à gauche constitue l'ensemble des samples que comporte Méta-DJ

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



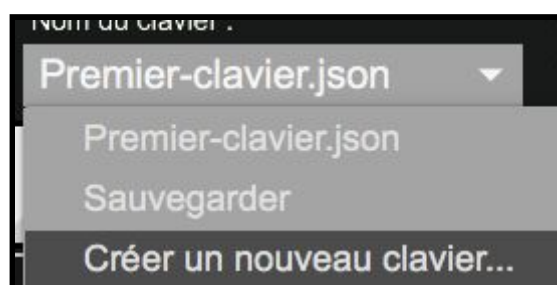
Cliquer sur le Sample souhaité puis, d'appuyer sur la touche que l'on souhaite (*ici prenons la touche "A" du clavier*).



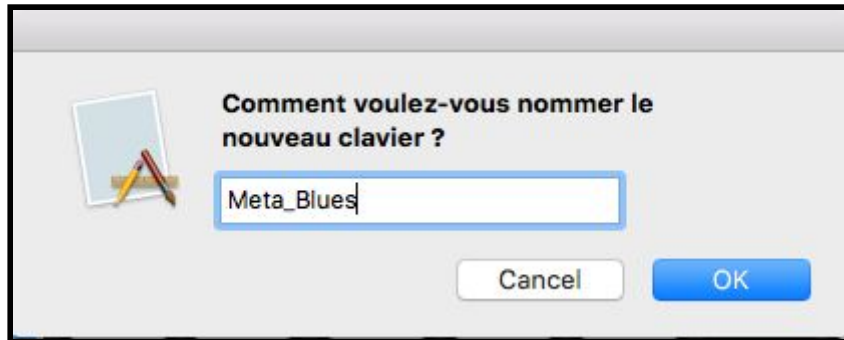
Appliquons la méthode sur plusieurs raccourcis..



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":



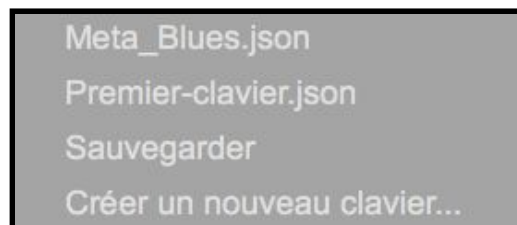
Votre Clavier se trouve désormais dans la liste des claviers importables.

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

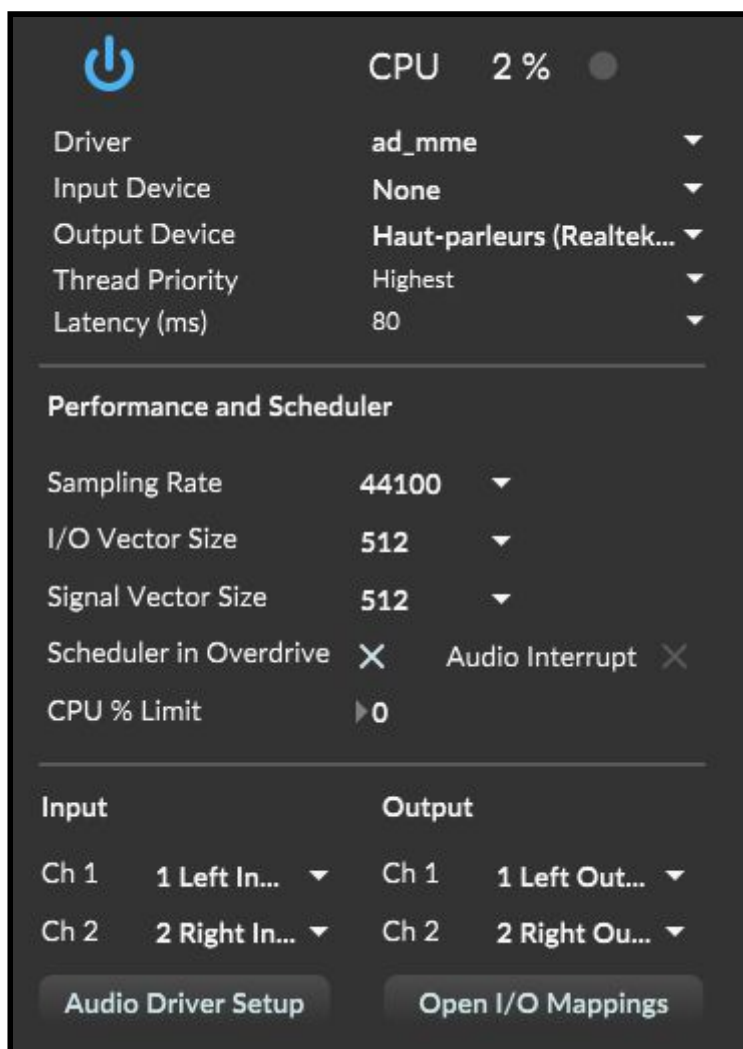


-Cliquez sur "Ouvrir", puis sélectionnez votre clavier



-Puis finalement, cliquez à nouveau sur "Ouvrir".

6. Paramètres avancés



En ouvrant le menu de configuration Audio 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 Méta-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 Méta-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 Méta-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.

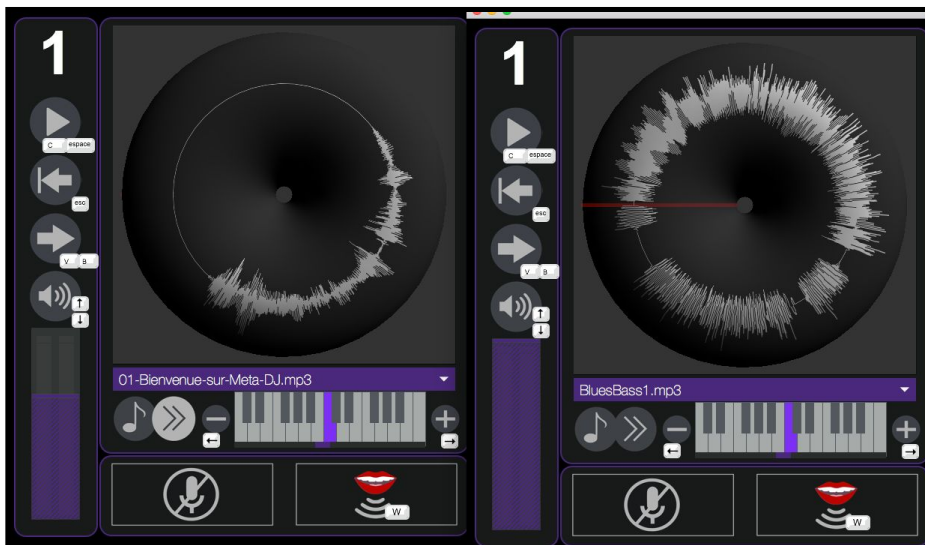
-*Signal Vector Size* : le processeur analyse le signal sonore par 'blocks' qui correspondent à un ensemble d'échantillons (ici 512), pour une valeur élevée, le processeur sera moins sollicité, mais le rendu visuel sera également plus décalé. Cette valeur ne peut pas être supérieure à celle de *I/O Vector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

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

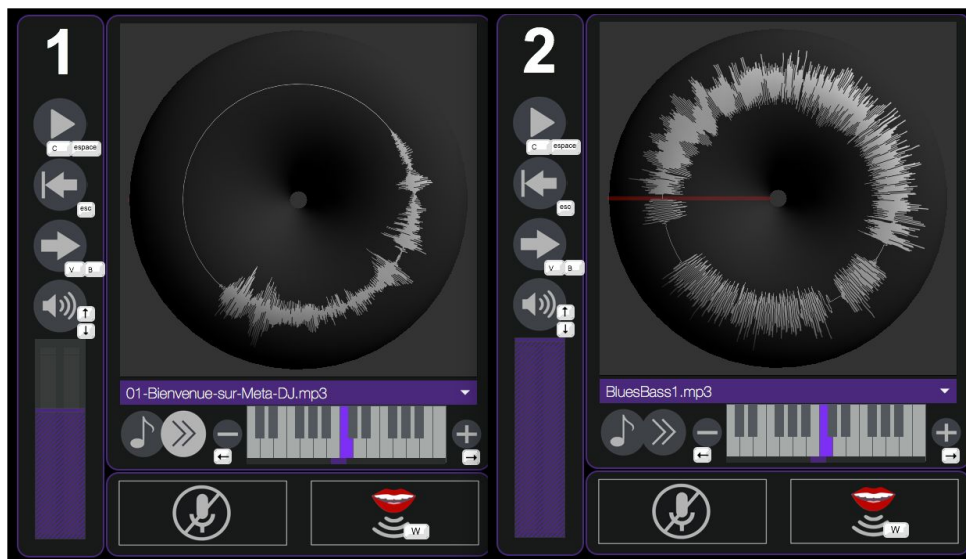


Pour les rendre indépendantes les unes des autres il suffit d'ouvrir le menu :



Puis de modifier le numéro d'instance situé en bas de la fenêtre :

numéro d'instance de l'app : ▶ 2



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

L'application **Méta-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>