

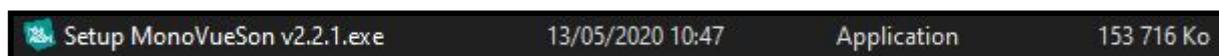
MonoVueSon

Installation du logiciel	2
Installation pour Windows	2
Installation pour Mac	4
Interface de l'application	6
Gestion des projets	8
Nouveau Projet	8
Importer des sons et des visuels	10
Catégories	13
Couleur	13
Trace	14
Dessin	15
Images	16
Position	18
Orientation	19
Analyse	19
États et Interpolations	20
États	20
Interpolations	23
Plus d'options	26
Paramètres avancés	28
Image	29
Audio 1	30
Audio 2	31
Mémoire	32
Plus d'options	34
Open Stage Control	34
Spout/Syphon	34

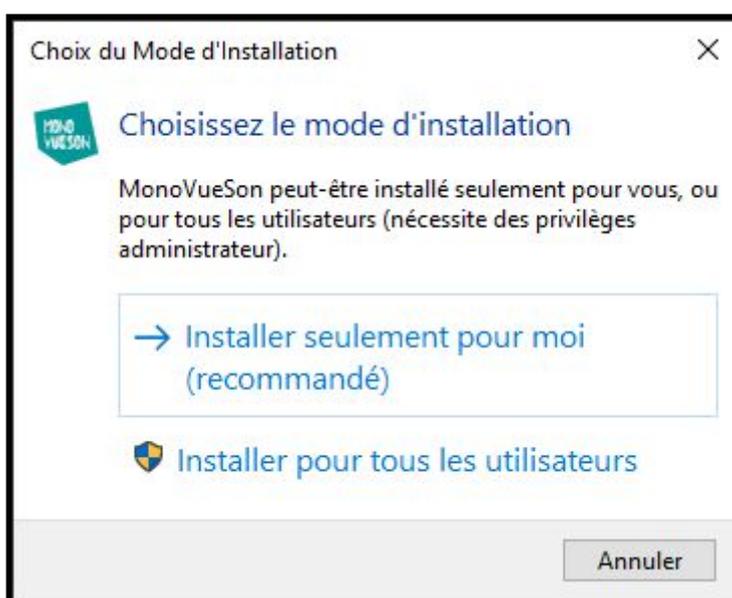
1. Installation du logiciel

1. Installation pour Windows

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



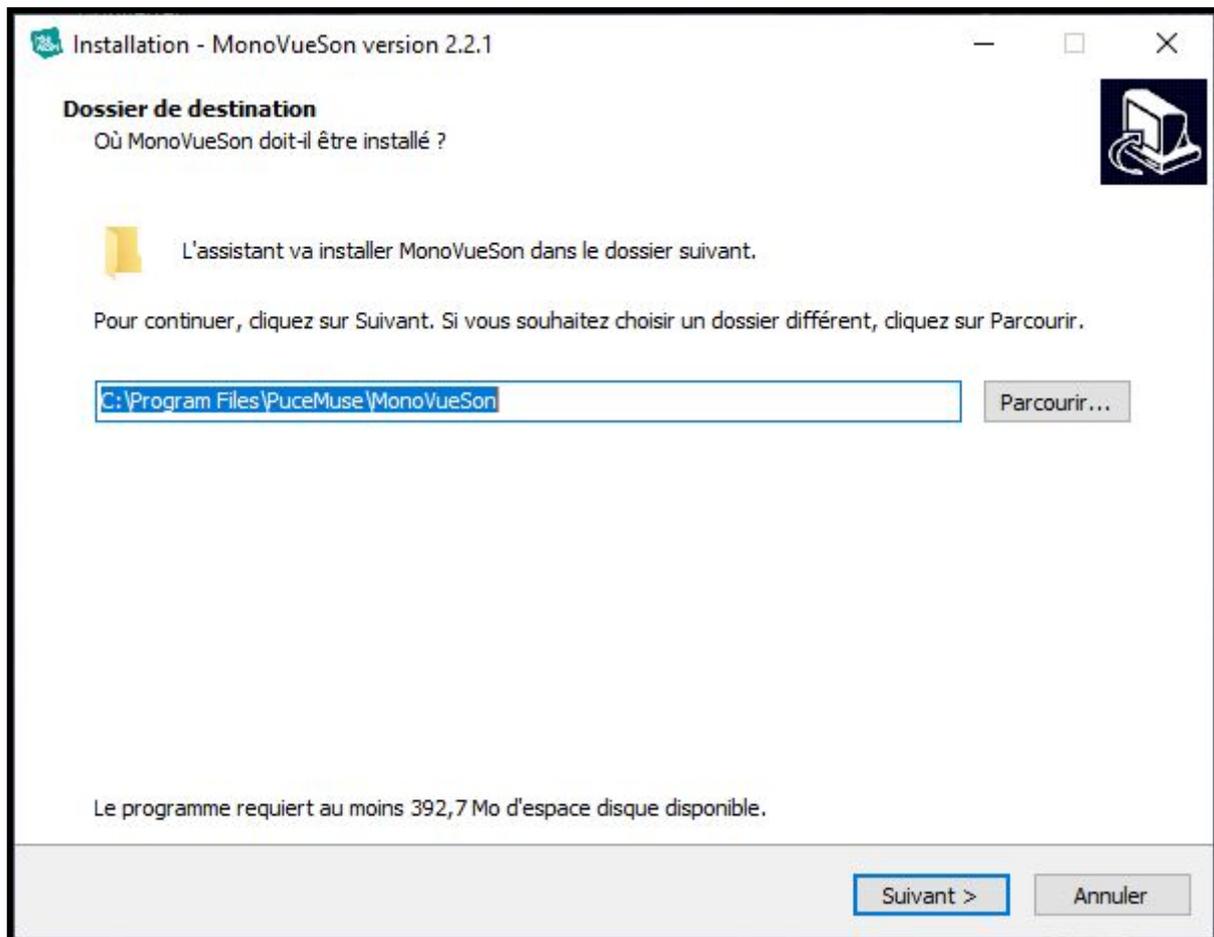
Voici à quoi ressemble le programme d'installation :



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 :



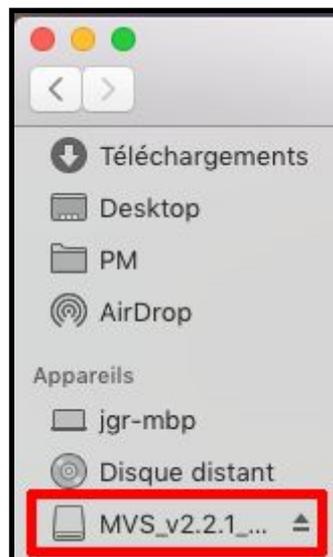
Il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions qui s'afficheront et cliquer sur "Suivant >".

2. Installation pour Mac

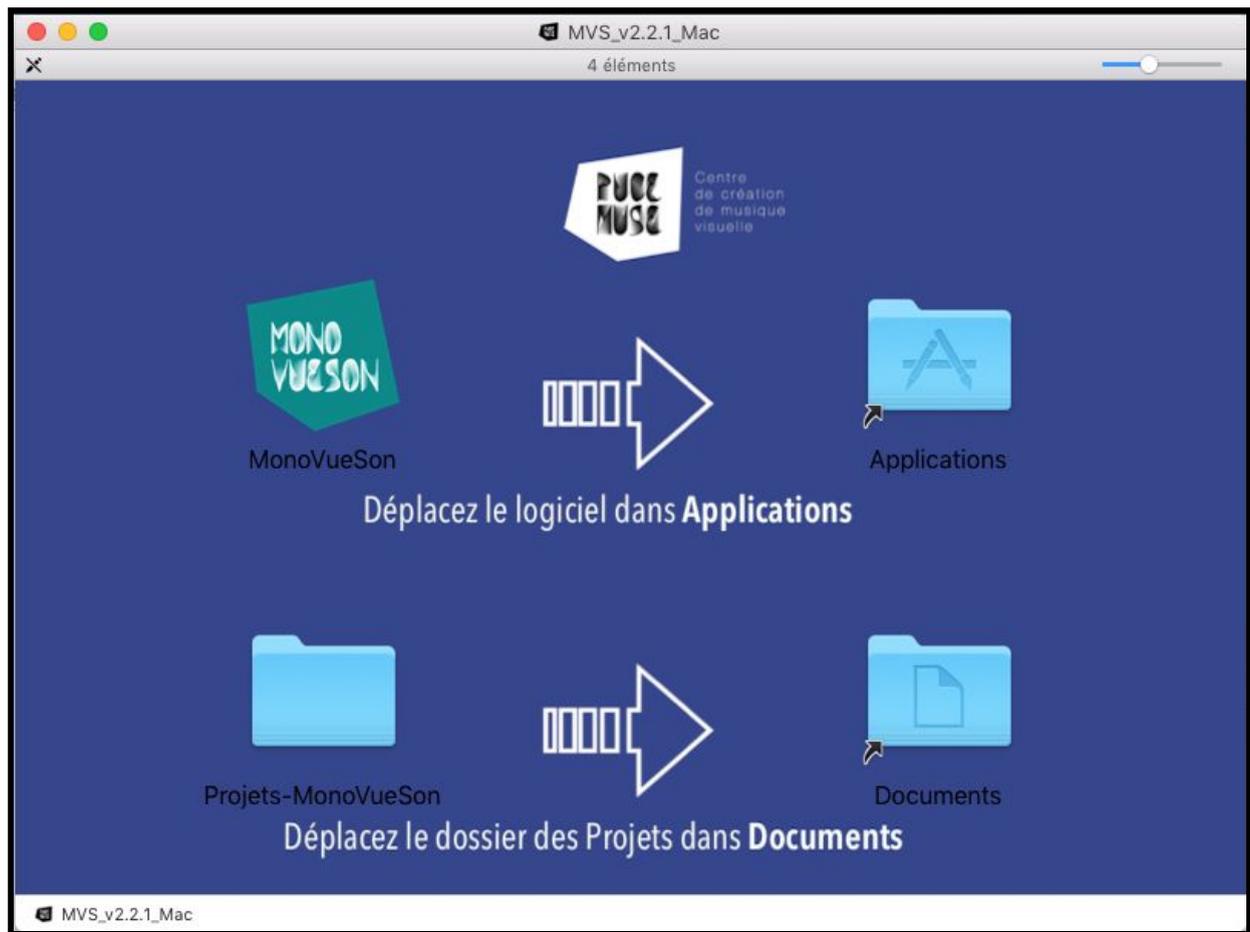
La première étape est de télécharger le logiciel sur le site de la [Meta-Librairie](#). Vous obtiendrez un fichier *dmg*.



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

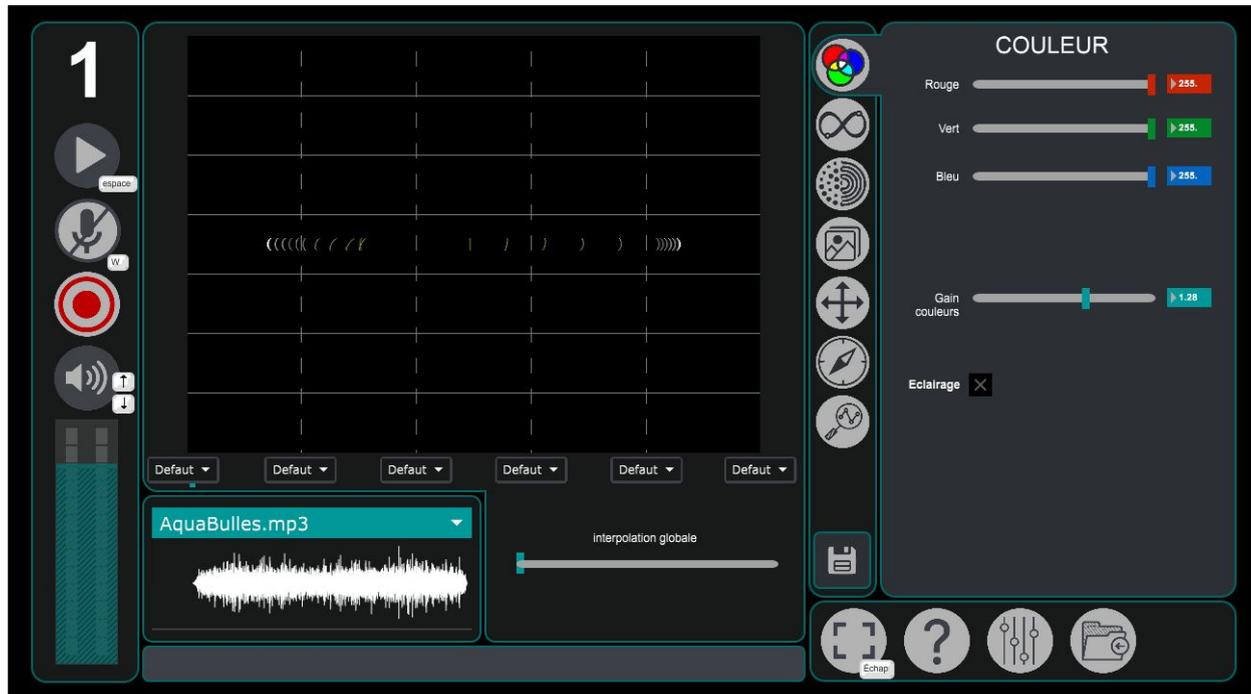


En cliquant dessus, vous devriez voir la fenêtre suivante s'ouvrir :

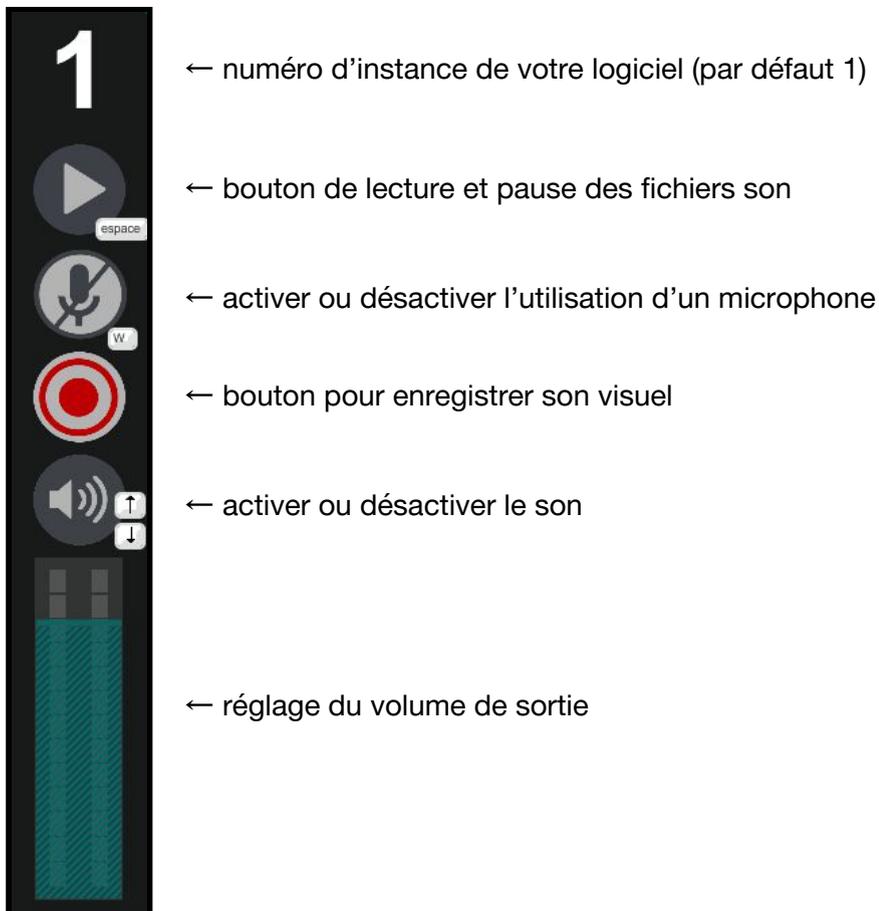


Il ne vous reste plus qu'à glisser-déposer le dossier *MonoVueSon* dans *Applications* et le dossier *Projets-MonoVueSon* dans *Documents*. Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel que vous trouverez dans votre dossier *Applications*.

2. Interface de l'application

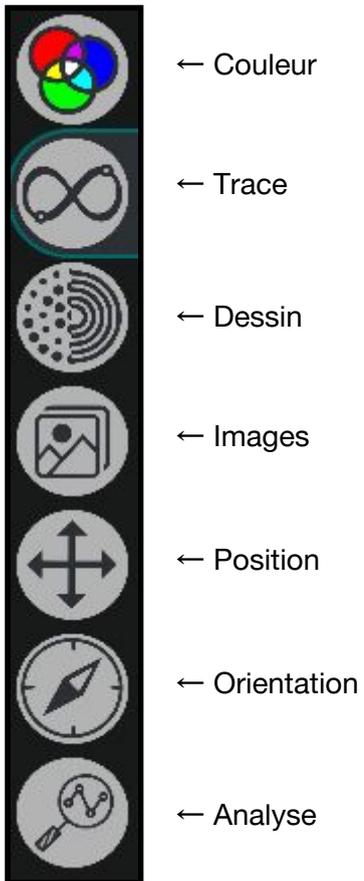


Panneau de lecture :

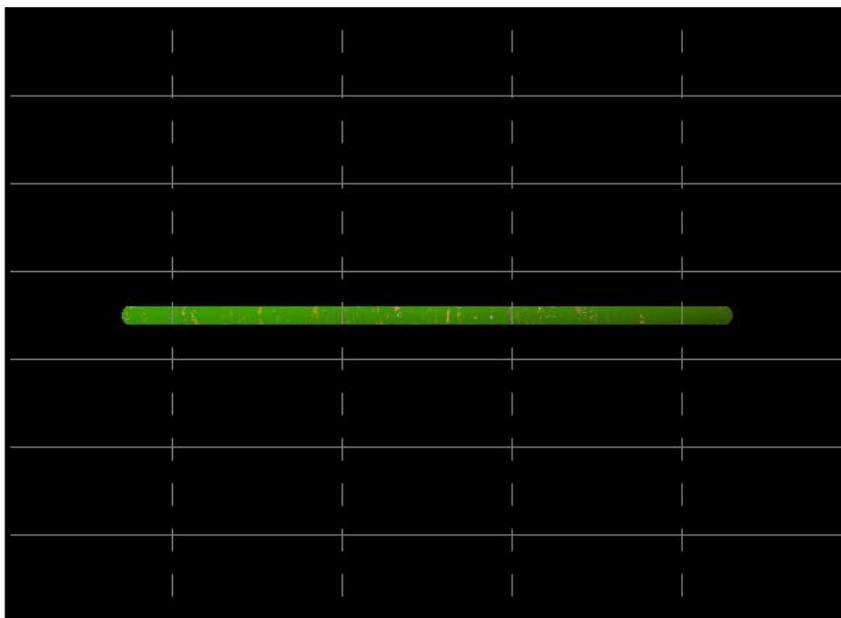


Catégorie de paramètre :

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

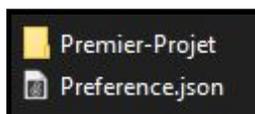


Visuel :



3. Gestion des projets

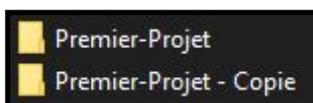
Vos projets sont sauvegardés dans un dossier nommé *Projets-MonoVueSon* situé dans votre dossier *Documents*. Voici son contenu après installation :



1. Nouveau Projet

Voici la démarche à suivre pour créer un nouveau projet :

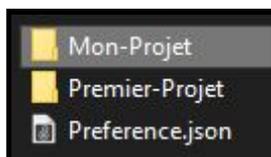
- créez une copie du dossier *Premier-Projet*



- 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-MonoVueSon* :



Vous pouvez maintenant ouvrir votre nouveau dossier qui devrait contenir les dossiers suivants : *Memoires*, *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 *MonoVueSon*, vous pouvez démarrer le logiciel et cliquer sur l'icône situé en bas à droite :



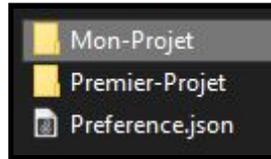
La fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



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

2. Importer des sons et des visuels

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

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



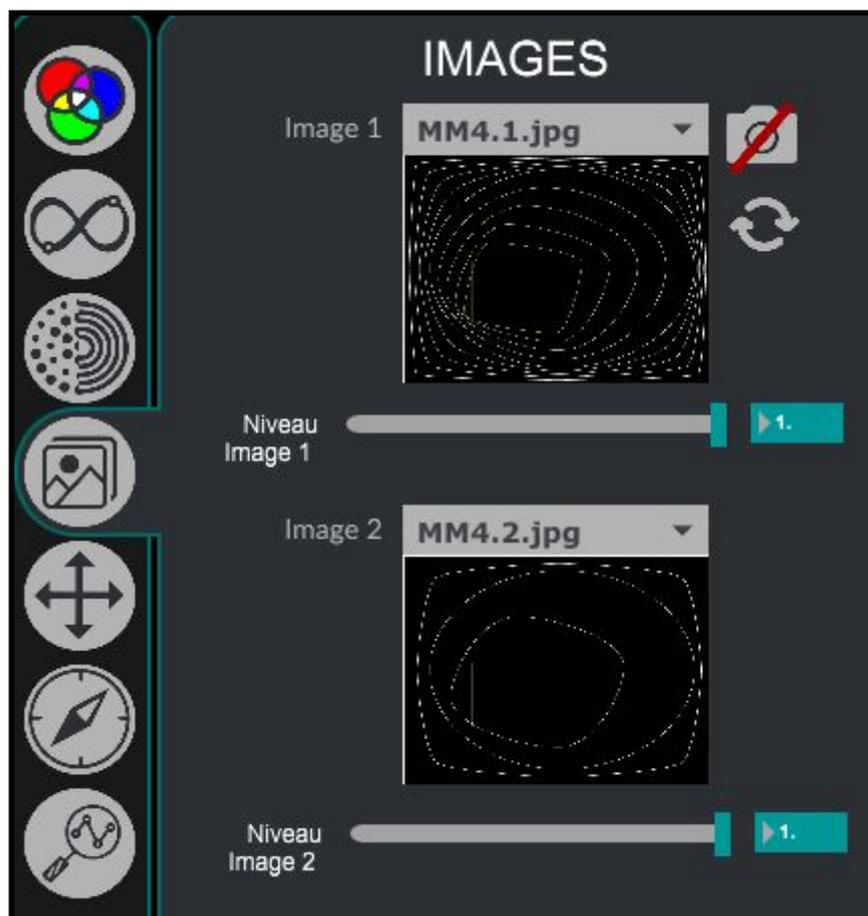
Sélectionnez votre projet dans le menu déroulant, puis cliquez sur *Ouvrir*.



Vos sons seront visibles dans le menu déroulant suivant :



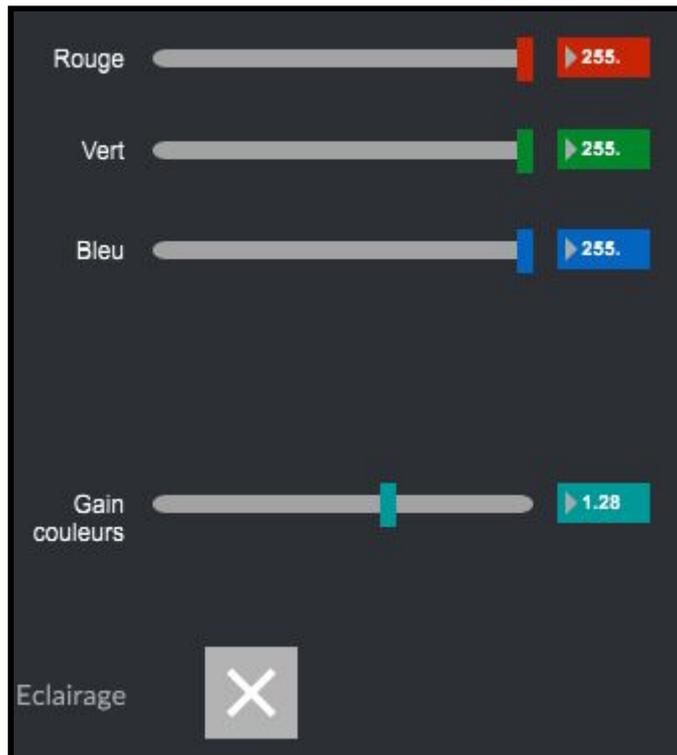
Tandis que vos images seront accessible depuis l'onglet *Images* :



4. Catégories

1. Couleur

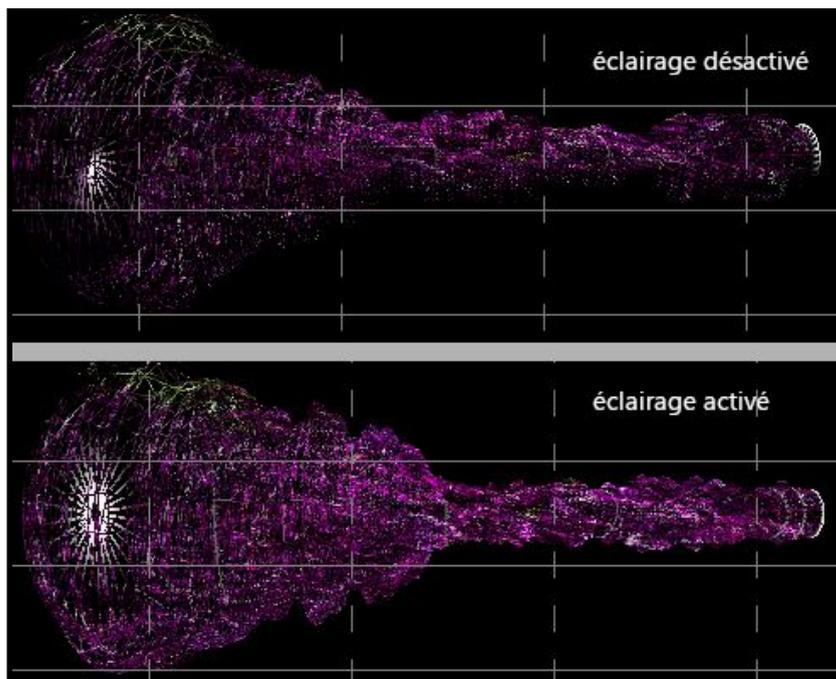
Commençons par l'onglet *Couleur* :



← Par défaut les valeurs sont au maximum, soit 255. Vous pouvez diminuer cette valeur jusqu'à 0, ce qui aura pour effet de supprimer complètement la couleur sélectionnée.

← Définit la luminosité globale du rendu.

← Active ou désactive l'éclairage du spectre affiché



2. Trace



← Définit l'intensité de l'effet de trace

← Applique une rotation à la trace

← Déplace la trace de haut en bas

← Déplace la trace de gauche à droite

← Fait varier la couleur de la trace vers le rouge

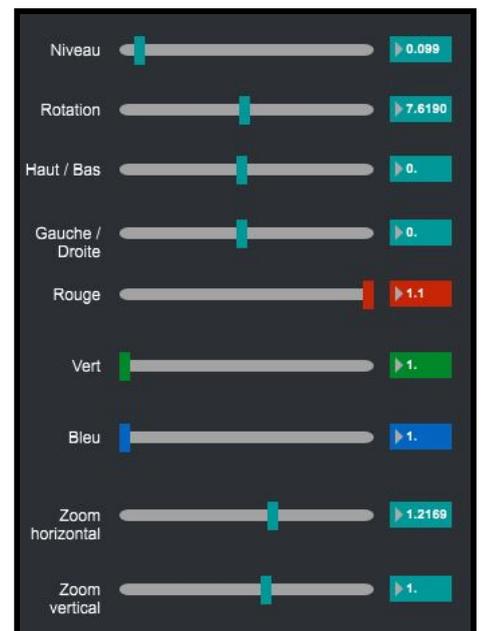
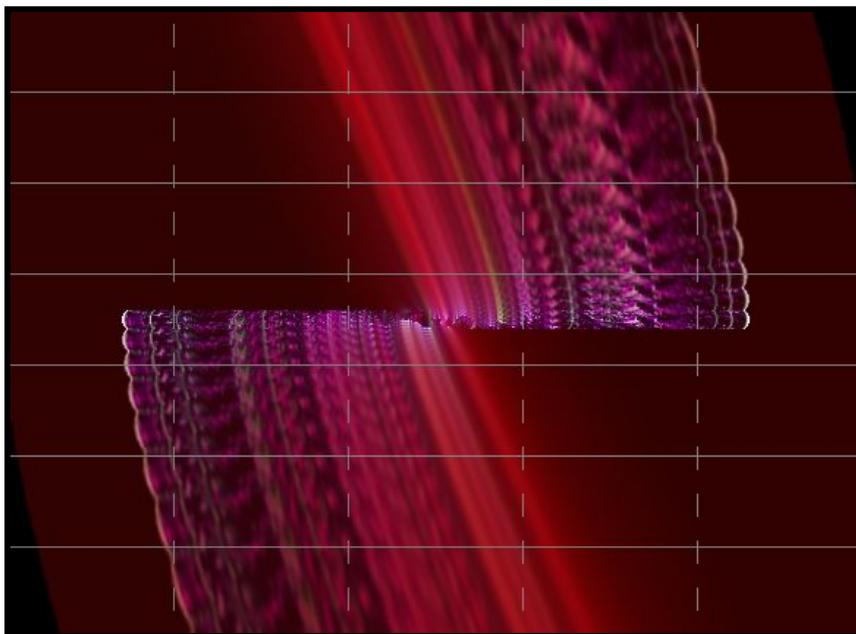
← Fait varier la couleur de la trace vers le vert

← Fait varier la couleur de la trace vers le bleu

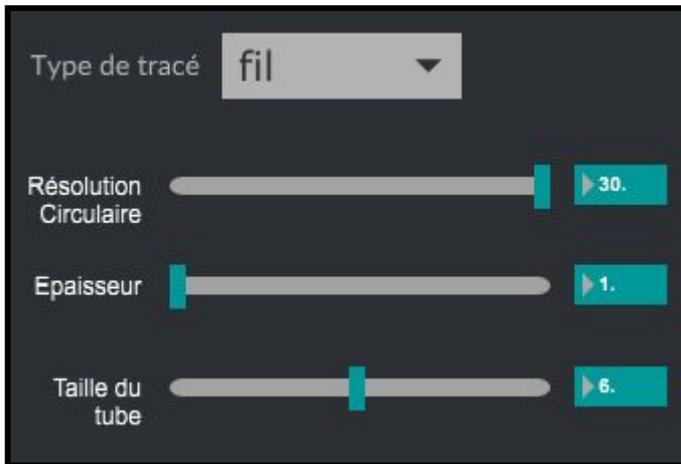
← Applique un effet de zoom horizontal

← Applique un effet de zoom vertical

Voici un exemple qui utilise les paramètres *Niveau*, *Rotation*, *Rouge* et *Zoom Horizontal* :



3. Dessin



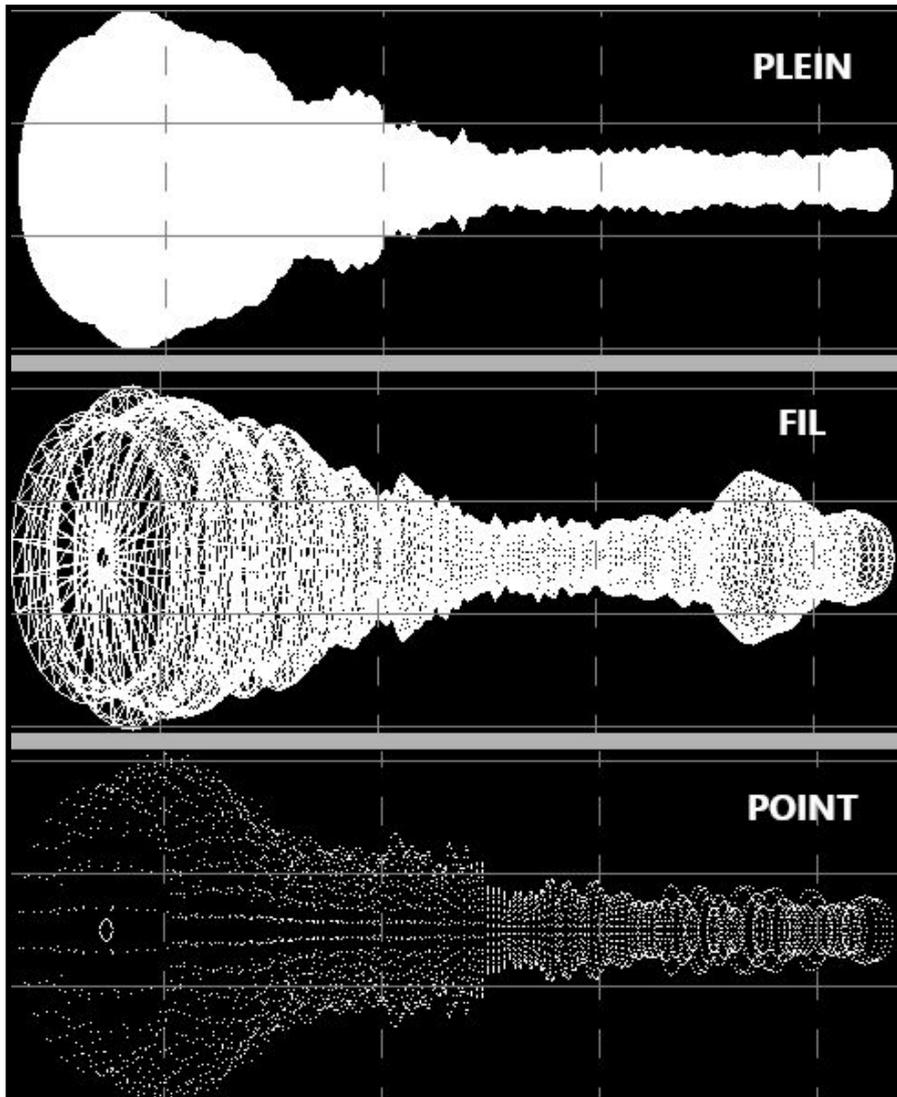
← Modifier son type de tracé : *Plein*, *Fil* ou *Point*

← Paramètre le nombre de points qui définissent la forme circulaire

← Définit l'épaisseur des points ou des lignes

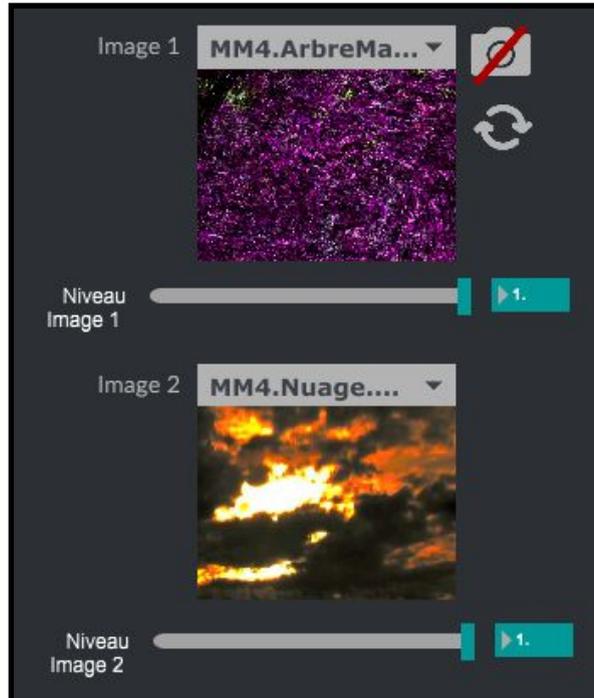
← Permet modifier la taille du tube

Voici les différents rendus proposé par l'option *Type de tracé* :

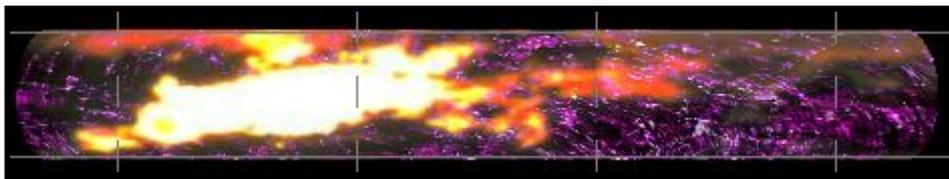


4. Images

Le menu image vous permet d'appliquer jusqu'à deux images/vidéos de votre choix au spectre.



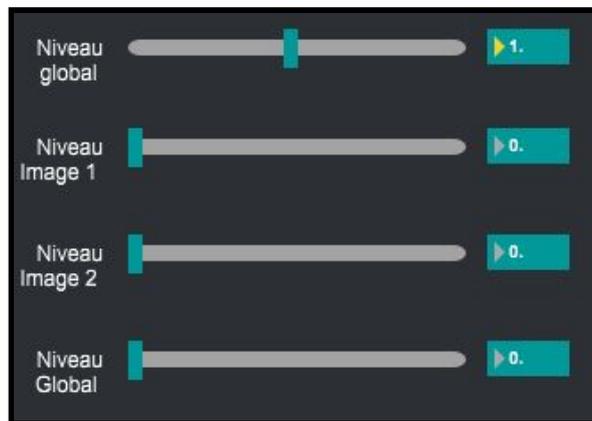
Voici le rendu des médias sélectionnés sur le spectre :



Vous avez peut être remarqué l'icône de caméra situé à côté du paramètre *Image 1* : il vous permet d'utiliser une caméra relié à votre ordinateur. Si votre caméra n'est pas détectée vous pouvez essayer de cliquer sur le bouton rafraîchir situé en dessous.

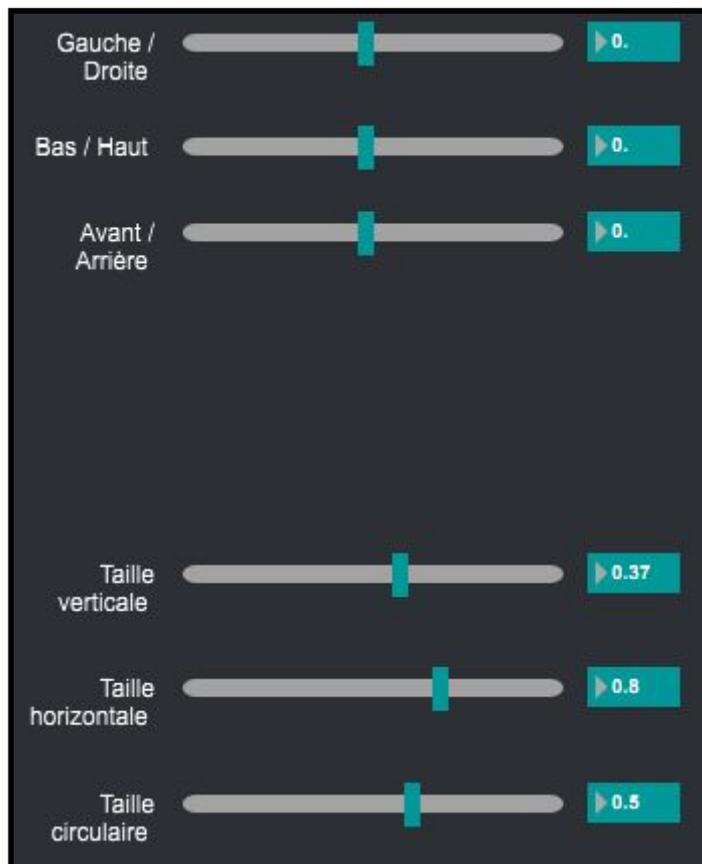


Le deuxième onglet vous permet d'ajuster la luminosité des images et globale du visuel :

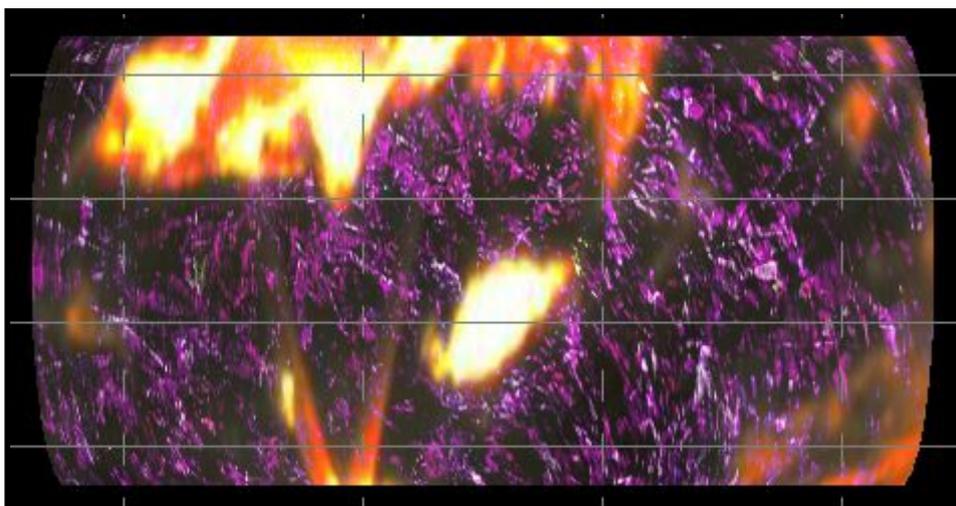


5. Position

Cette catégorie vous permet de définir la position et la taille du spectre :

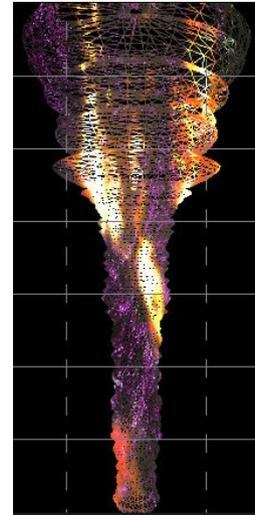


Modification de la *Taille verticale* et de la *Taille horizontale* :



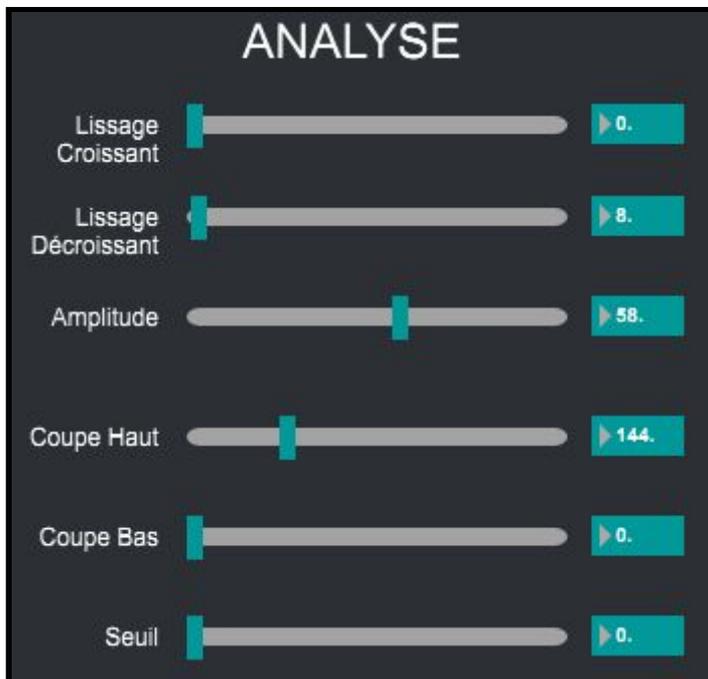
6. Orientation

Cette catégorie vous permet d'appliquer une rotation au spectre :



7. Analyse

Cette fenêtre permet de modifier l'interprétation du signal sonore par le spectre :



← Définit la vitesse de croissance des raies

← Définit la vitesse de décroissance des raies

← Définit la taille des raies

← Permet de filtrer les bandes de fréquences aiguës représentées

← Permet de filtrer les bandes de fréquences basses représentées

← Définit un seuil minimum à partir duquel les bandes de fréquences sont détectées

5. États et Interpolations

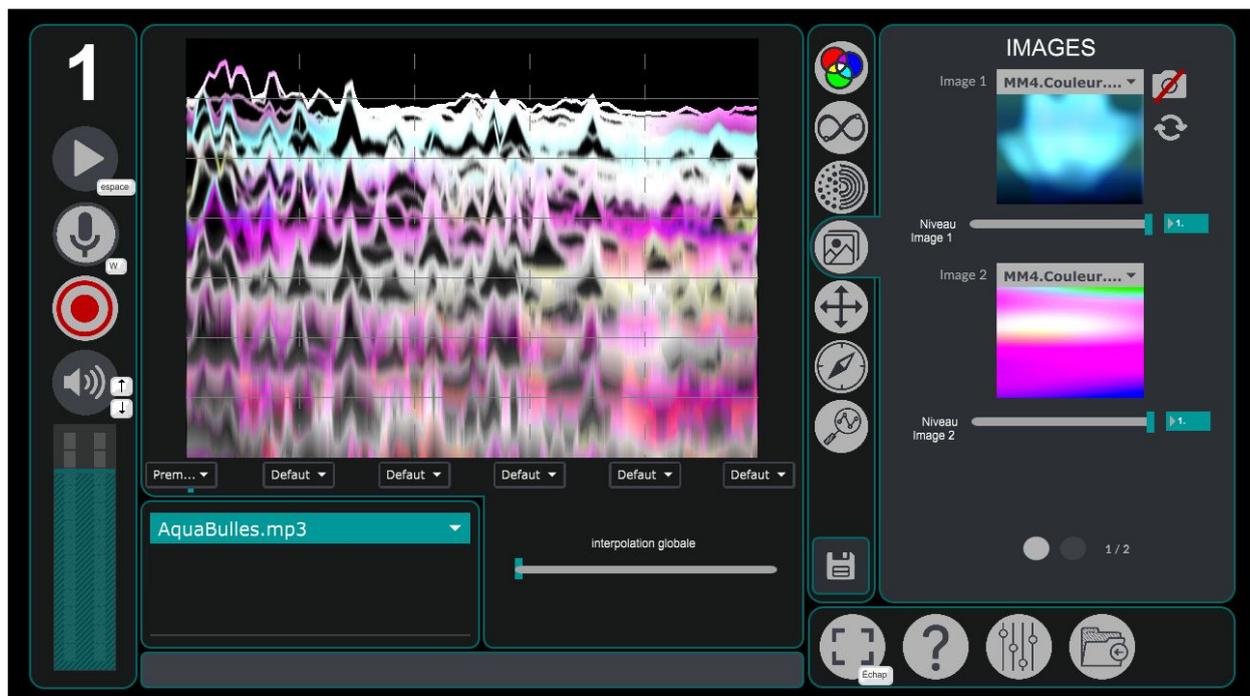
Les mémoires et les interpolations vous permettront de sauvegarder des visuels mais aussi leurs enchaînements.

ÉTAT → correspond à une sauvegarde de l'ensemble des paramètres accessible depuis les différents onglets du logiciel.

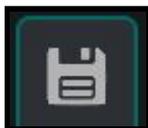
INTERPOLATION → correspond à un enchaînement de plusieurs *Etats*.

1. États

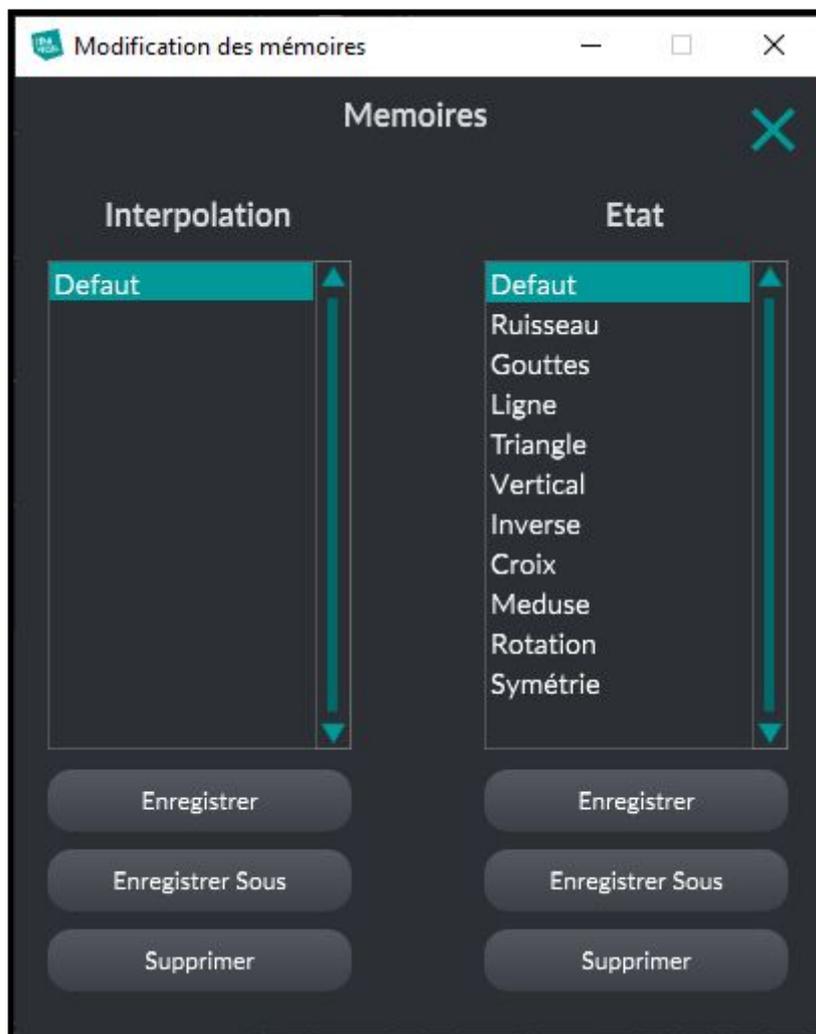
Une fois que vous avez obtenus un ensemble de paramètre dont le rendu vous plaît, vous pouvez l'enregistrer.



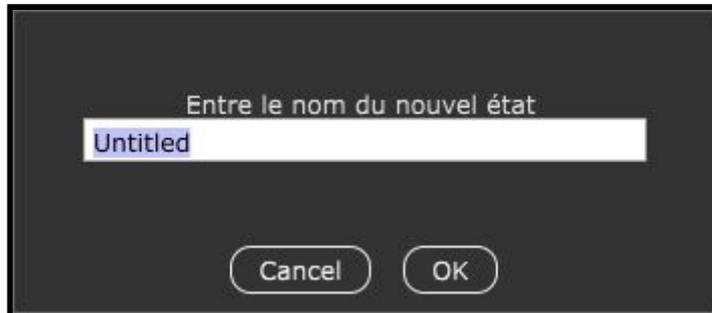
Il faut premièrement ouvrir le menu *Memoires* accessible via la disquette située en dessous de la liste d'onglet.



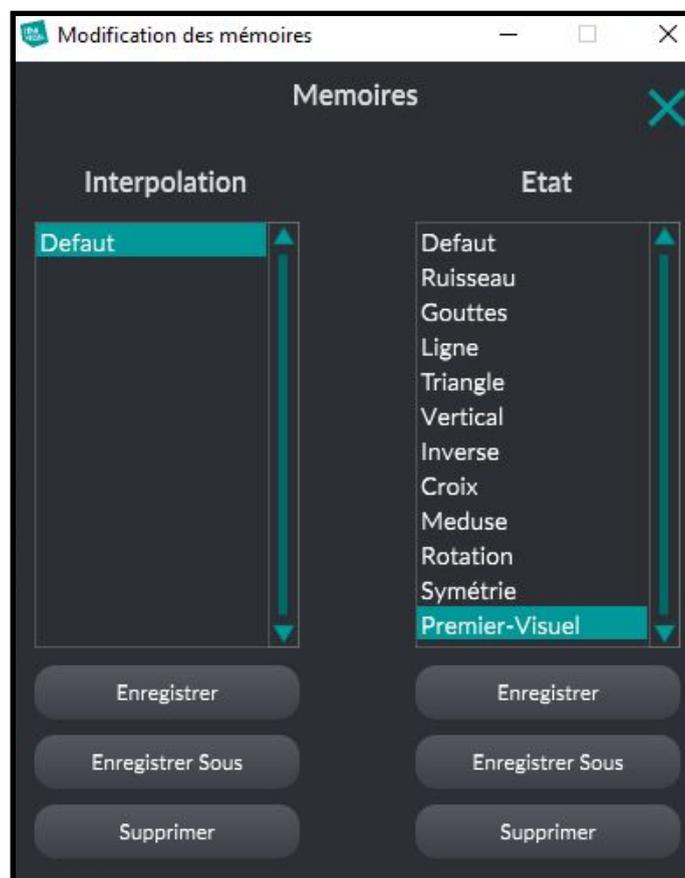
La fenêtre suivante devrait s'ouvrir :



Il faut ensuite cliquer sur le bouton *Enregistrer Sous* situé dans la partie *Etat* (sur la droite). Une fenêtre dans laquelle vous pourrez nommer votre configuration s'ouvrira :



Vous pourrez ensuite rappeler cette configuration en cliquant simplement dessus depuis le menu *Memoires*.



2. Interpolations

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



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

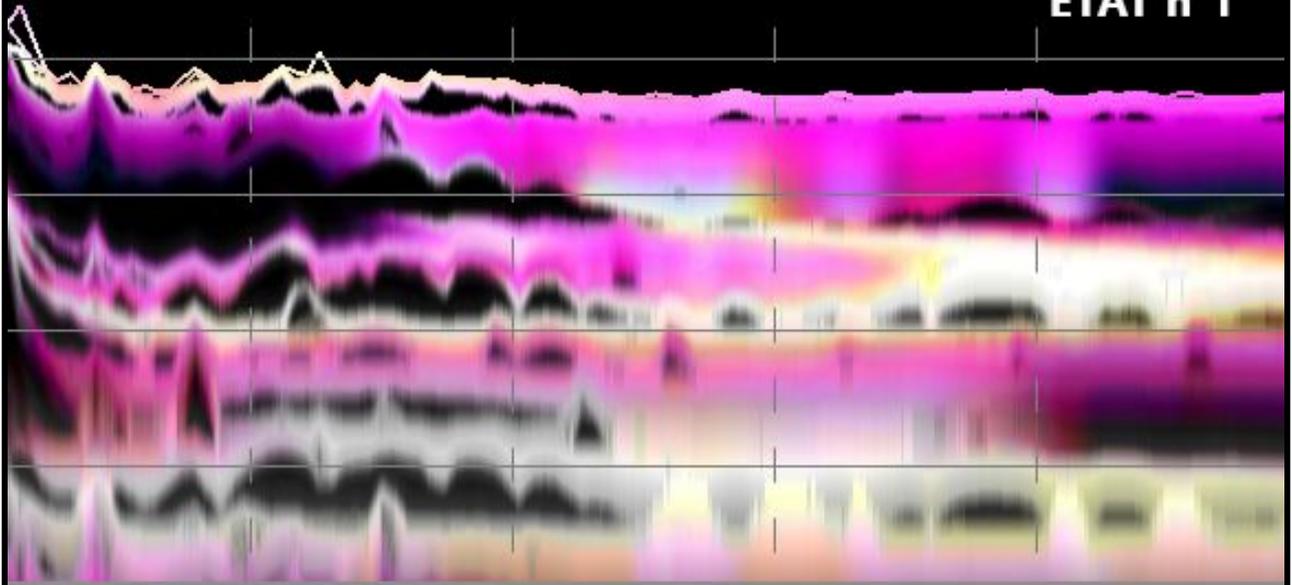


Pour se déplacer au sein d'une interpolation, il faut utiliser le bouton "*interpolation globale*" :

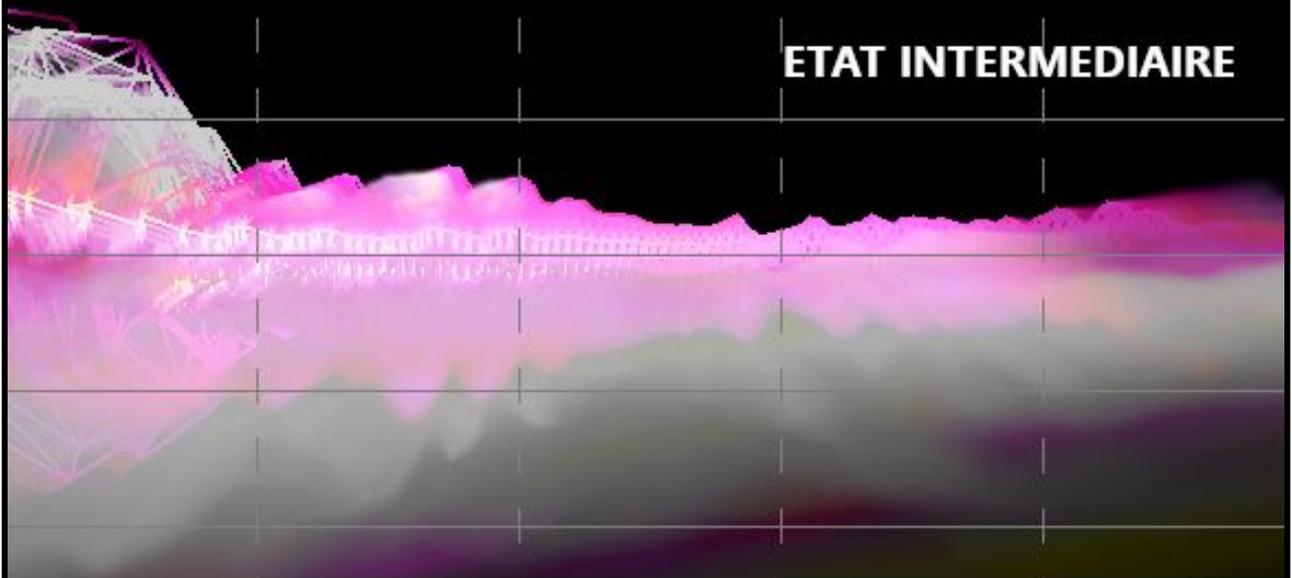


Le logiciel va donc générer toutes les valeurs intermédiaires pour chaque paramètre d'un état à l'autre. Ce qui permet d'effectuer des transitions entre les états.

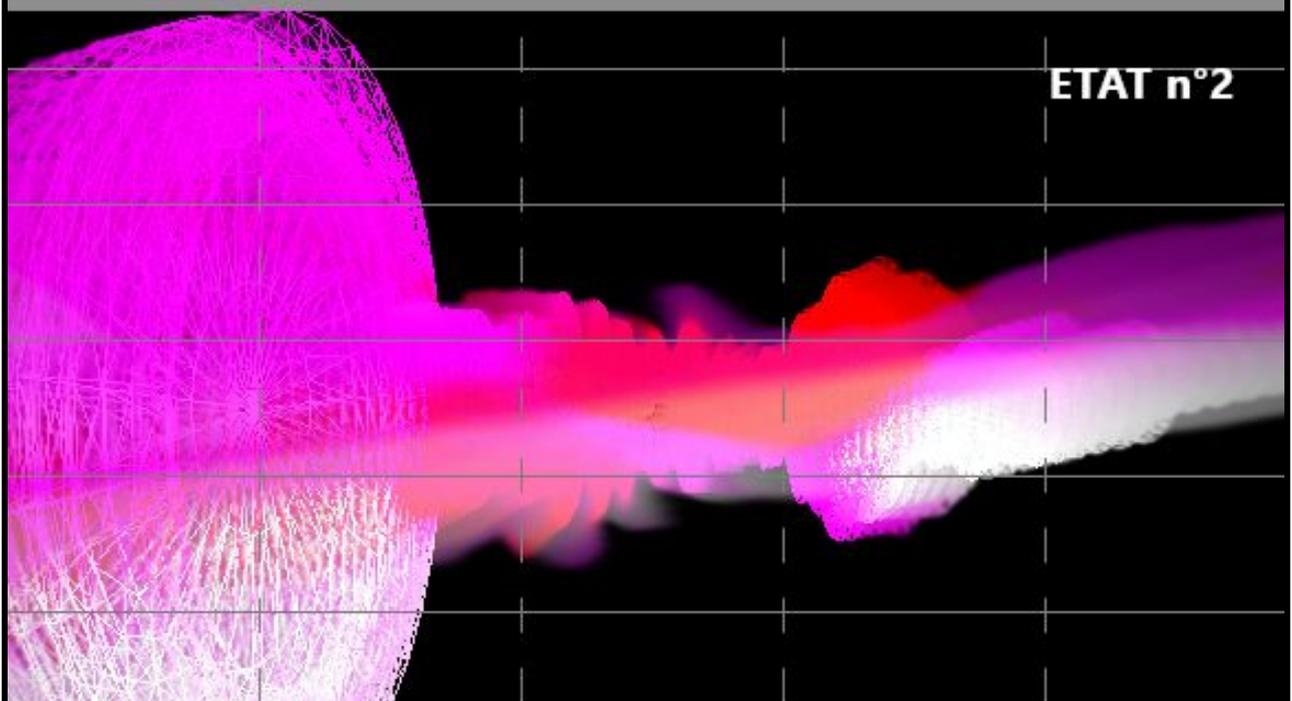
ETAT n°1



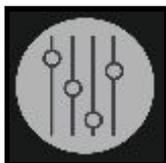
ETAT INTERMEDIAIRE



ETAT n°2



Par défaut, l'interpolation n'influe pas sur les visuels choisis dans *Images*, ni sur le type de tracé défini dans *Dessin*. Pour changer cela, il faut se rendre dans le menu Paramètres accessible via ce bouton :



Dans l'onglet *Image* se trouve ces trois paramètres qui sont par défaut sur *Off*.

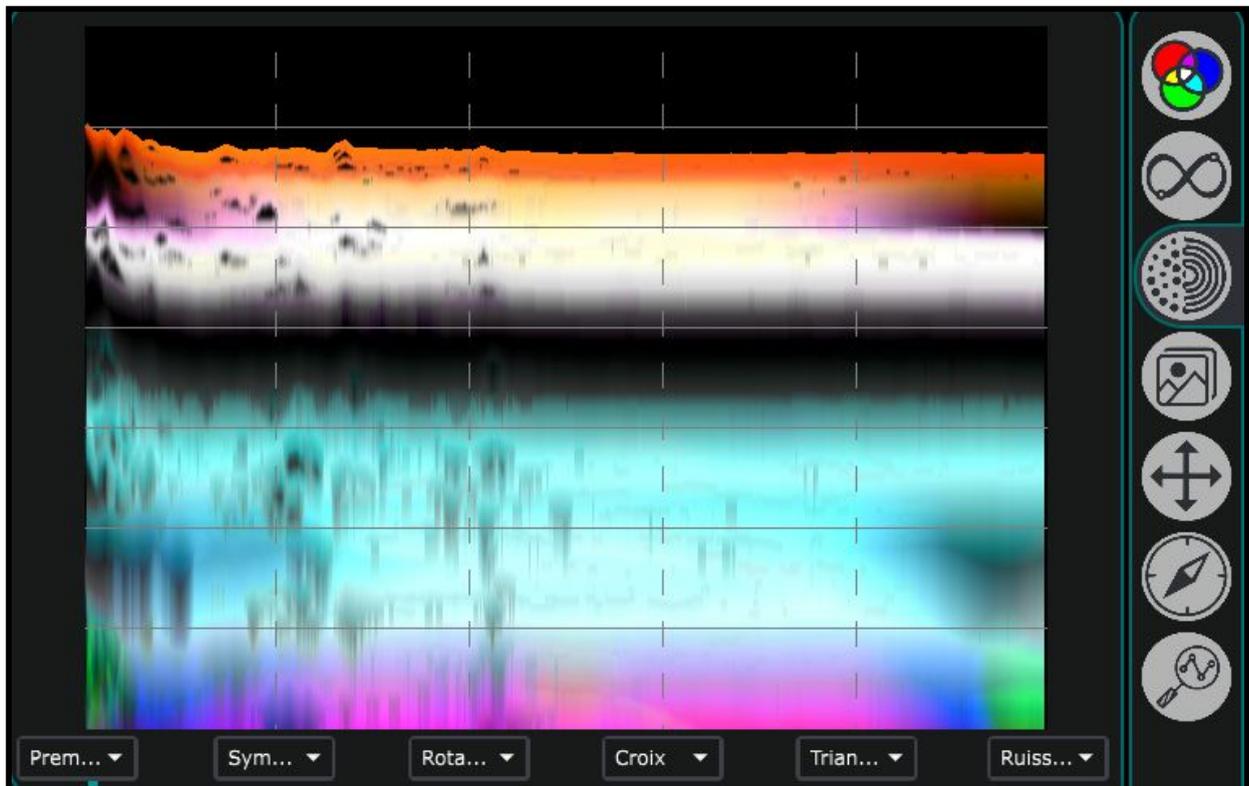


Il suffit de cliquer dessus pour que l'interpolation prennent en compte les images et le type de tracé :



3. Plus d'options

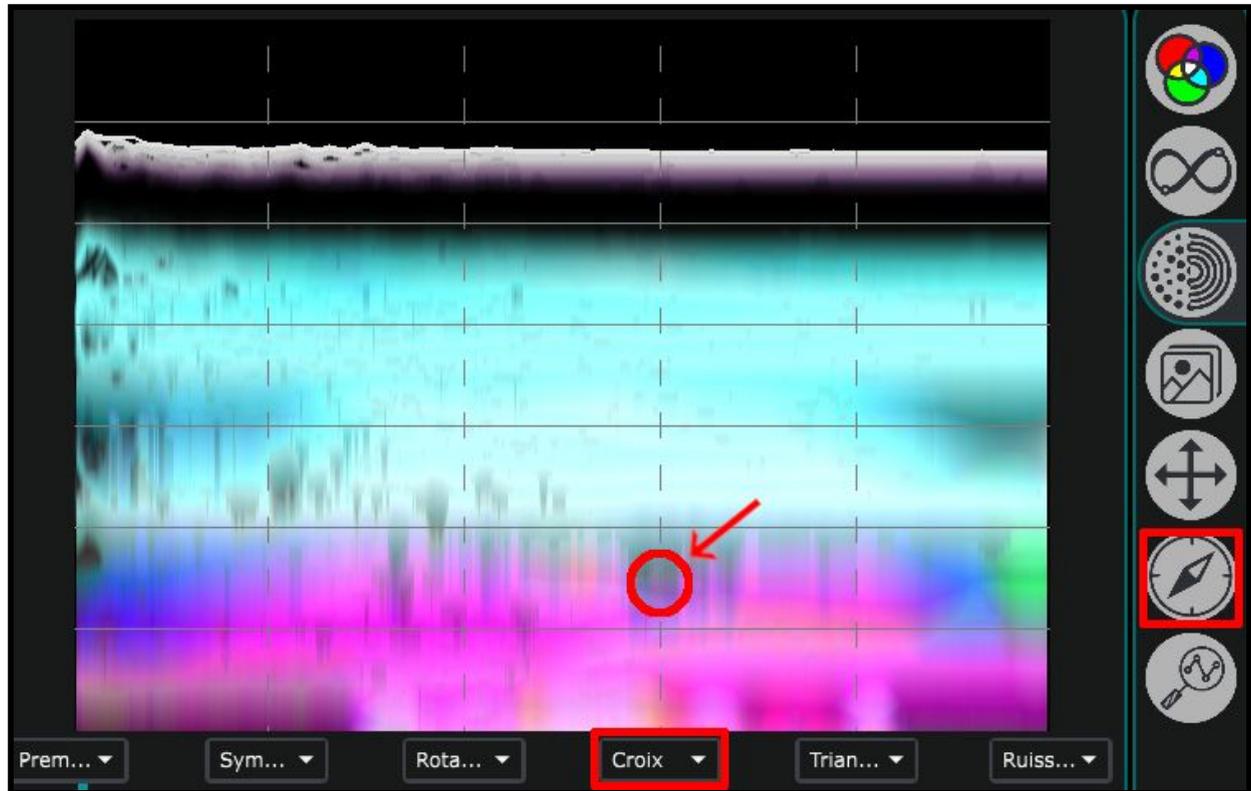
Vous avez peut être remarqué la grille qui se superpose au visuel :



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

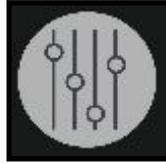
:



J'appliquerai au visuel les paramètres de la catégorie *Orientation* qui sont enregistrés dans l'état *Croix*.

6. Paramètres avancés

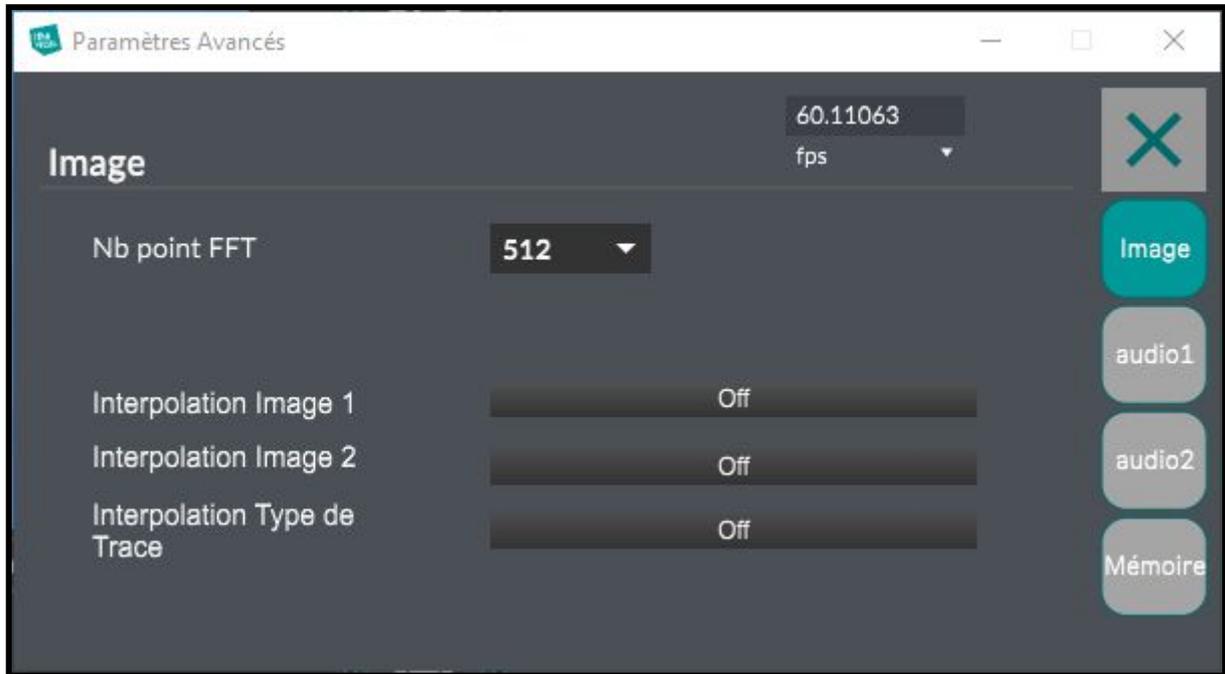
Les paramètres avancés sont accessibles via le bouton situé en bas à droite de MonoVueSon :



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



1. Image



Ce menu regroupe des paramètres concernant le visuel, on y retrouve :

-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.

-*Nb point FFT* : une *FFT* est une fonction mathématique qui permet d'analyser un signal audio afin d'y trouver les bandes de fréquences actives. Cette valeur permet de définir la précision de la fonction : plus la valeur sera élevée, plus la précision le sera. Cependant une valeur élevée nécessite un temps de traitement également plus élevé, ce qui peut causer des saccades ou des décalages entre le son et l'image. 512 est donc un bon compromis entre précision et performance.

-*Interpolation Image 1*, *Interpolation Image 2*, *Interpolation Type de Trace* : cela définit si l'on souhaite que les Images et le type de tracé soit modifiés lorsque l'on utilise l'interpolation. *Off* → désactivé et *Threshold* → activé.

2. Audio 1



Ce menu regroupe une partie des paramètres liés au son. On y retrouve :

- Input Device* : correspond au périphérique audio (ou microphone) que le logiciel utilise lorsque l'option suivante est activée :



- Output Device* : ce paramètre permet de sélectionner la sortie audio (ou haut-parleurs/casque) à utiliser lors de la lecture de fichiers audio via les composants suivants :



3. Audio 2

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



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. Mémoire

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



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

-*numéro d'instance de l'app* : cette valeur peut être utile si vous avez besoin de lancer simultanément plusieurs fois l'application. Cela modifiera aussi le port OSC sur lequel l'application est reliée. (6001 pour l'instance 1, 6011 pour l'instance 2, 6021 pour l'instance 3...)

-*Rappel du son dans les mémoires* : définit si les sons sélectionnés dans le lecteur doivent être rappelés lors du chargement d'une mémoire.



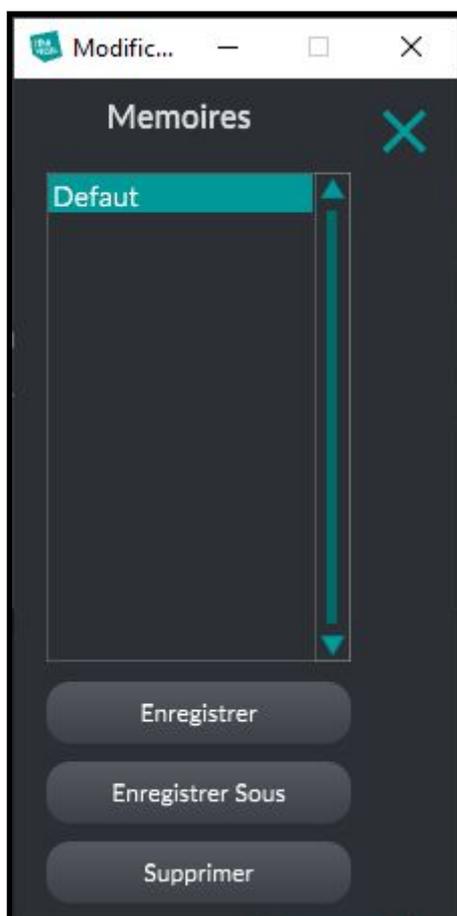


→ ce bouton vous permet d'ouvrir un menu qui vous permettra de sauvegarder tous vos paramètres du menu *Paramètres Avancés*



→ ce bouton vous permet de charger les paramètres de la mémoire *Défaut* du menu *Paramètres Avancés*

La mémoire *Défaut* correspond aux paramètres qui sont chargés lors du démarrage de l'application.



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

2. Spout/Syphon

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

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

Plus d'informations :

www.pucemuse.com

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