

Présentation de tapemovie

Un environnement modulaire tapemovie est un environnement logiciel modulaire dédié a l'écriture et au contrôle intermedia (son, video, 3D, lumière) en temps réel. Testé, éprouvé et validé sur de nombreuses productions depuis 2007 pour le théâtre, la danse mais aussi le concert, la performance et l'installation, il permet une écriture précise des différents media et de leurs interactions, tout en permettant des connexions vers de multiples périphériques. Il est fabriqué à partir de max/msp/jitter et existe comme application autonome (téléchargement gratuit), et également en version patch pour les utilisateurs avancés.

Une équipe, deux axes : Recherche et Création tapemovie est développé par Tom Mays, Olivier Pfeiffer et Renaud Rubiano en partenariat avec didascalie.net qui en assure la production. tapemovie participe à de nombreux projets de recherche et de création.

[Projets de création](#) utilisant tapemovie. *(n'hésitez pas à mettre les vôtres!!)*

[Projets de recherche](#) dans lesquels tapemovie est impliqué.

[Liste des articles](#) en lien avec tapemovie

Un environnement logiciel, deux versions : standalone et patch

- Une version application OSX qui ne nécessite pas de licence MAX/MSP/JITTER, dite version **standalone**.
- Une version patch nécessitant une licence MAX/MSP/JITTER, dite **version patch**.

Toutes les fonctions sont disponibles avec la version standalone. La version patch n'est utile que si l'on souhaite créer des patches supplémentaires.

Présentation de tapemovie

Un environnement modulaire

tapemovie est un environnement logiciel modulaire dédié a l'écriture et au contrôle intermedia (son, video, 3D, lumière) en temps réel. Testé, éprouvé et validé sur de nombreuses productions depuis 2007 pour le théâtre, la danse mais aussi le concert, la performance et l'installation, il permet une écriture précise des différents media et de leurs interactions, tout en permettant des connexions vers de multiples périphériques. Il est fabriqué à partir de max/msp/jitter et existe comme application autonome (téléchargement gratuit), et également en version patch pour les utilisateurs avancés.

Une équipe, deux axes : Recherche et Création

tapemovie est développé par Tom Mays, Olivier Pfeiffer et Renaud Rubiano en partenariat avec didascalie.net qui en assure la production. tapemovie participe à de nombreux projets de recherche et de création.

[Projets de création](#) utilisant tapemovie. *(n'hésitez pas à mettre les vôtres!!)*

[Projets de recherche](#) dans lesquels tapemovie est impliqué.

[Liste des articles](#) en lien avec tapemovie

Un environnement logiciel, deux versions : standalone et patch

- Une version application OSX qui ne nécessite pas de licence MAX/MSP/JITTER, dite version **standalone**.
- Une version patch nécessitant une licence MAX/MSP/JITTER, dite **version patch**.

Toutes les fonctions sont disponibles avec la version standalone. La version patch n'est utile que si l'on souhaite créer des patches supplémentaires.

L'historique de tapemovie

Une histoire

Initié par l'environnement modulaire de Tom Mays et de son expérience acquise notamment à l'Ircam, tapemovie est préfiguré par la collaboration entre Tom, Olivier Pfeiffer et Georges Gagneré lors du spectacle *La Pluralité des Mondes* et la mise en place de l'environnement vidéo par Renaud Rubiano et Pascal Baltazar lors du spectacle *Espaces Indicibles*.

Dès lors le *cadre* tapemovie est imaginé pour faciliter les inter-connexions de paramètres. Des modules sont construits pour chaque périphérique utilisé et pour chaque effet créé, le tout dans l'optique d'une mutualisation des bibliothèques de modules génériques. C'est à la fin 2007 que l'équipe décide de réaliser une application regroupant ces deux environnements et différents modules sous le nom de **tapemovie**, afin de les proposer à la communauté en permettant l'utilisation et la personnalisation sans connaissance ni licence MaxMspJitter.

Entre 2008 et 2009, le spectacle *Les Révélation d'une Ombre* est réalisé entièrement avec tapemovie, en inter-communication avec *Dlight* (pour la lumière) et à l'aide de *lémurs* comme interfaces de contrôle.

Une équipe

tapemovie est un projet qui réunit une équipe partageant son expérience et savoir-faire à travers cet environnement.

Tom Mays, Olivier Pfeiffer & Renaud Rubiano - didascalie.net

De nombreuses contributions participent également à son développement

- [Pascal Baltazar](#)
- [David Buff](#)
- [Georges Gagneré](#)
- [Wai Kit Chan](#)
- [didascalie.net](#)
- [Olivier Pasquet](#)
- [Thomas Pachoud](#)
- [Johnattan Lee Marcus](#)
- [François Weber](#)
- [Plate-forme Virage](#)

2010

- **Tout Bas** pour Tubax, ensemble de 12 instruments et dispositif électronique.
 - *Composition de Daniel Figols-Cuevas, CNSMDP.*
- **Nigma-e** - Ultrabolic ([voir vidéo](#))
- **La chute de la maison Usher** - Théâtre - Sylvain Maurice.
 - *Création vidéo de Renaud Rubiano*
- **donjon** - Cécile Babiolo, Jean-Michel Dumas et Vincent Goudart.
 - *Création logicielle de Renaud Rubiano*
- **Introitus** pour voix de femme, percussion et électronique.
 - *Composition de Giovanni Bertelli, CNSMDP.*
- **...avant la nuit...** pour violoncelle et électronique.
 - *Composition de Maxime Chandelier, CNSMDP.*
- **Retour à Tiposa** pour violon et électronique.
 - *Composition de Benjamin Attahir, CNSMDP.*
- **Di rive e di corsi d'acqua** pour flûte, violoncelle, wiimote et dispositif.
 - *Composition de Michele Tadini, La Grande Fabrique.*
- **Acousmeaucorps** - version 2010, installation son pour captation de mouvement. ([voir vidéo](#))
 - *Création de Tom Mays.*
- **Le patch bien-tempéré 1** pour vibraphone et traitement temps réel.
 - *Composition de Tom Mays.*

2009

- **Jackson & Clive** - KHZ - Vidal Bini.
- **Toute la lumière sur l'ombre** - Plate-forme *didascalie.net*.
- **La mécanique des Anges** - Compagnie Arcosm.
- **Même pas morte** - Compagnie Mabel Octobre.
- **Des utopies?** - Oriza Hirata, Amir Reza Koohestaniet Sylvain Maurice.
- **Les indestructibles** - Compagnie Crescendo.
- **Les révélations d'une ombre** - Georges Gagneré.
- **Nicotune** pour voix et dispositif électronique en temps réel contrôlé par Wiimote. Composition de Daniel Fígols-Cuevas, CNSMDP.
- **Aprè Bryon** pour soprano, ensemble et dispositif. Composition d'Aurélien Dumont, CNSMDP.
- **Closeup!** pour violon et dispositif. Composition d'Aurélien Dumont, CNSMDP.
- **Le fils de Prométhée** pour soprano, mezzo, tenor, baritone, trio à cordes, clarinette, clav midi et dispositif. Composition d'Aurélien Dumont, CNSMDP.
- **Nara** pour quatuor à cordes et dispositif. Composition d'Aurélien Dumont, CNSMDP.
- **Autre hypothèse pour la fin de Jacques le fataliste de Diderot** pour Violoncelle et électronique. Composition de Januibe Tejera, CNSMDP.
- **Llorando gruesas lágrimas la lluvia**, pour trio à cordes et dispositif électronique. Composition de Juan Pablo Carreño, CNSMDP.
- **Motion Music Istanbul** – spectacle improvisé pour danse, instruments traditionnels turcs, captation de mouvement et traitement son, Tom Mays.

2008

- **Arromanches** - Christophe Lemaitre.
- **Lorenzator** - Collectif Arborescence.
- **motions** - Réseau arts numériques (R.A.N.).
- **L'invention de Morel** - Christophe Greilsammer et Bertrand Gondoin.
- **Erich Von Stroheim** - Christophe Lemaitre.
- **Ubiitsi** pour percussion, trompette, trombone et électronique. Composition de Laurent Derupt, CNSMDP ([voir vidéo](#)).
- **Ronde autour d'une machine à sous**, pour alto et dispositif électronique. Composition de Juan Pablo Carreño, CNSMDP.
- **Les Métamorphoses de Cendrillon, Jack et Carabas** ciné-concert de Tom Mays et Xavier Rosselle.
- **Deux Amériques**- spectacle musique, vidéo et danse, de Tom Mays avec Milena Gilabert et Xavier Rosselle.
- **Myspace** - spectacle de danse avec Olivia Grandville et Jérôme Noetinger et Tom Mays. ([voir vidéo](#))

2007

- **Espaces indicibles** - Georges Gagneré.
- **Musiques à déguster** - Compagnie Christophe Gallant.
- **L'éternel tournage** - Compagnie Amoros
- **L'hiver sous la table** - Compagnie via.
- **Effroiz** - Compagnie crescendo.
- **Colombus et la forêt enchantée** - Maison des enfants de Lettenbach.
- **Immunosphère** - installation son/image de Tom Mays et Christian Globensky
- **Profondeur de Champ** - spectacle musique, vidéo et danse de Tom Mays avec Olivia Grandville et Carol Robinson. ([voir vidéo](#))
- **Them and the others** – œuvre multimédia de Tom Mays ([voir vidéo](#))
- **Le Vent des Anches** – musique, vidéo et instruments informatiques temps avec Tom Mays, Pascal Contet, Carol Robinson et Wu Wei. ([voir vidéo](#))

2009 - 2010 : Projet *Toute la lumière sur l'ombre*

2007 - 2010 : Projet "Virage" - Projet ANR

tapemovie participe à l'évaluation des prototypes du projet de recherche autour des interfaces de contrôle et d'écriture. L'environnement s'enrichit ainsi en documentation via son site internet afin d'ouvrir son utilisation pour les tests du séquenceur Virage.

- [Plus d'informations sur le séquenceur Virage](#)
- ["Voir la documentation de tapemovie"](#).

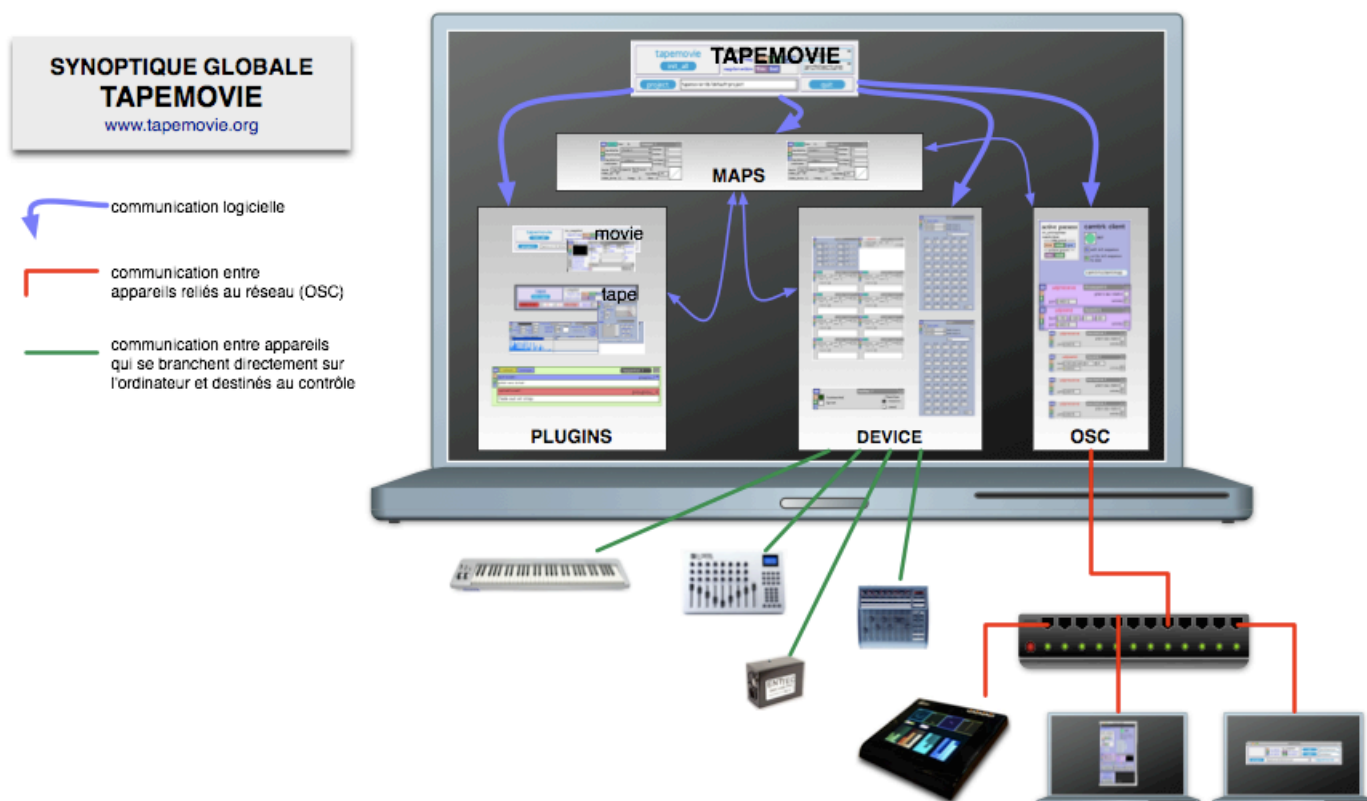
Des développements sont réalisés pour l'intégration de nouveaux protocoles réseaux et d'un formalisme des contraintes d'écriture temps réel.

- [Plus d'informations sur les développements réalisés dans le cadre de Virage](#)

Un environnement modulaire

Tapemovie est un environnement modulaire. Il regroupe des modules qui apportent chacun leurs propres fonctions. Module d'envoi et module de réception de données sur le réseau, module de télécommande midi, modules de synthèse et de traitements sonores, modules de synthèse et de traitements vidéo, etc...

Ce principe de modulaire permet de fabriquer un environnement qui répond au plus juste aux besoins du projet, car on se limite aux modules nécessaires, sans s'encombrer avec des fonctions inutiles.



EXEMPLE D'UN DISPOSITIF AVEC TAPEMOVIE

www.tapemovie.org

Les protagonistes du plateau (acteurs, danseurs, musiciens, performeurs) peuvent contrôler les outils grâce à

- des capteurs physiques (embarqués ou fixes),
- la captation de leur image (camtrk)
- leur son (tape)

Toutes ces données sont accessibles depuis chaque poste informatique .
Chaque outil peut contrôler les outils voisins (via l'OSC)
Chaque outil peut être contrôlé par un interface physique (midi ou OSC)

Toutes ces données sont véhiculées par le réseau

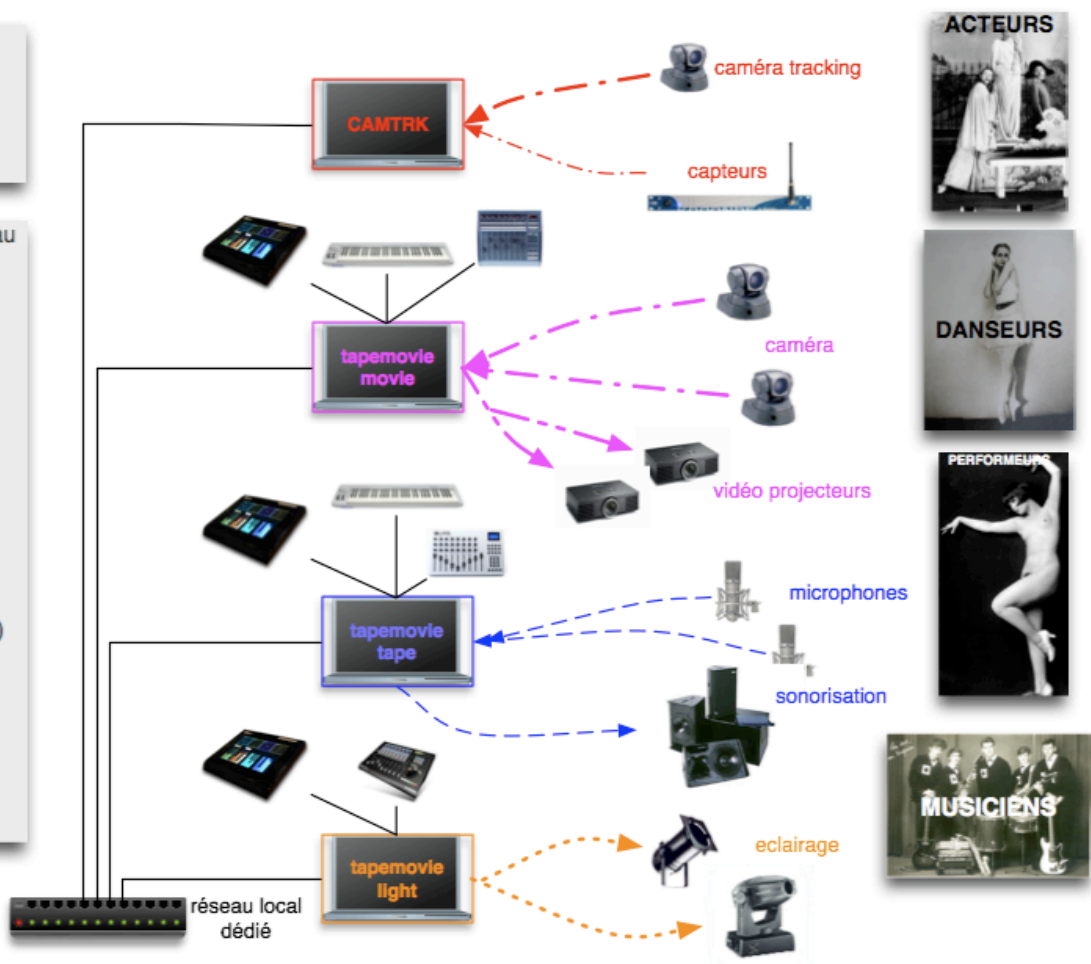


Table of contents:

- tapemovie : informations contractuelles
 - Les objets externes intégrés à tapemovie
- Le dossier de projet : une étape très importante
- Configuration de tapemovie, les configeditors et le concept de plugin
 - L'éditeur de configuration des modules tapemovie
 - L'éditeur de configuration des modules audio
 - L'éditeur de configuration des modules video
- Le processus d'initialisation : INIT
- Le fonctionnement d'un module tapemovie
 - fonctionnement des paramètres

Table of contents:

- tapemovie : informations contractuelles
 - Les objets externes intégrés à tapemovie
- Le dossier de projet : une étape très importante
- Configuration de tapemovie, les configeditors et le concept de plugin
 - L'éditeur de configuration des modules tapemovie
 - L'éditeur de configuration des modules audio
 - L'éditeur de configuration des modules video
- Le processus d'initialisation : INIT
- Le fonctionnement d'un module tapemovie
 - fonctionnement des paramètres

tapemovie : informations contractuelles

Bienvenue dans l'univers de tapemovie. Ce fichier est un préambule à la tapemovie et précise la licence de l'ensemble des composants de tapemovie ainsi que la configuration requise.

movie, tape, camtrk, light sont des parties de l'ensemble tapemovie.

tapemovie est développé par Tom Mays, Olivier Pfeiffer, Renaud Rubiano avec le soutien à la recherche de didascalie.net.

Configuration minimale requise

Mac OS

- * Processeur PowerPC® G4 ou G5 (processeur Intel multicœur recommandés)
- * Mac OS X v.10.4.11
- * 1024 Mo de RAM (4096 Mo recommandés)
- * 0,1 Go d'espace disque disponible
- * Ecran de résolution 1 024 x 768 avec carte vidéo 16 bits
- * Logiciel QuickTime 7 requis pour les fonctions vidéos

Windows

Les fonctions de base peuvent être utilisées dans un environnement PC Windows XP, mais les multiples configurations hardware existant sur Pc font que l'ensemble des fonctionnalités n'est pas entièrement testé.

Pour plus d'info, [nous contacter](#).

Licence

tapemovie est un logiciel libre, gratuit et open-source. Il est sous licence LGPL.

Bibliothèques intégrées

tapemovie utilise plusieurs objets développés par des tiers. Profitons-en pour les nommer et les remercier.

La liste complète est disponible [ici](#).

Garantie

Aucune garantie n'est applicable. L'utilisateur utilise le logiciel à ses risques et périls. Les auteurs ne pourront être tenus responsable d'un dysfonctionnement du logiciel entraînant des dégâts matériels ou humains.

Les objets externes intégrés à tapemovie

Les objets suivants sont distribués avec tapemovie. Profitons-en pour en remercier les auteurs.

- aka.wirremote-b7 : objet for pairing a wiimote with bluetooth. (Masayuki Akamatsu - Hiroaki Kimura)
- boids_max_jitter_UB_1.1 : boids package for max/msp/jitter 051219
 - Boids..... by eric singer
 - boids2d, boids3d..... by jasch & andré sier
 - jit.boids3d, jit.boids2d, xray.jit.boidsrender.... by wesley smith
- CNMAT-OSX-MachO :
 - list-accum
 - liste-interpolate
 - OpenSoundControl
 - OSC-bcf2000.js
 - OSC-route
 - OSC-unroute
 - res-transform
 - resonators~
 - wacom
- dmxusbpro-1.3.5 : used to send or receive DMX512 data using the DMX USB Pro Interface from ENTTEC. (Olaf Matthes)
 - dmxusbpro
- Gerhard Eckel - compat
 - fbpe

- fenv
- fline

- gigaverb~1.0test5 : reverb external for Max/MSP (written by Olaf Matthes - GVerb implementation by Juhana Sadeharju)
 - gigaverb~

- jasch_objects
 - _
 - createfolder
 - fscopy

- LC+ xMAX4+5 examples : LanboX external for Max

- Lobjects_universal : Lobjects- Max objects. (Peter Elsea)

- LPStarterPackM-1.7.1 : Peter Castine
 - lp.scampf
 - lp.stacey

- MillerPuckett UB
 - bonk~
 - centroid~
 - fiddle~
 - paf~

- Percolate : PeRColate version 0.9b6 - (Dan Trueman and R. Luke DuBois)
 - munger~

Le dossier de projet : une étape très importante

C'est la première étape lorsque l'on ouvre tapemovie. Lors de la première utilisation, une fenêtre demande de choisir le projet sur lequel on souhaite travailler.

Pour créer un projet, il faut préalablement créer un dossier que l'on pointerà à l'aide du bouton projet.

Le projet est un dossier dans lequel tapemovie va appeler et enregistrer tous les fichiers nécessaires à la bonne configuration de l'environnement pour le spectacle.

A chaque projet, on aura un dossier de projet correspondant.

Il est indispensable de pointer le bon projet pour avoir l'environnement lié au projet.

Composition d'un dossier de projet

le sous-dossier config

Ce sous-dossier n'a pas à être ouvert, il reflète les configurations faite grâce à l'interface tapemovie.

Il comporte les fichiers liés à la configuration de l'environnement et de certains modules ainsi que divers fichiers et sous-

dossiers nécessaires au bon fonctionnement.

le sous-dossier events

Ce sous-dossier regroupe toutes les mémoires (ou cues) relatives au projet.

le sous-dossier instruments

Le patch instruments.mxt présent dans ce sous-dossier peut-être automatiquement ouvert à l'initialisation de tapemovie.

le sous-dossier media

Ce sous-dossier regroupe tous les média liés au projet. Il regroupe tous les fichiers nécessaires au spectacle correspondant.

- sons (samples et soundfile)
- vidéo (movies et movies/records)
- images (pictures)
- modèles 3D (models)

D'autres fichiers sont présents dans tous ces dossiers, mais nous n'avons pas jugé utile de les expliquer.

Un SDK est disponible pour la compréhension de l'environnement afin de pouvoir créer des modules tapemovie à partir de ses propres patches et plus d'informations y sont donnés. Plus d'informations dans la section développement de cette documentation. Si toutefois vous voulez tout savoir, n'hésitez pas à nous contacter par [mail](#) pour une formation éventuelle. ^

Configuration de tapemovie, les configeditors et le concept de plugin

Une fois le projet crée, on choisit la configuration que l'on souhaite, c'est à dire de quels modules je souhaite disposer. Les configurations sont disponibles par le menu préférences de tapemovie qui donne accès à 3 éditeurs :

- [tm_configeditor](#) : configuration de tapemovie, choix des modules, choix des raccourcis claviers, choix du fichier d'initialisation
- [t_configeditor](#) : configuration de tape, choix du type de spatialiseur, choix des modules, choix des raccourcis claviers, choix du fichier d'initialisation
- [m_configeditor](#) : configuration de movie, choix des modules, choix des raccourcis claviers, choix du fichier d'initialisation

Les plugins sont des patches que l'on peut instancier (une seule fois), et sont comme les modules, purement logiciels. Ils permettent d'ajouter des fonctions à l'environnement tapemovie en apportant une bibliothèque de module.

Ainsi le plugin tape permet d'accéder à l'ensemble des modules audio de tapemovie et le plugin movie permet d'accéder à l'ensemble des modules vidéo de tapemovie.

Pour pouvoir travailler avec un plugin, il faut le spécifier dans [la configuration de tapemovie](#).

Les différents plugins :

Catégories: [plugins](#)

- [light](#) : un plugin lumière et ses modules
- [movie](#) : un plugin video et sa librairie de modules
- [plugin tape](#) : un plugin audio et sa bibliothèque de modules
- [cue-list](#) = gestion d'envoi des mémoires (cues)
-

L'éditeur de configuration des modules tapemovie

description :

Cette fenêtre permet de choisir les modules présent dans tapemovie.
Elle gère également le fichier des raccourcis clavier et d'initialisation2

fonctions :

A = liste des modules présents dans tapemovie

A.1 = nom des modules

A.2 = nombre de modules

A.3 = description des modules

B = choix du nombre de module

B.1 Cliquer sur le module désiré

B.2 Choisir le nombre de module désiré

C = raccourcis clavier

C.1 = bouton open : permet d'ouvrir le fichier texte [tm_shortcuts](#)

C.2 = bouton write : permet d'écrire le fichier texte [tm_shortcuts](#)

D = fichier initialisation 2

D.1 = bouton open : permet d'ouvrir le fichier texte [tm_init2](#)

D.2 = bouton write : permet d'écrire le fichier texte [tm_init2](#)

L'éditeur de configuration des modules audio

description :

Cette fenêtre permet de choisir les modules présent dans tape.
Elle gère également le fichier des raccourcis clavier et d'initialisation2

fonctions :

A = liste des modules présents dans tape

A.1 = nom des modules

A.2 = nombre de modules

A.3 = description des modules

B = choix du nombre de module

B.1 Cliquer sur le module désiré

B.2 Choisir le nombre de module désiré

C = choix du spatialiseur

C.1 = choisir le type de [spatialiseur](#) dans le menu

D = raccourcis clavier

D.1 = bouton open : permet d'ouvrir le fichier texte [t_shortcuts](#)

D.2 = bouton write : permet d'écrire le fichier texte [t_shortcuts](#)

E = fichier initialisation 2

E.1 = bouton open : permet d'ouvrir le fichier texte [t_init2](#)

E.2 = bouton write : permet d'écrire le fichier texte [t_init2](#)

L'éditeur de configuration des modules video

description :

Cette fenêtre permet de choisir les modules présent dans movie.
Elle gère également le fichier des raccourcis clavier et d'initialisation2

fonctions :

A = liste des modules présents dans movie

A.1 = nom des modules

A.2 = nombre de modules

A.3 = description des modules

B = choix du nombre de module

B.1 Cliquer sur le module désiré

B.2 Choisir le nombre de module désiré

C = raccourcis clavier

C.1 = bouton open : permet d'ouvrir le fichier texte [m_shortcuts](#)

C.2 = bouton write : permet d'écrire le fichier texte [m_shortcuts](#)

D = fichier initialisation 2

D.1 = bouton open : permet d'ouvrir le fichier texte [m_init2](#)

D.2 = bouton write : permet d'écrire le fichier texte [m_init2](#)

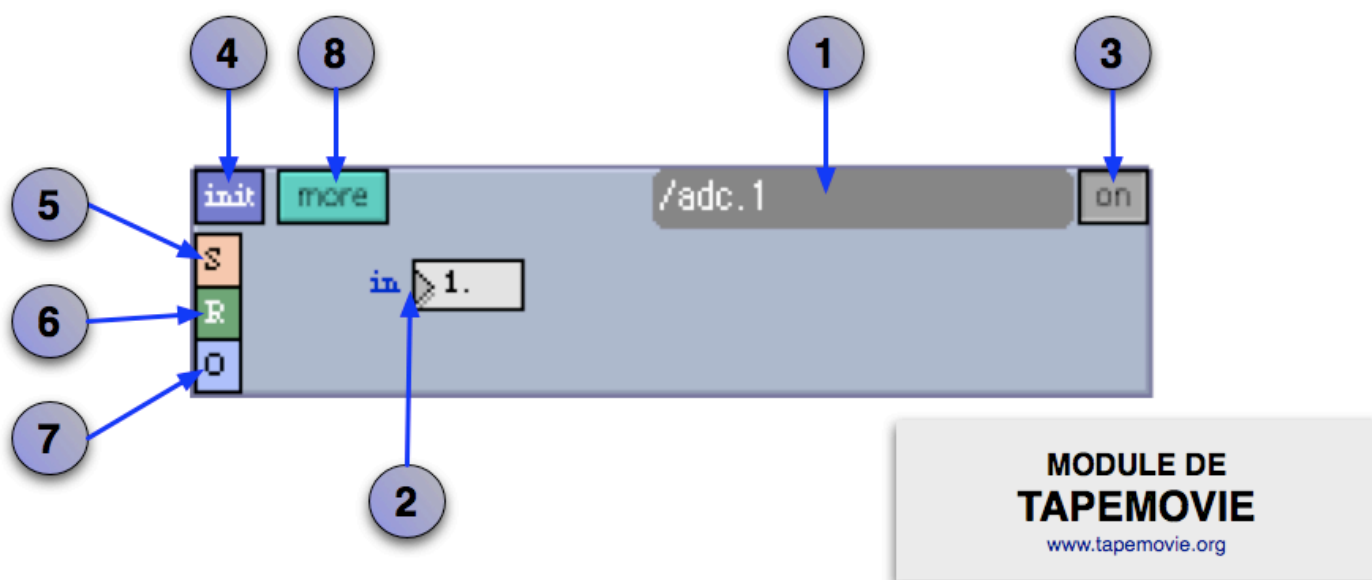
Le processus d'initialisation : INIT

Une fois la configuration choisie pour tapemovie (et éventuellement pour tape et movie), on lance la construction de l'environnement avec le bouton [INIT].

Version standalone et Version patch
[Tutoriel de configuration de tapemovie](#)

Le fonctionnement d'un module tapemovie

Tous les modules de tapemovie répondent aux mêmes règles de fonctionnement



1 = nom du module

2 = nom du paramètre

ici in avec sa valeur 1. Pour changer sa valeur on envoie le message "*nom du module*"/"*nom du paramètre*" "*valeur*", donc ici si on voulait mettre sa valeur à on enverrait le message */adc.1/in 0*.

dans la suite de la documentation, lorsqu'on expliquera un paramètre, on donnera l'adresse du paramètre sans donner l'adresse du module

par exemple, lorsqu'on parlera du paramètre in de l'adc, on parlera du paramètre /in, si on veut adresser un message à ce paramètre, il faudra écrire le message nom_du_module/nom_du_paramètre valeur ici il faudra envoyer le message */adc.1/in 1* pour envoyer la valeur 1 au paramètre in du module adc.

3 = SW

bouton d'allumage du module (lorsque le module n'est pas allumé, sa couleur est terne)

4 = INIT

bouton d'initialisation du module (même état que lors du démarrage de tapemovie)

5 = STORE

bouton permettant de stocker sur un fichier temporaire toutes les valeurs du module

6 = RECAL

bouton permettant de rappeler toutes les valeurs du modules qui ont été stockées sur le fichier temporaire

7 = OPEN

bouton permettant d'ouvrir le fichier temporaire

8 = MORE

bouton permettant d'ouvrir une fenêtre supplémentaire du module (optionnel)

fonctionnement des paramètres

automatisation d'un paramètre

il est possible de faire une automatisation avec une courbe
courbe définie par une valeur entre -1.0 et 1.0 :

0. = linéaire

entre 0. et 1.0 = exponentiel

entre 0. et -1.0 = logarithmique

ex : volume de l'adc.1 à 0 en 3 secondes de manière linéaire, écrire dans une cue:
/adc.1/in 0. 3000 0.;

pour relier un fader midi à un volume la valeur 0.1 fonctionne bien
pour relier un fader midi à la fréquence d'un filtre la valeur -0.2 fonctionne bien

une progression de courbes :

Table des matières:

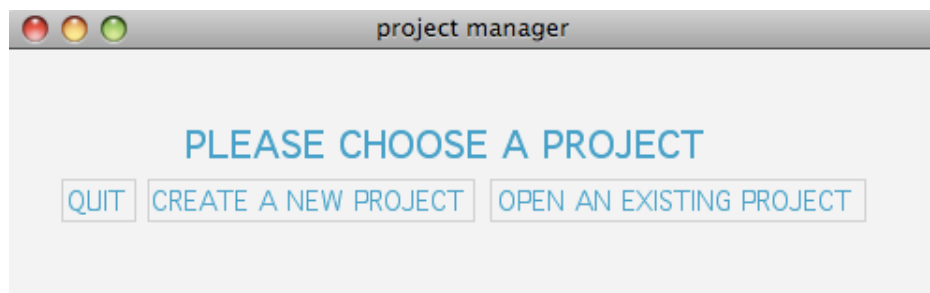
howto

start-tapemovie-standalone
start-tapemovie-patch
config-tapemovie
create-cue
sequence with cuesheet
start-tape
start-movie
t_tuto_02

Démarrer tapemovie (version standalone)
Démarrer tapemovie (version patch)
Configuration rapide de tapemovie
Créer une mémoire dans tapemovie
Manipuler une séquence d'événements
Configurer tape et le démarrer
Diffuser un son filtrer et delayé depuis tape

Démarrer tapemovie (version standalone)

- dézipper le fichier téléchargé
- lancer l'application tapemovie
- la fenêtre ci-dessous apparaît, cette fenêtre permet de choisir ou de créer un projet tapemovie. [plus d'infos sur le projet](#)



QUIT

CREATE A NEW PROJECT

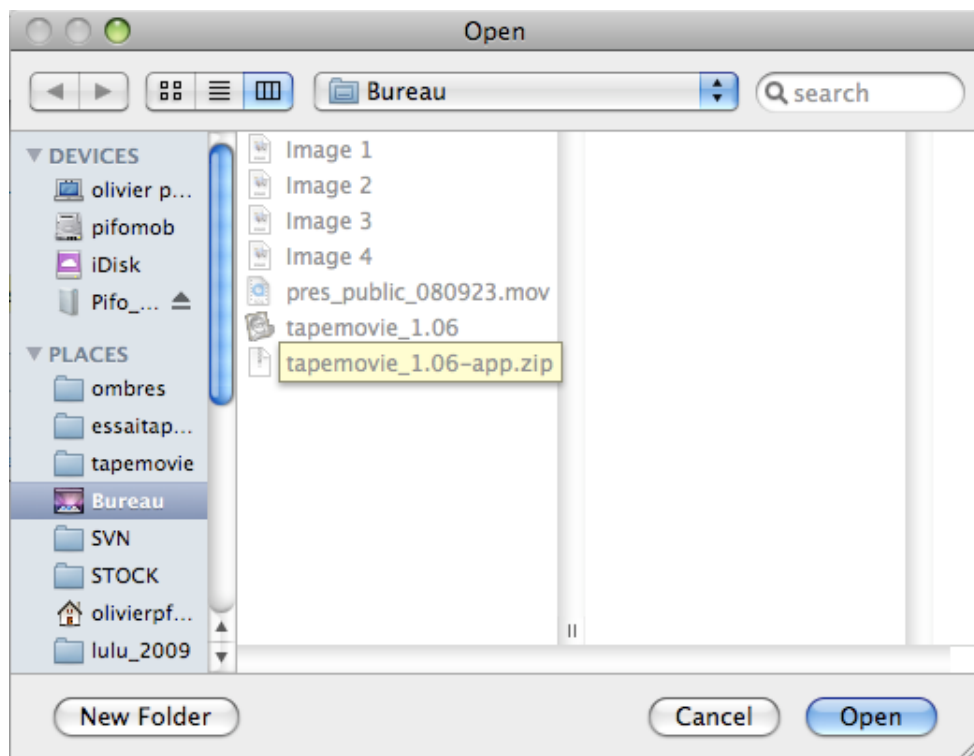
OPEN AN EXISTING PROJECT

bouton quit : permet de quitter

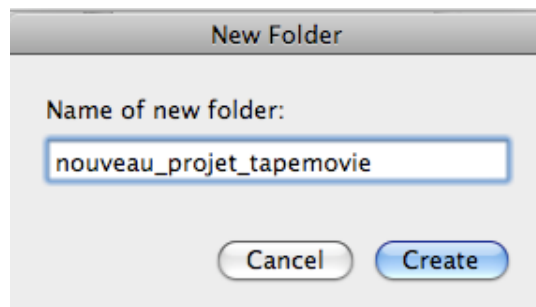
bouton create new projet : créer automatiquement un nouveau projet vierge (sans cue, no média)

bouton open an existing project : permet de choisir un projet déjà existant

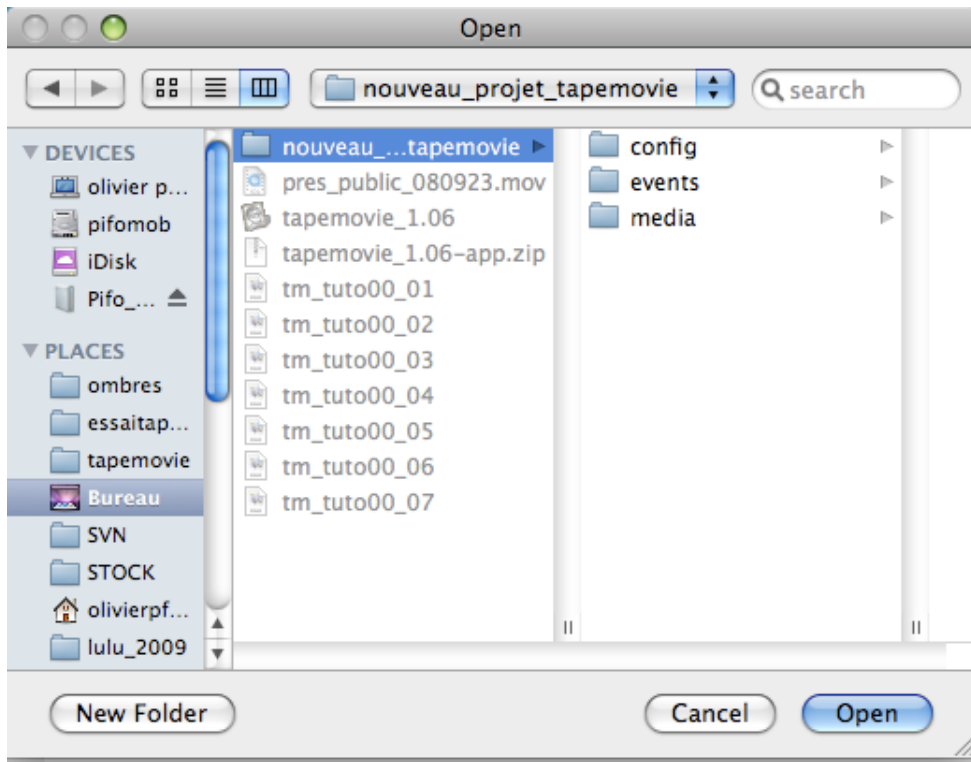
- A présent créer un nouveau projet : clic sur le bouton create new projet, une fenêtre de dialogue apparait



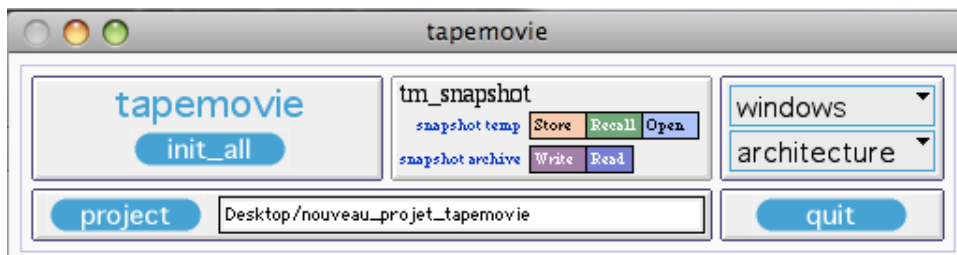
- créer un nouveau dossier



- sélectionner ce dossier puis cliquer sur open



- tapemovie s'ouvre avec comme projet de référence le projet que l'on vient de créer



- vous êtes prêt à configurer tapemovie
- la prochaine fois que vous allez ouvrir, le projet choisit sera celui choisit lors de la précédente ouverture de tapemovie

Démarrer tapemovie (version patch)

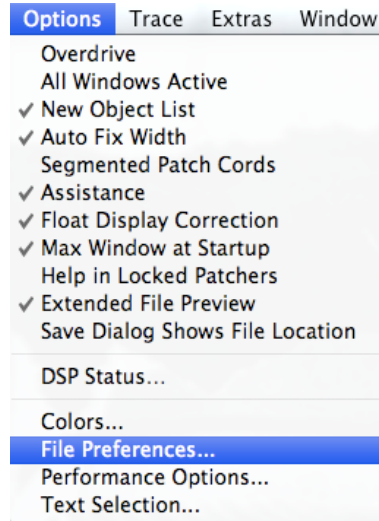
dézipper le fichier tapemovie

placer le dossier tapemovie sur votre disque dur

lancer max

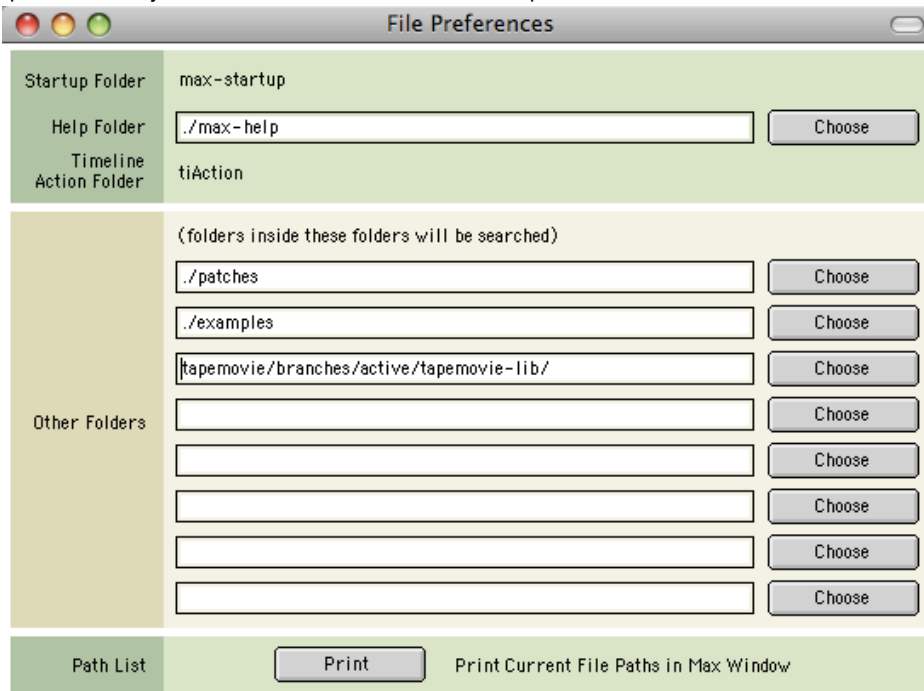
menu option -> file preferences

ajout d'une préférence de fichiers interne à max



choisir le dossier active-> tapemovie-lib/

la tapemovie-lib regroupe tous les objets nécessaires à faire fonctionner tapemovie



fermer max

lancer le fichier tapemovie.mxt

vous êtes prêt à configurer tapemovie

Configuration rapide de tapemovie

tapemovie est un environnement modulaire. il comporte un certain nombre de module que l'on peut redéfinir à chaque projet.
Nous allons voir comment configurer le nombre de module

lancer tapemovie

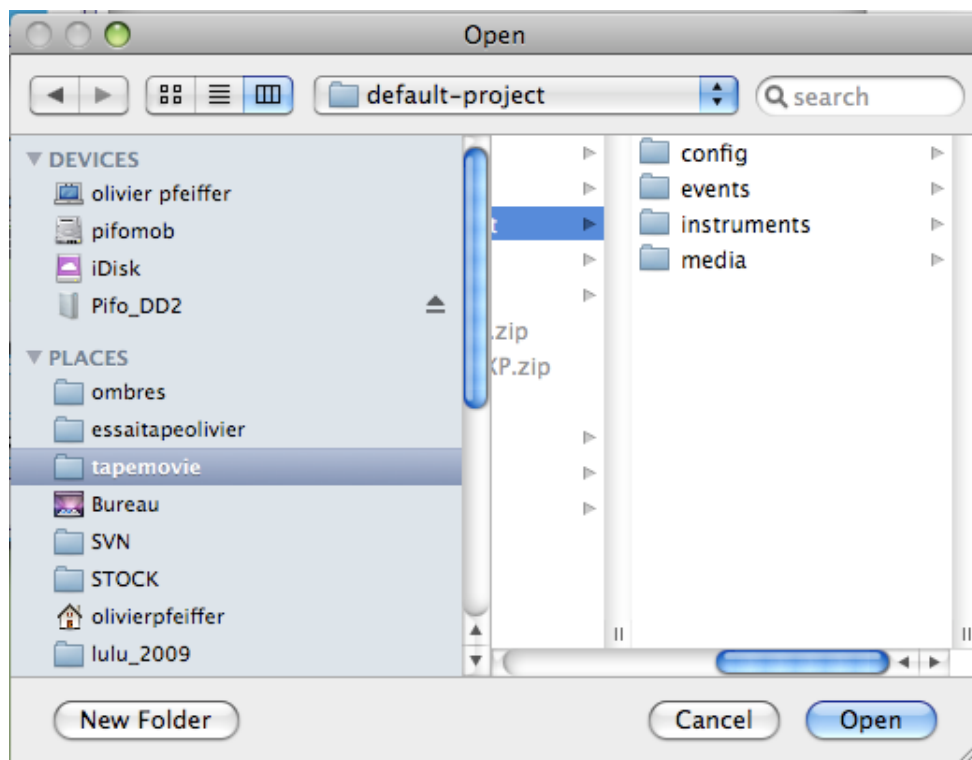
[Comment lancer tapemovie version standalone](#)

[Comment lancer tapemovie version patch](#)

clic sur le bouton project afin de choisir le projet sur lequel on veut travailler

project

une fenêtre de dialogue s'ouvre, choisir le dossier du projet, ou choisir un dossier vide afin de créer un projet vierge



une fois le projet choisi le nom du projet s'affiche

Desktop/nouveau_projet_tapemovie

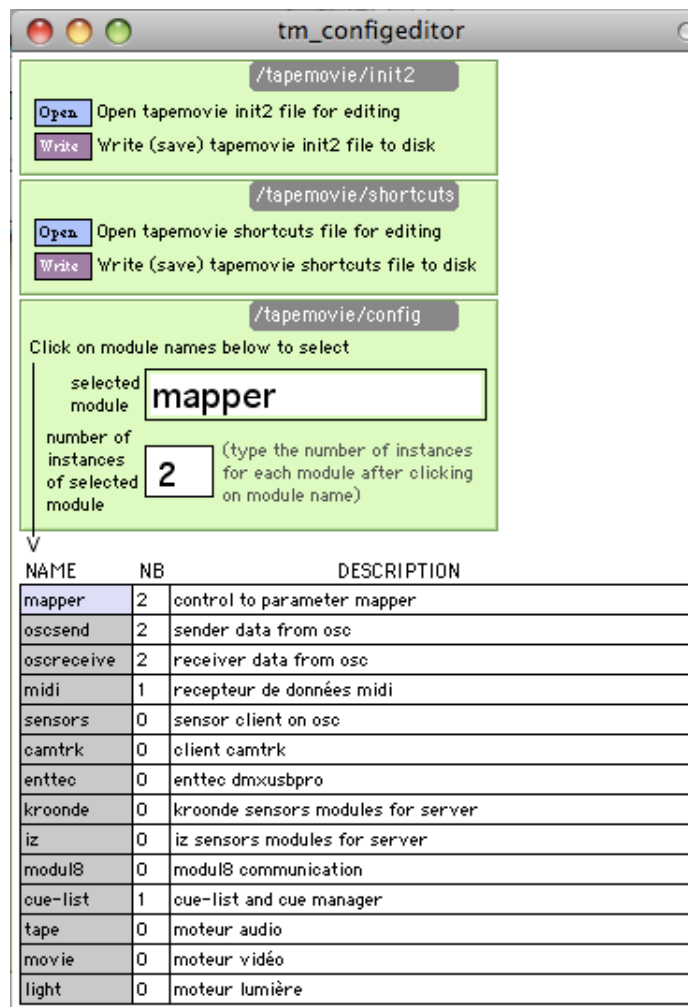
cliquer sur le menu preferences

preferences

choisir tm_config (configuration de tapemovie)



la fenêtre **tm_configeditor** s'ouvre



dans la liste des modules disponibles, cliquer sur le module cue-list, la case devient bleu

mapper
oscsend
oscreceive
midi
sensors
camtrk
enttec
kroonde
iz
modul8
cue-list
tape
movie
light

le nom du module apparaît alors dans la case ci-dessus

cue-list

on peut alors changer le nombre de ce type de module en cliquant sur la partie numéro

1

le tableau se met à jour et met à côté du nom des modules le nombre de ce type de module présent dans tapemovie

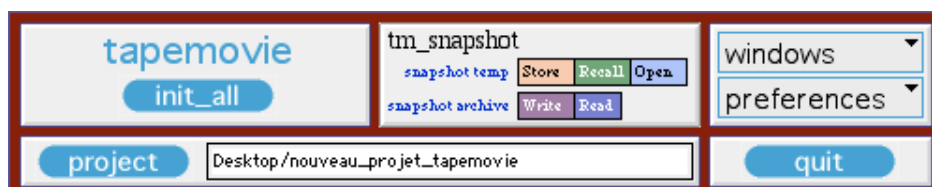
cue-list	1
----------	---

une fois les modules et leur nombre choisis, nous allons fabriquer ces modules en cliquant sur le bouton init_all

init_all

tapemovie fabrique les modules et devient rouge

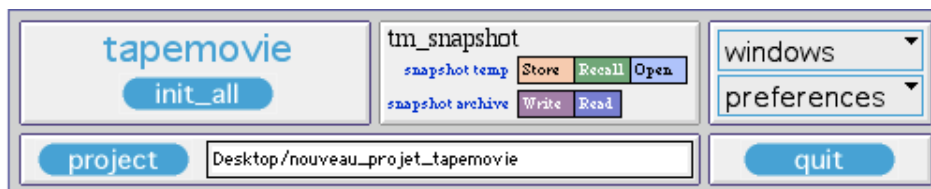
NE TOUCHER A RIEN PENDANT CETTE OPERATION !!!



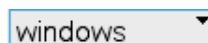
attendre que le message suivant dans la fenêtre max

```
Max
© 1990-2006 Cycling '74 / IRCAM
coll: finished, 14 lines
coll: finished, 26 lines
coll: finished, 10 lines
coll: finished, 14 lines
tapmovie_init: ----- initing tapmovie - please wait -----
tm_init: play 1.000000
tm_init: done
udpreceiver: binding to port 44000
/tapmovie/initmodules: done
tm_init2: play 1.000000
tm_init2: done
tapmovie_init: ----- tapmovie initialisation is done -----
/tapmovie/initplugins: working...
coll: finished, 0 lines
coll: finished, 0 lines
coll: finished, 0 lines
coll: finished, 0 lines
/tapmovie/initplugins: done
tapmovie+plugins_init: ----- tapmovie init_all done -----
```

une fois la fabrication terminée vous pouvez commencer à utiliser tapmovie



cliquer sur le menu windows



vous pouvez à présent ouvrir les les fenêtres des modules présents dans tapmovie

- windows
- instruments
- plugins
- cue-list
- maps
- mapper (π)
- osc
- oscsend
- oscreceive
- devices
- midi (i)

Créer une mémoire dans tapemovie

Il existe une manière de gérer des mémoires grâce aux modules cue-list et cue-manager, maintenant obsolètes depuis l'arrivée des modules events et cue-sheet (version >1.3). Pour archive : [Création d'une mémoire avec le plugin cue-list](#)

tapemovie permet de d'enregistrer des mémoires à l'aide du module events.

Il faut au moins un module events dans sa configuration pour pouvoir créer des évènements.

[Comment configurer tapemovie](#)

Pour créer une mémoire, il faut tout d'abord sélectionner quelle partie du namespace on souhaite sauvegarder à l'aide du menu /type.

[Informations sur le "namespace" de tapemovie](#)

Le menu type peut être

- **empty**, alors la mémoire créée sera vide. Cela est utile pour éditer des lignes à la main.
- **tapemovie**, alors seront enregistrés les paramètres de tous les modules allumés
- **tape**, alors seront enregistrés les paramètres de tous les modules TAPE allumés
- **movie**, alors seront enregistrés les paramètres de tous les modules MOVIE allumés

Il y a également les custom-types que je décrirais plus loin.

On choisit ensuite le dossier de mémoire dans lequel on souhaite travailler à l'aide du menu folder.

Ce menu recense les différents dossier situés à l'intérieur du dossier events du projet actif.

On peut alors cliquer sur le bouton create et la mémoire correspondante sera créée.

Si l'on souhaite tout ou partie des mémoires existantes dans une séquence, alors il convient d'utiliser le module cuesheet.

[Manipuler une séquence de mémoires](#)

Manipuler une séquence d'évènements

Le module cuesheet permet de manipuler une séquence de mémoires dans tapemovie.

[Créer une mémoire dans tapemovie](#)

Charger le projet cuesheet

...en cours d'écriture...

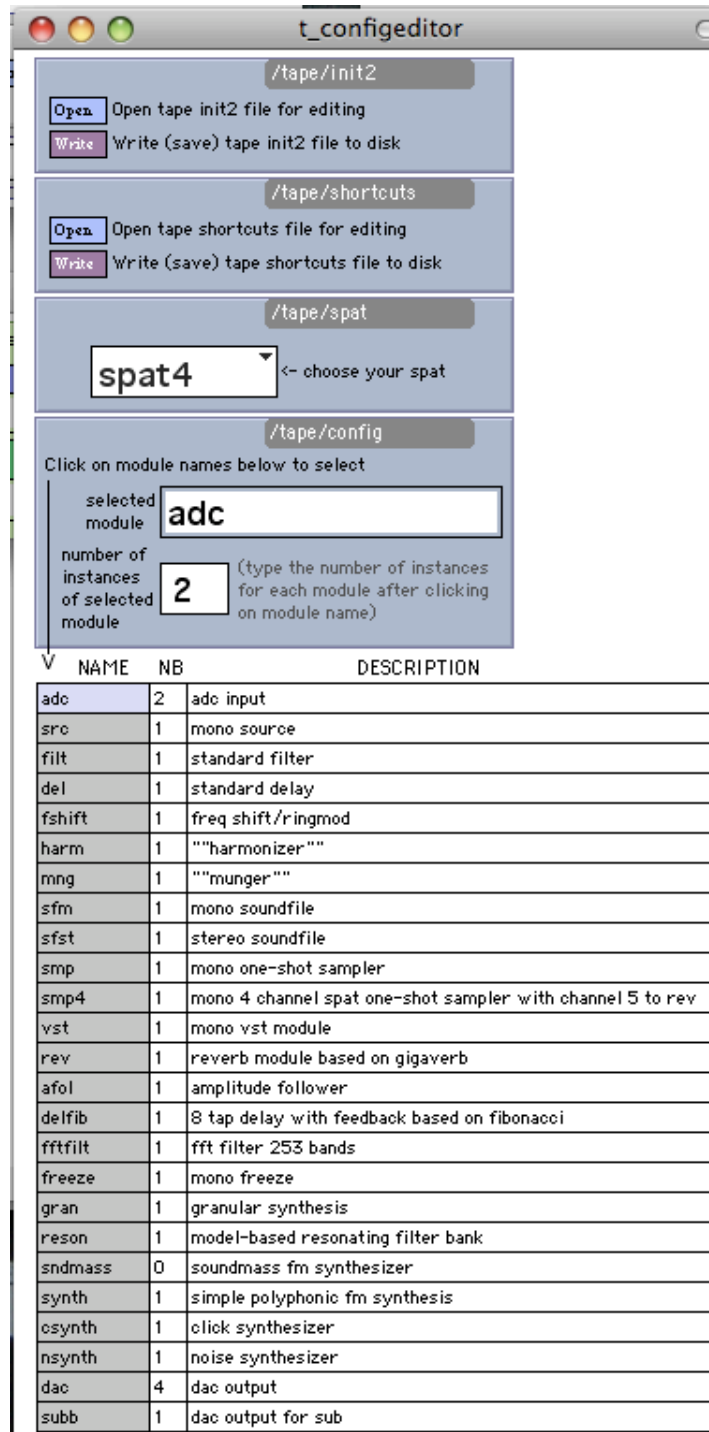
Configurer tape et le démarrer

choisir 1 module tape dans la configuration de tapemovie [tm_tuto#01](#)

dans le menu preferences de tapemovie choisir t_config (configuration du module plug-ins tape

- [preferences](#)
- [tapemovie](#)
- [tm_config](#)
- [tape](#)
- [t_config](#)
- [movie](#)
- [m_config](#)

la fenêtre `t_configeditor` s'ouvre



dans le menu spat choisir le type de `spat` utilisé pour le projet



configurer les modules de tape de la même manière que les modules tapemovie

voir [tm_tuto#01](#)

cliquer sur le bouton `init_all` de tapemovie



tapemovie fabrique ses modules puis tape fabrique les siens

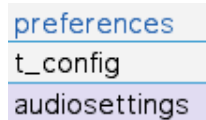
NE RIEN FAIRE PENDANT CETTE OPERATION



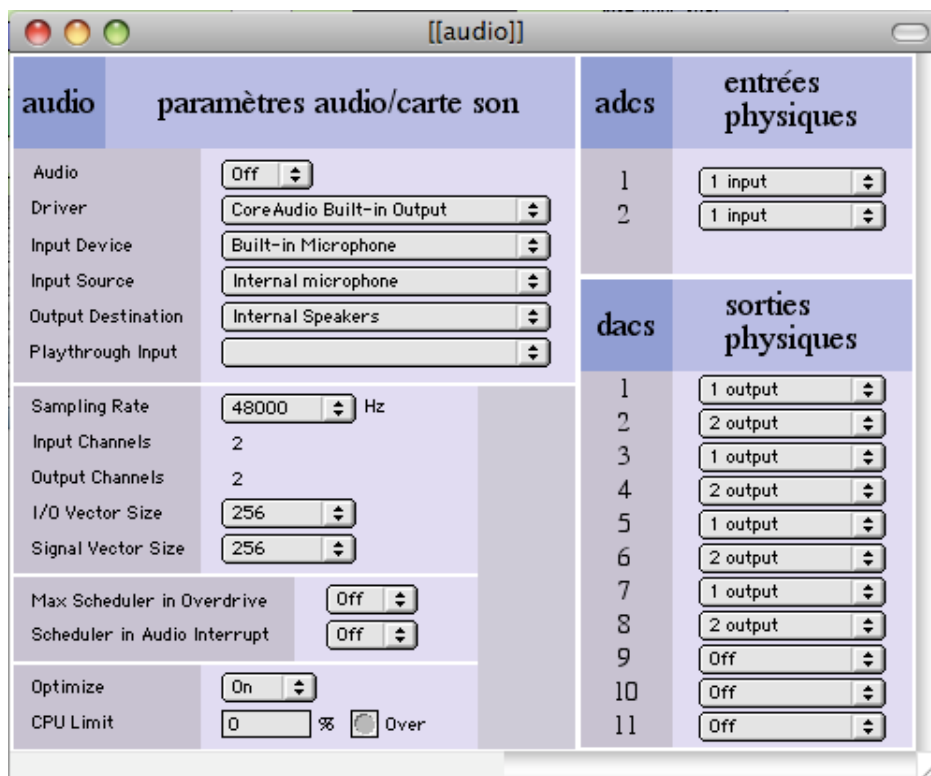
attendre que le message tapemovie `init_all` done apparaisse

```
tape_init: ----- tape initialisation is done -----  
/tapemovie/initplugins: done  
tapemovie+plugins_init: ----- tapemovie init_all done -----
```

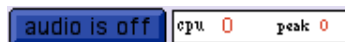
cliquer sur le menu `preferences` et choisir `audiosettings`



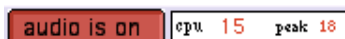
configurer la carte son voir [audiosettings](#)



cliquer sur le bouton bleu audio is off



afin d'allumer l'audio, si la valeur de cpu bouge, vous pouvez commencer à travailler sur tape



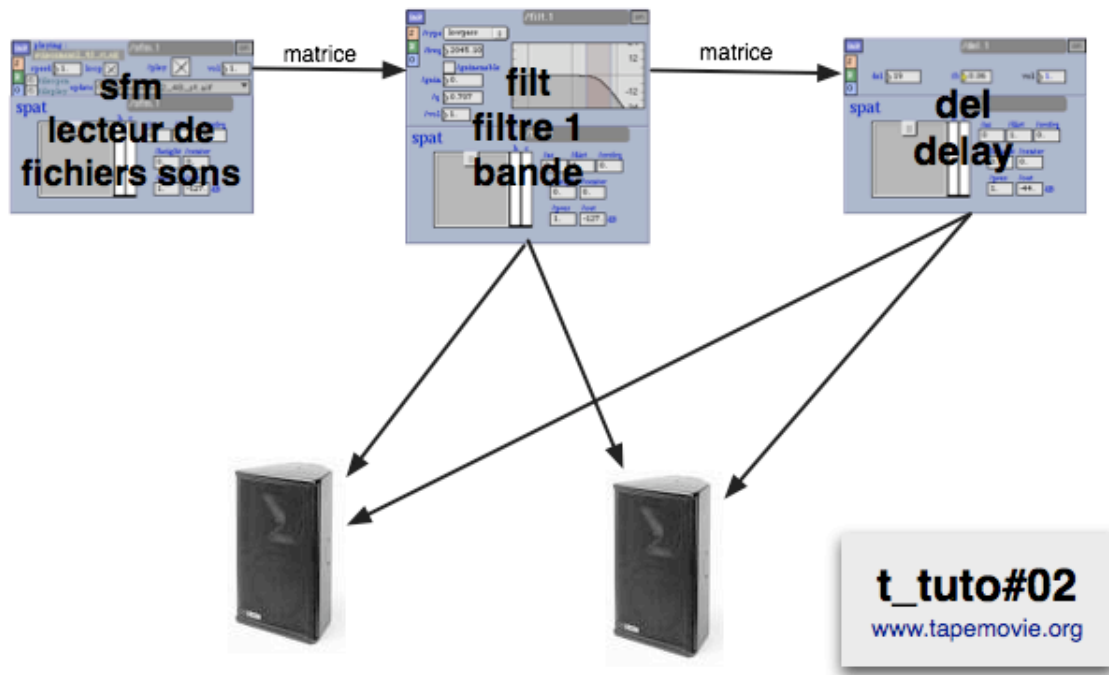
video



Le lecteur Flash n'est pas disponible.

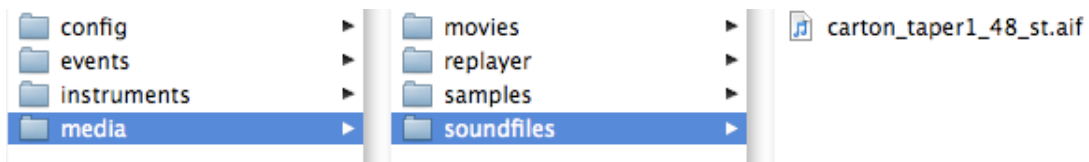
Diffuser un son filtré et delayé depuis tape

Réalisation de l'exemple suivant :



ajout d'un nouveau son

Ajouter un fichier son dans le dossier soundfiles (ce fichier ne doit comporter ni espaces, ni accents, ni caractères bizarres et doit être de format aiff ou wave)



choisir 1 module tape dans la configuration de tapemovie [tm_tuto#01](#)

choisir 1 module **sfm**, **del** et **filt** dans la configuration de tape [t_tuto#01](#)

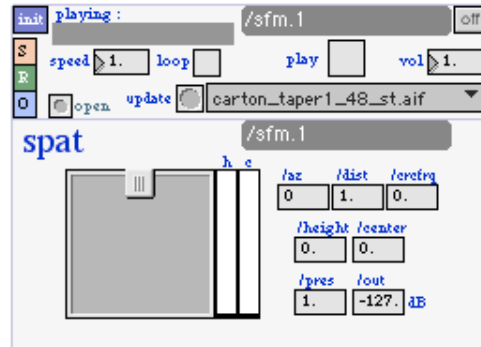
construire tapemovie

lecture du fichier son

dans le menu windows de tape choisir l'éditeur des modules sfm



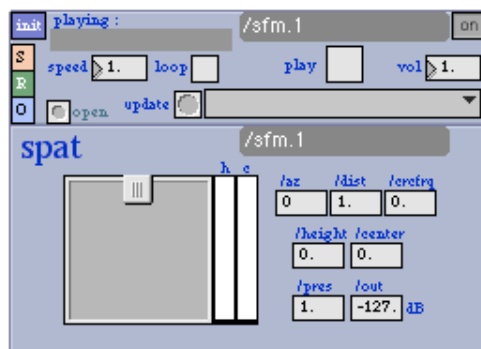
travailler sur le module sfm.1



allumer le module en appuyant sur le bouton on/off

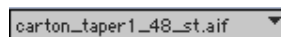


le module s'allume (son fond devient bleu)



choisir le fichier son qui va être lu

même si le nom du fichier désiré est déjà sélectionner, il est indispensable de le re-sélectionner



enclencher le mode de lecture en boucle



jouer le son en allumant la croix play



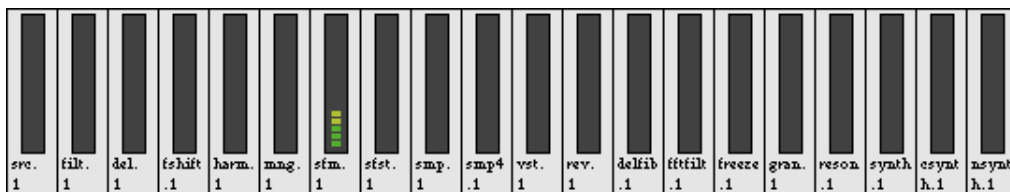
le nom du fichier son qui est entrain de jouer apparaît dans la zone ci-dessous

```
playing :  
carton taper1_48 st....
```

ouvrir la fenêtre des fxmeters dans le menu windows

- windows
- iometers (b)
- fxmeters (n)
- instruments (i)
- samples
- tests
- editors
- mtrx (x)
- adc (a)
- src (&)
- filt (f)
- del (d)
- fshift (c)
- harm (h)
- mng (m)
- sfm (é)
- sfst (§)
- smp (s)
- smp4 (z)
- vst (u)
- rev (v)
- afol (@)
- delfib (y)
- fftfilt (e)
- freeze (t)
- gran (g)
- reson (r)
- synth (j)
- csynth (k)
- nsynth (l)
- dac (q)
- subb (w)

du signal audio sort du module sfm.1



connecter le lecteur de fichier son vers le filtre


ouvrir l'éditeur de la matrice dans le menu window

windows
iometers (b)
fxmeters (n)
instruments (i)
samples
tests
editors
mtrx (x)
adc (a)
src (&)
filt (f)
del (d)
fshift (c)
harm (h)
mng (m)
sfm (é)
sfst (§)
smp (s)
smp4 (z)
vst (u)
rev (v)
afol (@)
delfib (y)
fftfilt (e)
freeze (t)
gran (g)
reson (r)
synth (j)
csynth (k)
nsynth (l)
dac (q)
subb (w)

une fois la [matrice](#) ouverte chercher la sortie du module sfm.1 (en x) et l'entrée du module filt.1 (en y)

[[matrix_interface]]

DSP on/off



init

mtx

connected

muted

disconnected

"shift-click" to connect/disconnect

"click" to mute/unmute

"ctrl-click" or "alt-click" to change level

"ctrl-shift-click" or "alt-shift-click" to set level to 0 dB

temp preset

window active

adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1	ham.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1	fftfilt.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1	gran.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1	reson.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1	dac.1
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2	dac.2
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3	dac.3
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4	dac.4
adc.1	adc.2	src.1	filt.1	del.1	fshift.1	ham.1	mng.1L	mng.1R	sfm.1	sfst.1L	sfst.1R
-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127	-127
subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1	subb.1

shift + clic sur la case pour réaliser une connexion à -127dB

sfm.1
-127
filt.1

shift + alt + clic pour réaliser une connexion à 0dB

sfm.1
0
filt.1

filtrer le son

ouvrir la fenêtre des éditeur de filtre dans le menu windows

windows
iometers (b)
fxmeters (n)
instruments (i)
samples
tests
editors
mtrx (x)
adc (a)
src (&)
filt (f)
del (d)
fshift (c)
harm (h)
mng (m)
sfm (é)
sfst (§)
smp (s)
smp4 (z)
vst (u)
rev (v)
afol (@)
delfib (y)
fftfilt (e)
freeze (t)
gran (g)
reson (r)
synth (j)
csynth (k)
nsynth (l)
dac (q)
subb (w)

travailler sur le module filt.1

The image shows a software interface for a filter module, divided into two main sections: 'filt.1' and 'spat'.

filt.1 section:

- init:** A button to initialize the filter.
- Parameters:**
 - /type:** dropdown menu set to 'lowpass'.
 - /freq:** input field with value 22050.
 - /gainable:** checkbox (unchecked).
 - /gain:** input field with value 0.
 - /q:** input field with value 0.707.
 - /vol:** input field with value 1.
- Graph:** A frequency response plot showing a lowpass filter curve. The y-axis ranges from -12 to 12.

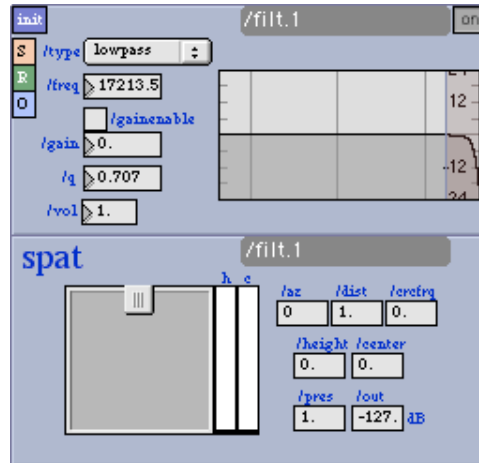
spat section:

- Parameters:**
 - /az:** input field with value 0.
 - /dist:** input field with value 1.
 - /erefrq:** input field with value 0.
 - /height:** input field with value 0.
 - /center:** input field with value 0.
 - /pres:** input field with value 1.
 - /out:** input field with value -127. dB
- Diagram:** A 3D diagram of a speaker or sound field with labels 'h' and 'c'.

allumer le module

on

le module est allumé

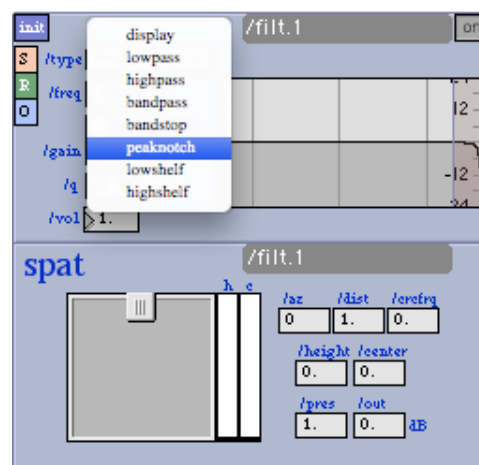


monter la sortie du spatialiseur du module filt.1

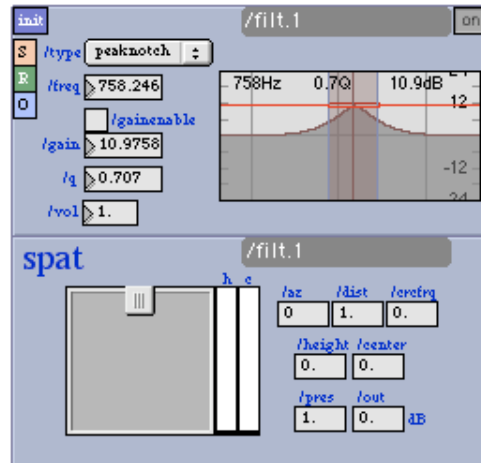
/out
0. dB

A PRESENT ON PEUT ENTENDRE LE SON NON FILTRE

choisir un type de filtrage



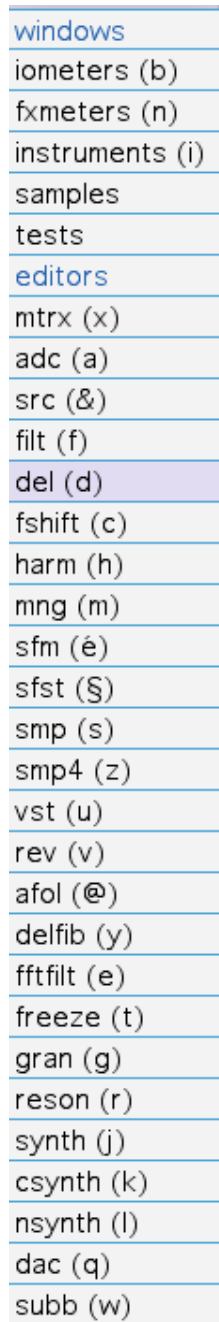
modifier le filtrage en jouant sur le graphique



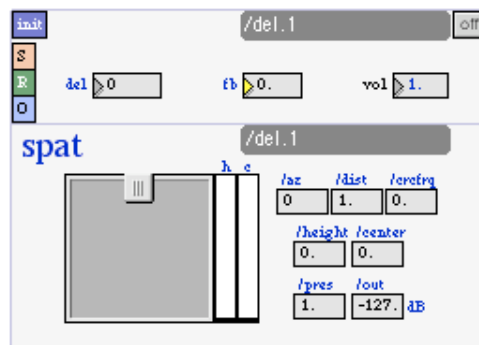
connecter le filtre vers le delay

ouvrir la matrice et chercher la case filt.1 del.1

ouvrir les éditeurs de delay dans le menu windows



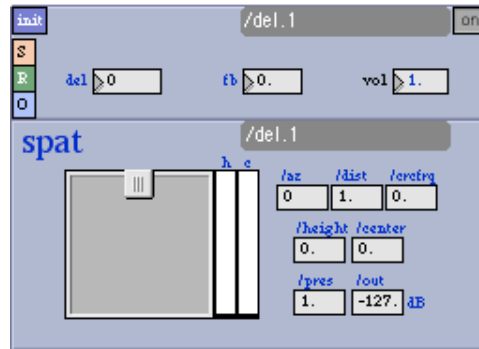
travailler sur le module del.1



allumer le module



le module est allumé



monter la sortie du spatialiseur du module sfm.1



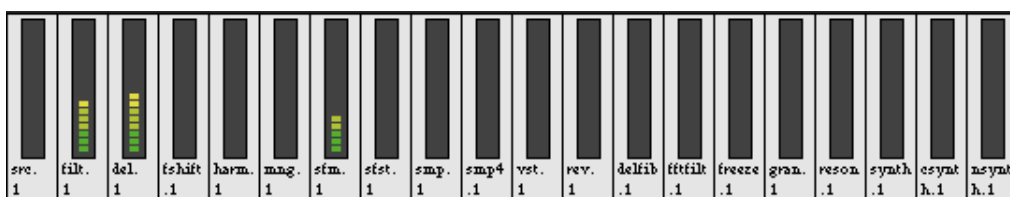
régler le delay à 500ms



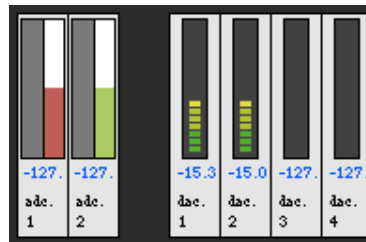
régler le feedback à 0.45



vérifier les vu-mètre de la fenêtre fx-meters



vérifier les niveaux de sorties avec la fenêtre io-meters



le son entendu est un mélange de son filtré et de son filtré delayé.

enregistrement de cet état via le snapshot

sur la fenêtre du module tape nous allons utiliser le module t_snapshot pour écrire une mémoire



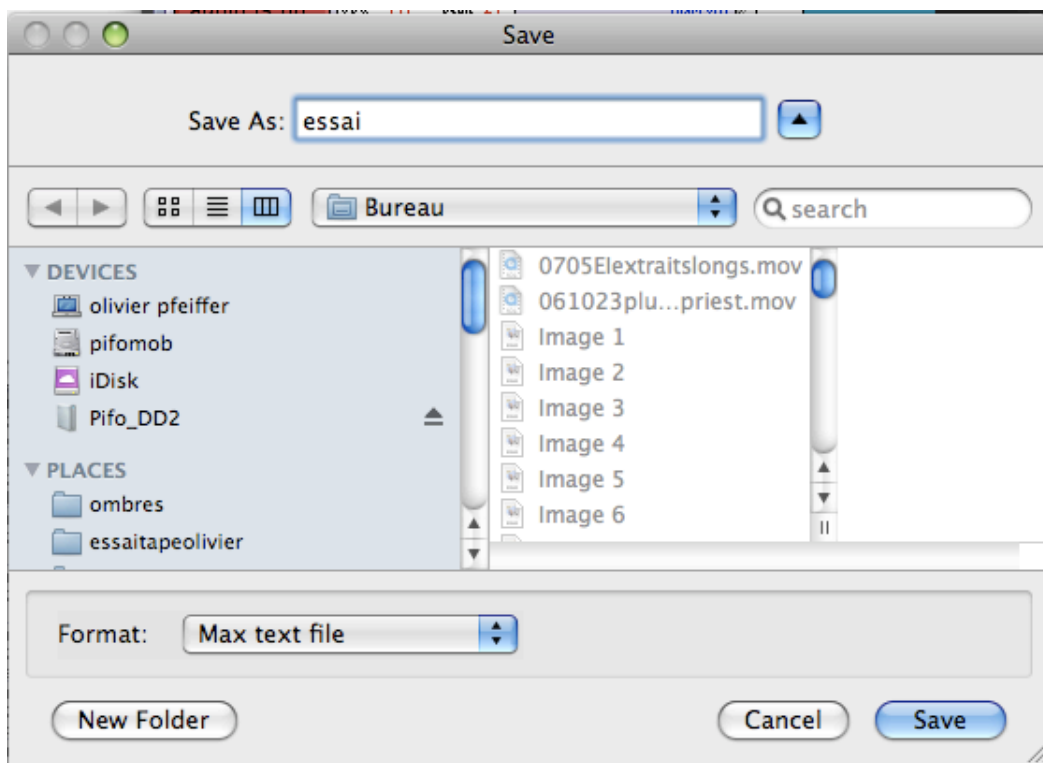
appuyer sur le bouton store (enregistrement de l'état de tape sur un fichier temporaire)



cliquer sur write pour enregistrer cet état sur le disque dur



choisir un nom et un endroit pour le fichier créé.



il sera possible de rappeler cet état en cliquant sur read puis sur recall

choix de fichier de sauvegarde et rappel des paramètres stockés dans ce fichier

utiliser le snapshot pour créer une cue via le cue-manager

voir [tm_tuto#02 écrire une cue](#)

cliquer sur open

Open

un fichier texte s'ouvre avec tous les paramètres utilisés et toutes leur valeurs

```
pifomob:/Users/olivierfeiffer/D...
|/mtrx connect sfm.1 filt.1 0;
|/mtrx connect filt.1 del.1 0;
|/filt.1/sw 1;
|/filt.1/type peaknotch;
|/filt.1/gainenable 0;
|/filt.1/freq 758.245544;
|/filt.1/gain 10.975761;
|/filt.1/q 0.707;
|/filt.1/vol 1.;
|/filt.1/az 0;
|/filt.1/dist 1.;
|/filt.1/crcfrq 0.;
|/filt.1/height 0.;
|/filt.1/center 0.;
|/filt.1/pres 1.;
|/filt.1/out 0.;
|/filt.1/grain 50;
|/del.1/sw 1;
|/del.1/del 500;
|/del.1/fb 0.45;
|/del.1/vol 1.;
|/del.1/az 0;
|/del.1/dist 1.;
|/del.1/crcfrq 0.;
|/del.1/height 0.;
|/del.1/center 0.;
|/del.1/pres 1.;
|/del.1/out 0.;
|/del.1/grain 50;
|/sfm.1/sw 1;
|/sfm.1/read carton_taper1_48_st.aif;
|/sfm.1/loop 1;
|/sfm.1/speed 1.;
|/sfm.1/vol 1.;
|/sfm.1/play 1;
|/sfm.1/az 0;
|/sfm.1/dist 1.;
|/sfm.1/crcfrq 0.;
|/sfm.1/height 0.;
|/sfm.1/center 0.;
|/sfm.1/pres 1.;
|/sfm.1/out -127.;
|/sfm.1/grain 50;
```

copier l'ensemble du contenu du fichier texte et le coller dans une cue

Les modules de la catégorie osc

Ces modules permettent de recevoir et d'envoyer des données qui sont véhiculées par le réseau local dédié sur lequel sont branchés l'ordinateur utilisé et d'autres ordinateurs ou machines comme le lémur

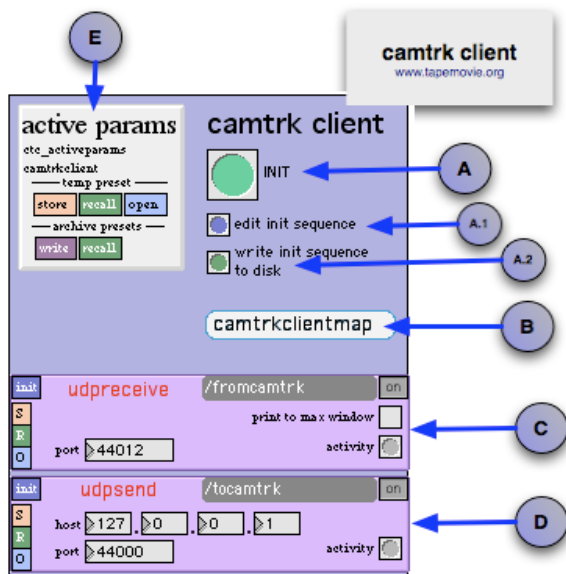
[en savoir plus sur les réseaux...](#)

Catégories: osc

- Module de gestion du protocole Minit
- Module tapemovie de gestion des submasters de Dlight
- Module d'envoi de données en osc via udp
- Module tapemovie de réception de données sur en osc sur udp / ip
- Module permettant la réception et le traitement provenant de caméra tracking
- Module client osc des modules iz et kroonde (Reception et analyse de données provenant de capteurs)
- s_analyz : Un module d'analyse de signal

Module permettant la réception et le traitement provenant de caméra tracking

camtrkclient



description :

Ce module permet la reception et le mapping des données reçues par le logiciel [Camtrk](#).

fonctions :

A = bouton d'initialisation camtrkclient/init + bang

A.1 = bouton pour ouvrir le fichier d'initialisation du module camtrkclient ctc-initsequence + open

A.2 = bouton pour écrire le fichier d'initialisation du module camtrkclient sur le disque dur ctc-initsequence-write + bang

B = ouverture du [camtrkclientmap](#)

C = module **oscreceive** réception des données issues du logiciel camtrk

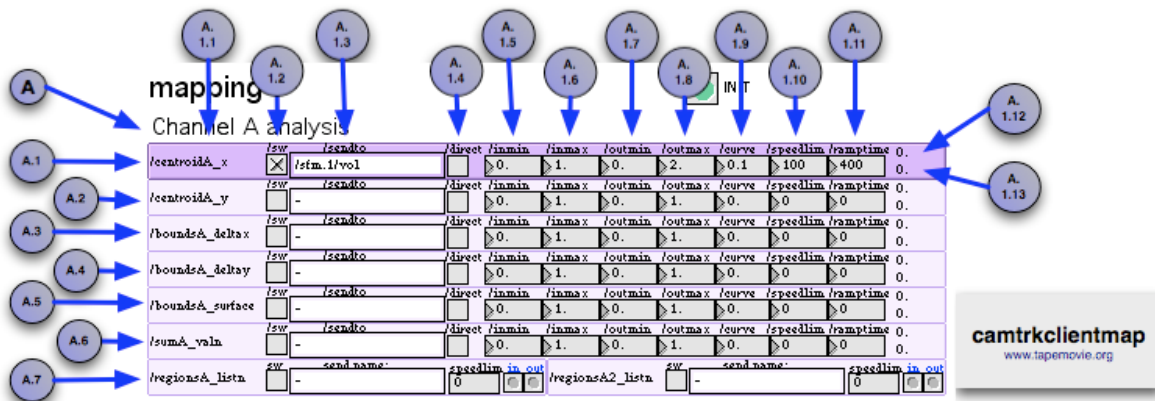
D = module **oscsend** envoie de données vers le logiciel camtrk

E = snapshot du module camtrkclient

astuces et conseils

voir [camtrkclientmap](#)

mapping du module ct (camtrkclient)



description :

Ce module permet le mapping des données arrivant dans le module [camtrkclient](#). Ces données sont nommées suivant les analyse du logiciel [camtrk](#)

données reçues :

A = réception du channel d'analyse du logiciel [camtrk](#)

/centroidA_x : paramètres liés à la valeur x de centroid du channel A A.1
moyenne de la position x trackée de 0. à 1.

/centroidA_y : paramètres liés à la valeur y de centroid du channel A A.2
moyenne de la position y trackée de 0. à 1.

/boundsA_deltax : paramètres liés à la valeur deltax du bounds du channel A A.3
variation entre les deux points trackés les plus extrêmes en x longueur du rectancgle du bounds de 0. à 1.

/boundsA_deltay : paramètres liés à la valeur deltay du bounds du channel A A.4
variation entre les deux points trackés les plus extrêmes en y, hauteur du rectancgle du bounds de 0. à 1.

/boundsA_surface : paramètres liés à la valeur surface du bounds du channel A A.5
surface du rectangle du bounds de 0. à 1.

/sumA_valn : paramètres liés à la valeur sum_valn A.6
quantité de mouvement ou de présence tracké de 0. à 1.

/regionsA_listn : paramètres liés à la liste regions_listn A.7

liste des valeurs de `sum_valn` pour chacune des case du quadrillage liste de de 0. à 1.

fonctions :

/nom : valeur de réception`A.1.1 / A.1.12

/sw : allumage de la connexion A.1.2

toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=0 init= 0

/sendto : nom du paramètre de destination A.1.3

symbol, paramètre non-dynamique, init= -

/direct = bypass des /in/min /in/max /out/min /out/max, les valeurs qui sortent sont les mêmes que les valeurs qui entrent A.1.4

/direct = 0 utilisation des paramètres /in/min /in/max /out/min /out/max

/direct = 1 bypass des paramètres /in/min /in/max /out/min /out/max

toggle paramètre non-dynamique min=0, max=1 init=0.

/inmin : valeur minimum de la valeur en entrée A.1.5

nb_décimal, paramètre non-dynamique, min=0, max=1 init=0

/inmax : valeur maximale de la valeur en entrée A.1.6

nb_décimal, paramètre non-dynamique, min=0, max=1 init=1

/outmin : valeur minimum de la valeur en sortie A.1.7

" nb_entier ou décimal paramètre dynamique les valeurs dépendent du paramètre choisit

/outmax : valeur maximale de la valeur en sortie A.1.8

" nb_entier ou décimal paramètre dynamique les valeurs dépendent du paramètre choisit

/curve : Choisit le coefficient à appliquer à la courbe A.1.9

/curve = 0 courbe linéaire

/curve comprise entre 0. à -1. courbe logarithmique

/curve comprise entre 0. à 1. courbe exponentielle

nb_décimal paramètre dynamique min=-1, max=1, init=0

/speedlim : Filtre la fréquence de réception des valeurs du contrôleur (en millisecondes) A.1.10

nb_entier paramètre dynamique min=0, max=10000 init=40.

/ramp : valeur de temps en millisecondes pour arriver à la destination, amène une inertie A.1.11

/ramp = 0 pas d'inertie

/ramp = 1000 inertie de 1000ms ou 1 sec

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=9999 init=0.

le paramètre ramp est à combiner avec le paramètre speedlim.

garder un rapport de 4 entre le speedlim et le ramp speedlim = 100 ramp = 400

/outdisp : valeur de sortie A.1.13

astuces et conseils

voir ct

Module tapemovie de gestion des submasters de Dlight

Module de gestion du protocole Minuit



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Ce module permet d'envoyer et recevoir des données en udp / ip via le protocole minuit.

fonctions :

à écrire

envois :

à écrire...

astuces et conseils

vérifier si les connexions réseaux sont bien faite
et si l'envoi et la réception sont opérationnelles

voir [oscreceive](#)

Module tapemovie de réception de données sur en osc sur udp / ip



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Ce module permet de recevoir des données en osc sur udp / ip
il envoie directement la valeur au paramètre destinataire du message entrant

fonctions :

/port : port udp utilisé pour l'envoi des données
nb_entier paramètre non-dynamique, min=0 max=99999 init=44000

/print : permet de visualiser les données entrantes dans la fenêtre max
toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=1, init=0

visualisation activity cela permet de voir lorsque le module oscreceive reçoit des données sur le réseau

astuces et conseils

vérifier si les connexions réseaux sont bien faite
et si l'envoi et la réception sont opérationnelles

voir [oscsend](#)

Module d'envoi de données en osc via udp



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Ce module permet d'envoyer des données en osc sur udp / ip

fonctions :

/port : port udp utilisé pour l'envoi des données

nb_entier paramètre non-dynamique, min=0 max=99999 init=44000

/host : adresse ip du destinataire de l'envoi

adresse ip init=127.0.0.1

visualisation activity cela permet de voir lorsque le module oscsend envoie des données sur le réseau

envois :

pour envoyer une donnée dans le module oscsend.1 écrire dans une cue le message suivante.

Le destinataire de l'envoi est un tapemovie avec le plugin tape

`/oscsend.1 /sfm.1/vol valeur ;`

astuces et conseils

vérifier si les connexions réseaux sont bien faite

et si l'envoi et la réception sont opérationnelles

voir [oscreceive](#)

Module client osc des modules iz et kroonde (Reception et analyse de données provenant de capteurs)



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Ce module permet de recevoir des données en osc sur udp / ip envoyés par les modules [iz](#) et [kroonde](#)

fonctions :

/port : port udp utilisé pour l'envoi des données

nb_entier paramètre non-dynamique, min=0 max=99999 init=44000

/print : permet de visualiser les données entrantes dans la fenêtre max

toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=1, init=0

visualisation activity cela permet de voir lorsque le module sensor reçoit des données sur le réseau

réception :

- les données sont visibles dans les [mappers](#)

astuces et conseils

vérifier si les connexions réseaux sont bien faite

et si l'envoi et la réception sont opérationnelles

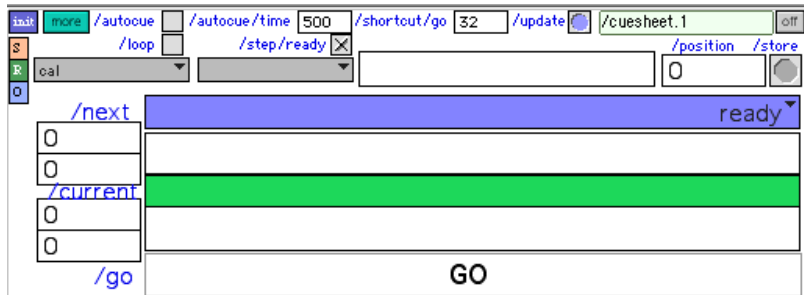
voir iz

voir kroonde

Ces modules permettent de contrôler des paramètres de tapemovie.

Catégories: [controls](#)

-
- [cuesheet](#)
- [events](#)



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module permet d'agencer de créer un enchaînement séquentiel de mémoires. Le module recense les différents dossiers présents dans le dossier *events* du projet.

fonctions :

/autocue : Lance automatiquement la mémoire suivante à la fin de l'exécution de la mémoire courante.

toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=1, init=0

/autocue/time : Temps d'attente entre le lancement automatique de la mémoire suivante à la fin de l'exécution de la mémoire courante (en millisecondes).

nombre entier, paramètre dynamique, min=0, max=9999999, init=500

/shortcut/go : Numéro ASCII de la touche qui enverra le message **GO**. (**Barre d'espace par défaut**)

nombre entier, paramètre dynamique, min=0, max=0, init=32

/loop : Revient automatiquement à la première mémoire après la dernière mémoire exécutée.
toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=1, init=0

/step/ready : Ajoute un pas *ready* avant la première mémoire, cela donne un pas **0** n'envoyant aucune mémoire (par soucis de compatibilité).
toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=1, init=1

astuces et conseils

Les mémoires doivent être enregistrées obligatoirement dans un dossier. Le module ne tient pas compte d'éventuels fichiers textes placés à la racine du dossier events.

voir events



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module permet de créer des mémoires sous formes de fichiers textes dans le dossier events du projet en cours.

Le module gère différentes catégories de mémoires. Chaque catégorie de mémoire mémorise une partie des paramètres tapemovie que l'on choisit.

fonctions :

/type : Type de mémoire utilisé. C'est le fichier de référence qui donne la liste des modules ou paramètres dont il faut récupérer l'état.
symbol, paramètre non-dynamique, init=empty

/subfolder : Dossier observé par le module pour répertorier les mémoires existantes.
symbol, paramètre non-dynamique, init=<none>

/oscsendname : Préfixe à donner à chaque commande de la mémoire à l'exécution. Cela permet d'envoyer les mémoires en réseau en ajoutant uniquement le nom du destinataire ici. (Ex : /oscsend.1, /oscsend.2 etc...)
symbol, paramètre non-dynamique, init=<none>

/localsend : Active l'envoi en local ou non.
toggle, paramètre non-dynamique, min=0, max=1, init=1

Messages

```
/events.1/play nomdudossier/nomdelamémoire
```

```
/events.1/stop nomdudossier/nomdelamémoire
```

astuces et conseils

On peut déclencher une mémoire uniquement si l'on a au moins un module *events* présent dans le projet.

Le message d'arrêt d'une mémoire est pratique lorsque l'on a une mémoire qui avait de long temps d'attente que l'on souhaite interrompre.

voir

- [Créer une mémoire](#)
- [cuesheet](#)

Les modules de la catégorie devices

Ces modules mettent en communication des machines "hardware" connectés à l'ordinateur avec tapemovie.

Ils permettent de recevoir et d'envoyer des informations à ces machines.

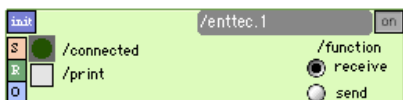
Le module device le plus utilisé est la télécommande midi.

Catégories: [devices](#)

-
- [La gestion des télécommandes midi](#)
- [Module tapemovie de contrôle du boîtier enttec dmxusbpro](#)
- [Module tapemovie de contrôle d'interfaces capteurs -> midi hf ou filaire de fabrication Interface-Z](#)
- [Module de réception des données issus d'une interface kroonde \(La Kitchen\)](#)

Module tapemovie de contrôle du boîtier enttec dmxusbpro

Le module enttec permet d'utiliser le boîtier dmxusbpro de la marque ENTTEC afin d'émettre ou de recevoir du signal DMX.



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Deux modes sont possibles pour ce module, la réception de signal ou l'envoi de signal dmx.

Lors de l'initialisation, le module va chercher un boîtier dmxusbpro branché sur l'ordinateur, et après validation du driver, il émettra un voyant vert.

fonctions :

/mode : Choix du mode Emission/Reception de signal DMX

prefix_name/mode - symbol - send/receive - send

paramètre non-dynamique

/print : Impression dans la fenêtre max des valeurs reçues ou envoyées par le boîtier dmxusbpro

prefix_name/print - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

envois :

prefix_name/connected toggle : Un 1 est envoyé lors de la validation d'un boîtier branché sur l'ordinateur

astuces et conseils

NE PAS OUBLIER D'INSTALLER LE [DRIVER](#)

Module tapemovie de contrôle d'interfaces capteurs -> midi hf

ou filaire de fabrication Interface-Z

The screenshot displays a software interface for a MIDI interface. At the top left, a window titled "/iz.1" shows a MIDI interface configuration. It includes a dropdown menu for "type" set to "8in_hf", a "model" field, and a "menu-update" button. Below this, eight sensor monitoring windows are arranged in a 4x2 grid. Each window is titled "/iz.1/sensor/n" (where n is 1 to 8) and contains a "manualscale" control, a "/min" field (set to 0), and a "/max" field (set to 127). Each window also displays a "/raw" value and a "/norm" value. Below the numerical data is a waveform graph. The top right window is titled "udpsend" and shows "host" (127.0.0.1) and "port" (44015) fields, along with an "activity" indicator.

[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Ce module permet la réception des capteurs des interface capteurs -> midi hf ou filaire [interface-z](#).

lié au module [analyze](#), il permet de calibrer et traiter ces données

lié au module [oscsend](#), il permet d'envoyer les données issues des capteurs analysés vers le reste du réseau.

fonctions :

/type : L'interface midi à utiliser pour l'entrée de signal midi

symbol, paramètre non-dynamique, dépend de l'interface utilisée

/update : permet de réactualiser la liste des contrôleurs midi branchés à l'ordinateur

/update bang

/model : modèle d'interface interface-z

/model = 0 2 in analogique filaire

/model = 1 6 in analogique hf

/model = 2 8 in analogique filaire

/model = 3 8 in analogique hf

nb_entier, paramètre non-dynamique, min=0 max=3 init=1

/in°_sensor/sendto : envoi de la valeur brute entrante vers un module [analyze](#)

symbol, paramètre non-dynamique, init= /sensor/n°_sensor

/n°_sensor/midicc : control change midi attribué au capteur

"nb_entirer paramètre non-dynamique, init=valeur différente pour chaque sensor liée au modèle d'interface choisi

envois :

Pour récupérer les valeurs qui sortent du module iz :

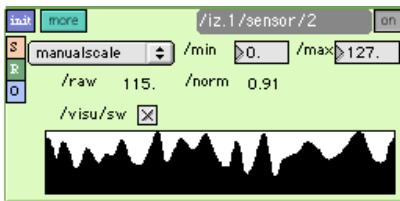
- utiliser le [mapper](#)

astuces et conseils

voir [analyz](#)

voir [oscsend](#)

s_analyz : Un module d'analyse de signal



description :

Ce module permet de gerer un signal en provenance d'un capteur quelconque. Il permet de calibrer et normaliser le sensor, ainsi que de calculer un certains nombres de features.

Differents mode de calibration sont possible :

- manuel : l'utilisateur entre les valeurs min et max du capteurs
- automatique : le capteur se calibre automatiquement sur les valeurs min et max trouvé pendant l'utilisation du module
- temporel : un mode automatique ou le capteur se calibre sur les 300 dernieres données en entrée. A terme ce nombre devra pouvoir etre modifié.

fonctions :

/scale : le mode de calibration.

prefix_name/scale - s - autoscale/manualscale/temposcale - default : autoscale
paramètre non-dynamique

prefix_name/scale/min - f - ??? - default : 0
paramètre dynamique

prefix_name/scale/max - f - ??? - default : 1
paramètre dynamique

/visu : permet d'activer le multislidier de controle du sensor

prefix_name/visu/sw - t - 0/1 - default : 1
paramètre non-dynamique

/speed : calcul la vitesse courante du signal (dérivé première : différence entre valeur précédente et courante)

prefix_name/speed/sw - t - 0/1 - default : 1
paramètre non-dynamique

/acc : calcul l'acceleration du signal (dérivé seconde : différence entre vitesse précédente et courante)

prefix_name/acc/sw - t - 0/1 - default : 1
paramètre non-dynamique

envois :

prefix_name/raw float : la valeur brute du capteur

prefix_name/min float : la valeur minimum du capteur (fonction du mode de calibration choisi)

prefix_name/max float : la valeur maximal du capteur (fonction du mode de calibration choisi)

prefix_name/norm float : la valeur normalisé du capteur

prefix_name/speed/val float : la vitesse du signal au temps courant

prefix_name/acc/val float : l'acceleration du signal au temps courant

astuces et conseils

Module de réception des données issus d'une interface kroonde (La Kitchen)

The image displays a graphical user interface for configuring a 'kroonde.1' module. The main window is titled '/kroonde.1' and contains a grid of 16 sensor input fields, labeled from /kroonde.1/1 to /kroonde.1/8. Each field has a 'manualscale' dropdown menu, a 'min' input field, and a 'max' input field. Below the grid, there are 'raw' and 'norm' output fields, and a 'visu/sw' checkbox. A sub-window titled 'udpsend' is also visible, with 'host' and 'port' input fields and an 'activity' checkbox. The interface is designed for configuring data reception from a Kroonde interface.

[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Ce module permet la réception des capteurs des interface capteurs -> osc hf [kroonde](#).

lié au module [analyz](#), il permet de calibrer et traiter ces données

lié au module [oscsend](#), il permet d'envoyer les données issues des capteurs analysé vers le reste du réseau.

fonctions :

`/n°_sensor/sendto` : envoi de la valeur brute entrante vers un module [analyz](#)

symbol, paramètre non-dynamique, init= /sensor/n°_sensor

envois :

Pour récupérer les valeurs qui sortent du module kroonde :

- utiliser le [mapper](#)

astuces et conseils

voir [analyz](#)

voir [oscsend](#)

La gestion des télécommandes midi

The image shows a MIDI control interface with various elements annotated with letters A through H. The interface includes a 'midi' logo at the bottom left with the URL 'www.tapemovie.org'. The main area contains a grid of MIDI controllers, including a 'UC-33 USB MIDI C...' and an 'AU DLS Synth 1'. A table of MIDI controllers is visible, with the first row containing values 95, 0, 0, 0, 0 for controllers /cc.1 to /cc.5. Other controllers are set to 0. A '1' is visible at the bottom right of the controller grid. Annotations A-F point to specific UI elements: A points to the 'midi' logo, B to the 'midi' text, C to the 'midi' URL, D to the 'midi' logo, E to the 'midi' logo, F to the '1' at the bottom right, and G to the '1' at the bottom right.

/cc.1	/cc.2	/cc.3	/cc.4	/cc.5
95	0	0	0	0
/cc.6	/cc.7	/cc.8	/cc.9	/cc.10
0	0	0	0	0
/cc.11	/cc.12	/cc.13	/cc.14	/cc.15
0	0	0	0	0
/cc.16	/cc.17	/cc.18	/cc.19	/cc.20
0	0	0	0	0
/cc.21	/cc.22	/cc.23	/cc.24	/cc.25
0	0	0	0	0
/cc.26	/cc.27	/cc.28	/cc.29	/cc.30
0	0	0	0	0
/cc.31	/cc.32	/cc.33	/cc.34	/cc.35
0	0	0	0	0
/cc.36	/cc.37	/cc.38	/cc.39	/cc.40
0	0	0	0	0
/cc.41	/cc.42	/cc.43	/cc.44	1

lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

44 contrôleurs continus sont disponibles en accès direct, ainsi que la redirection des *notein* vers un synthétiseur par exemple.

A = bouton update

permet de réactualiser la liste des contrôleur midi branchés à l'ordinateur

B = menu de choix de device midi en entrée

C = menu de choix de device midi en sortie

utilisé si le module contrôle une device midi en sortie

D = paramètre de destination pour les note-in midi

Cette case de texte permet d'écrire une destination pour les note-in

Si la device midi est un clavier de type piano, et qu'on veut l'utiliser avec un module de type *smp* ou *t_smp4smp4?*, on peut lier le clavier et module en écrivant */smp.1/notein* (dans le cas d'un module */smp.1*)

E = visualisation du midi dans la fenêtre max

F = visualisation du control change midi qui est entrain d'être utilisé

G = valeur du controleur /cc.5

H = midi learn

cliquer sur un contrôleur en maintenant le clic (la valeur du /cc.1 devient bleu

bouger le contrôleur midi que l'on veut affecter au contrôleur du module

relacher le clic

le contrôleur midi est affecté au contrôleur /cc.1

fonctions :

/print/sw : visualisation des données midi dans la fenêtre max (pomme+m)

toggle, paramètre non-dynamique, *min=0*, *max=1*, *init=0*

/cc.1/midicc : choix du control change midi pour le contrôleur /cc.1

/cc.1/midicc = 25 le contrôleur /cc.1 est lié au control changer midi ,n°25

nb_entier, paramètre non-dynamique, *min=0*, *max=127*, *init=1* à 44

/type/in : L'interface midi à utiliser pour l'entrée de signal midi

symbol, paramètre non-dynamique, dépend de l'interface utilisée

/type/out : L'interface midi à utiliser pour la sortie de signal midi

symbol, paramètre non-dynamique, dépend de l'interface utilisée

/update : permet de réactualiser la liste des contrôleur midi branchés à l'ordinateur

bang

/cc.1 : contrôleur disponible dans les mappeur

nb_entier, paramètre non-dynamique, *min=0*, *max=127*

envois :

Pour récupérer les valeurs qui sortent du module midi :

- utiliser le [mapper](#)

- écrire le message suivant dans une cue

```
/midi.1/cc.1-> paramètre_de_destination in_min in_max out_min out_max courbe ;
```

paramètre_de_destination = paramètre lié au contrôleur /cc.1

in_min = valeur minimale d'entrée du /cc.1 (comme c'est midi in_min est souvent = 0)

in_max = valeur maximale d'entrée du /cc.1 (comme c'est midi in_max est souvent = 127)

out_min = valeur minimale de sortie du /cc.1 à réglé suivant le paramètre_de_destination

out_max = valeur maximale de sortie du /cc.1 à réglé suivant le paramètre_de_destination

courbe = 0 linéaire, 0. à -1. courbe logarithmique, 0. à 1. courbe exponentielle

astuces et conseils

- Pour relier le contrôleur /cc.1 du module /midi.1 au volume du sfm.1

```
/midi.1/cc.1-> /sfm.1/vol 0 127 0. 2. 0.1
```

- Pour relier le contrôleur /cc.2 du module /midi.1 à la fréquence du filtre /filt.1

```
/midi.1/cc.2-> /filt.1/freq 0 127 20. 20000. -0.2
```

Les modules de la catégorie maps

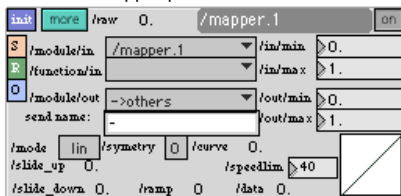
Modules permettant de réaliser un mapping, c'est à dire de relier et de traiter les données délivrées par les contrôleurs, ou des paramètres de tapemovie à d'autres paramètres de l'environnement

Catégories: [maps](#)

- [mapper de tapemovie](#)

mapper de tapemovie

Le module mapper permet d'effectuer de contrôler les paramètres présents dans l'environnement à l'aide d'un capteur, un contrôleur midi, du camera tracking etc...



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Le mapping peut se faire soit de manière linéaire soit avec des courbes, logarithmiques, exponentielles, ou autres.

On peut choisir des valeurs minimum et maximum pour le contrôleur ou pour le paramètre contrôlé.

fonctions :

/preview : Affichage de la prévisualisation

toggle paramètre non-dynamique min=0, max=1 init=0.

/speedlim : Filtre la fréquence de réception des valeurs du contrôleur (en millisecondes)

nb_entier paramètre dynamique min=0, max=10000 init=40.

/mode : Choisit le mode de mapping (gestion de la courbe)

/mode = lin courbe linéaire

/mode = pow courbe logarithmique

/mode = exp courbe exponentielle

symbol paramètre non-dynamique init=lin.

/sym : Choisit le mode de mapping (gestion de la courbe)

/sym = 0 pas de symétrie

/sym = 1 symétrie par rapport à un point placé au milieu de la courbe

/sym = 2 symétrie axiale par rapport à un axe vertical au milieu de la courbe

nb_entier paramètre non-dynamique min=0, max=2 init=0.

/curve : Choisit le coefficient à appliquer à la courbe

nb_décimal paramètre dynamique min=-1, max=1, init=0

/slide_up valeur en pourcentage de lissage sur les valeurs montantes

/slide_up = 0 pas de lissage

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=100 init=0.

/slide_down valeur en pourcentage de lissage sur les valeurs descendantes

/slide_down = 0 pas de lissage

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=100 init=0.

/ramp : valeur de temps en millisecondes pour arriver à la destination, amène une inertie

/ramp = 0 pas d'inertie

/ramp = 1000 inertie de 1000ms ou 1 sec

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=9999 init=0.

le paramètre ramp est à combiner avec le paramètre speedlim.

garder un rapport de 4 entre le speedlim et le ramp speedlim = 100 ramp = 400

/in/module : Choisit le module contenant le paramètre qui va servir de contrôleur

symbol paramètre non-dynamique

/in/function : Choisit la fonction qui va servir de contrôleur

symbol paramètre non-dynamique

/in/min : valeur minimum de la valeur en entrée

" nb_entier ou décimal paramètre dynamique les valeurs dépendent du paramètre choisit

/in/max : valeur maximale de la valeur en entrée

" nb_entier ou décimal paramètre dynamique les valeurs dépendent du paramètre choisit

/out/module : Choisit le module contenant le paramètre qui va être contrôlé par le contrôleur

symbol paramètre non-dynamique

/->others : permet d'envoyer la valeur de sortie du mapper vers un receive non référencé dans les modules de tapemovie

/out/function : Choisit la fonction qui va être contrôlé par le contrôleur

symbol paramètre non-dynamique

Lorsque /out/module/->others est sélectionné, une case texte apparait pour écrire le nom du send correspondant au receive désiré

/out/min : valeur minimum de la valeur en sortie

" nb_entier ou décimal paramètre dynamique les valeurs dépendent du paramètre choisit

/out/max : valeur maximale de la valeur en sortie

" nb_entier ou décimal paramètre dynamique les valeurs dépendent du paramètre choisit

/direct = bypass des /in/min /in/max /out/min /out/max, les valeurs qui sortent sont les mêmes que les valeurs qui entrent

/direct = 0 utilisation des paramètres /in/min /in/max /out/min /out/max

/direct = 1 bypass des paramètres /in/min /in/max /out/min /out/max

toggle paramètre non-dynamique min=0, max=1 init=0.

astuces et conseils

Les différents plugins

plugin tape : un plugin audio et sa bibliothèque de modules



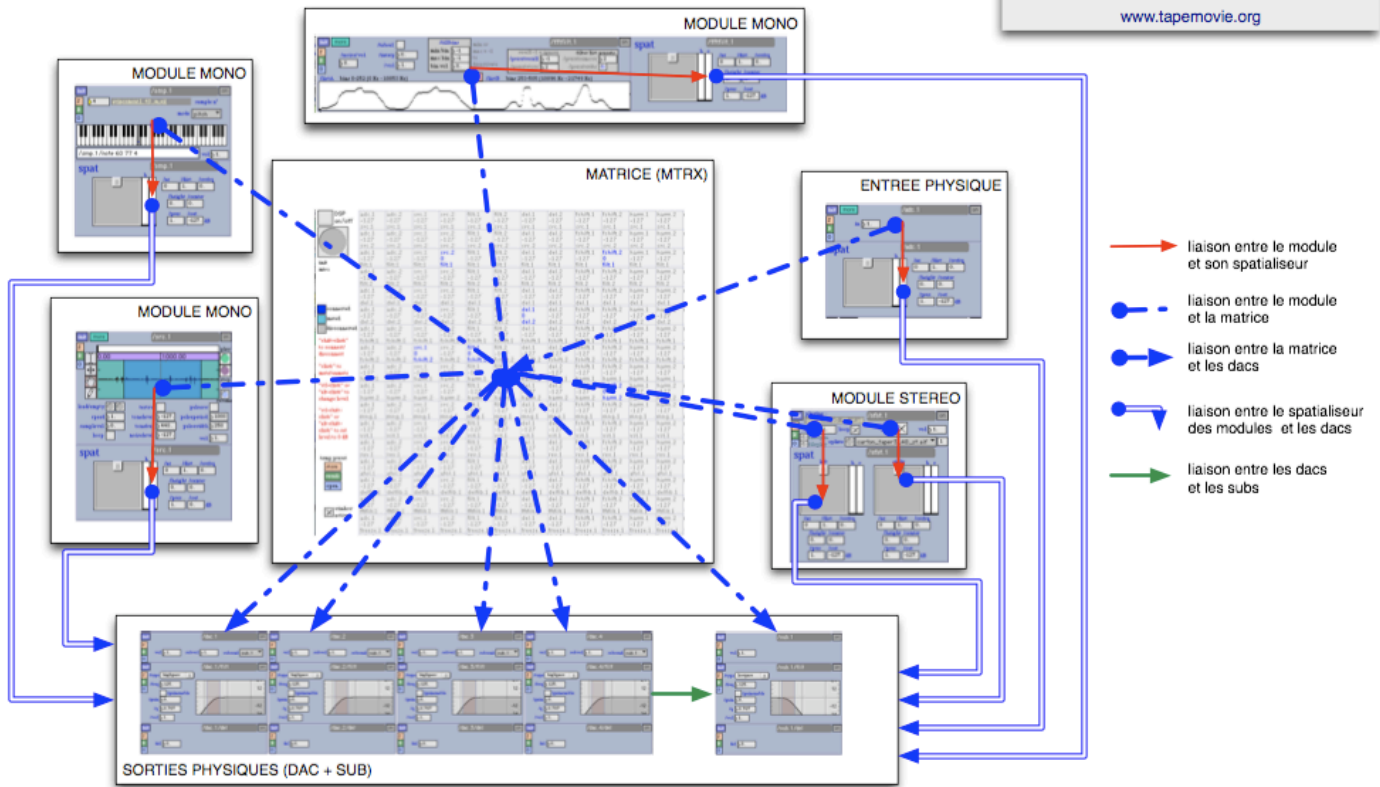
tape est un plugin audio de tapemovie offrant de nombreux modules audio permettant de générer, lire, enregistrer, acquérir, diffuser, traiter et interpréter des sons ou des signaux sonores.

Principe modulaire de tape

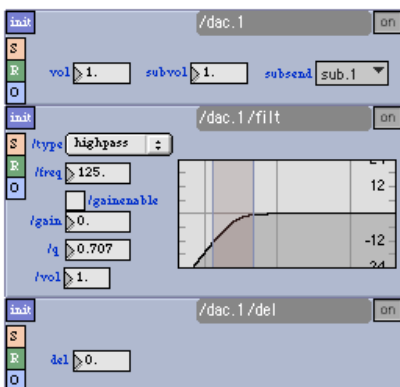
Son principe modulaire essaye de s'accorder au mieux aux besoins du projet concerné

Schéma synoptique du signal audio dans tape

SYNOPTIQUE THEORIQUE DU SIGNAL SONORE DANS TAPE
www.tapemovie.org



Les sorties audio de tapemovie



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module dac permet de régler le signal son juste avant la sortie vers la carte son.
Il regroupe le un module de volume, de filtre et de delay sans feedback.

fonctions :

/vol : volume de sortie du module
/dacvol = 1 niveau nominal
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/subvol : volume d'envoi vers le sub
/subvol = 1 niveau nominal
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/subsend : choix du sub vers lequel le signal sonore du dac est envoyé
message paramètre non dynamique

/vol : volume de sortie du module
/vol = 1 niveau nominal
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/type : type de filtre
/type = lowpass filtre passe-bas ou coupe haut
/type = highpass filtre passe-haut ou coupe bas
/type = bandpass filtre passe-band
/type = bandstop filtre coupe bande notch
/type = peaknotch filtre paramétrique
/type = lowshelf filtre baxandall bas
/type = highshelf filtre baxandall bas
message_ paramètre non dynamique init=lowpass

/gainenable : activation du contrôle du gain
/gainenable = 0 gain inactif
/gainenable = 1 gain actif
toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0."

/freq : fréquence du filtre en Hz
nb_décimal_ paramètre dynamique min=20, max=22050 init=22050

/gain : gain du filtre en dB
/gain = 0 gain à 0
nb_décimal_ paramètre dynamique min=-24, max=24 init=0.

/q : pente du filtre
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0.5, max=25 init=0.707

/del : delay en ms
/del 100 = delay de 100ms
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=30000 init=0

astuces et conseils :

L'envoi vers le **sub**, permet de réaliser un envoi vers un sous-groupe. Il sert par exemple à envoyer les signaux vers un canal de sub-bass ou vers un retour sur le plateau.

Les dacfilt permettent surtout de réaliser le couplage entre le canal sub et les autres canaux en choisissant la bonne fréquence de coupure

Le principe de spatialisation sonore dans tape

Différents modules de spatialiseurs sont proposés dans tape :

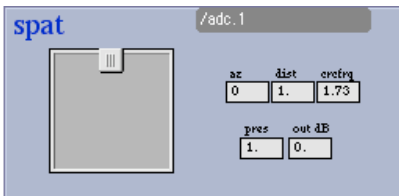
spat441

spatialiseur sur 2x4 enceintes + 1 centre

spat4

spatialiseur sur 4 enceintes

spat441 : Le spatialiseur 4 points de tape



description :

Le spatialiseur est présent sur chaque modules mono ou stéréo.

Il permet de réaliser une mise en espace du son sur un système de type quadriphonique : 4 enceintes en quadriphonie

Exemple: enceintes 1-2 face L R , 3-4 arrière

Ces sorties peuvent être filtrées depuis la page [dac](#).

Il n'est pas obligatoire d'utiliser le spatialiseur, on peut router le son directement vers les sorties via la [matrice](#).

De base, le spatialiseur n'est pas utilisé (sorties à -inf)

fonctions :

/az : angle en degré entre l'axe du plan de face et la source spatialisée placée sur un cercle virtuel dont le rayon est homothétique à celui du cercle formé par les enceintes du plan haut ou bas. Ces deux cercles ont le même centre, le point écoute.

/nom du module/az nb_entier_en_degré

paramètre dynamique

/dist : distance entre la source virtuelle et le point d'écoute centrale

/dist = 0 le son est diffusé sur les quatres enceintes du plan (et ce quelque soit l'angle

/dist = 1 le son est spatialisé sur le cercle formé par les quatres enceintes du même plan

/dist = 1.42 et /az = 45, le son n'est envoyé que sur l'enceinte face gauche

/nom du module/dist nb_décimal_

paramètre dynamique min=0, max=1

/crcfrq : fréquence de rotation de la source en Hz. Ce paramètre permet de faire tourner le son dans le plan quadriphonique. Lorsque la valeur est différente de 0, la rotation se met en route est la valeur /az devient obsolète.

/crcfrq = < 0 son tourne dans le sens horaire

/crcfrq = > 0 son tourne dans le sens anti-horaire

/nom du module/dist nb_décimal_

paramètre dynamique min=0, max=1

/pres : présence, niveau d'envoi du son spatialisé dans la ((T/M_tape_modules_rev|rev1)), afin de donner au son une sensation d'éloignement

/pres = 0 le son n'est pas envoyé dans la reverb

/pres = 1 le son n'est envoyé que dans la réverb. Le son direct ne sort plus, il ne reste que le son réverbé envoyé dans toutes les enceintes

/nom du module/pres nb_décimal_

paramètre dynamique min=0, max=1

/out : niveau de sortie du spatialiseur

/out = -127 le spatialiseur n'est pas actif

/out = 0 le niveau spatialiseur est nominal

/nom du module/out nb_entier_

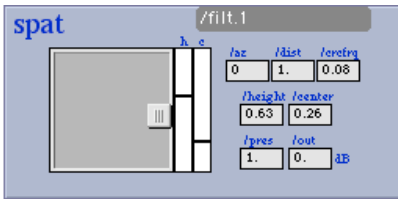
paramètre dynamique min=-127, max=+18

astuces et conseils :

Si le son ne sort pas, n'oubliez pas de vérifier le niveau de sortie !!!

si la rotation automatique du spatialiseur n'est pas enclenché lors de l'envoi d'une mémoire, ré-écrire ce paramètre dans la dernière ligne de la mémoire

spat441 : Le spatialiseur 8.1 de tape



description :

Le spatialiseur est présent sur chaque modules mono ou stéréo.

Il permet de réaliser une mise en espace du son sur un système de type 9.1 : 2 groupes de 4 enceintes en quadriphonie, un centre et un canal de sub.

Exemple: enceintes 1-2 face L R bas, 3-4 arrière LR bas, 5-6 face LR haut, 7-8 arrière LR haut, 9 centre, 10 sub

Ces sorties peuvent être filtrées depuis la page [dac](#).

Il n'est pas obligatoire d'utiliser le spatialiseur, on peut router le son directement vers les sorties via la [matrice](#).

De base, les sorties du spatialiseur sont coupées (sorties à -127 = -inf)

fonctions :

/az : angle en degré entre l'axe du plan de face et la source spatialisée placée sur un cercle virtuel dont le rayon est homothétique à celui du cercle formé par les enceintes du plan haut ou bas. Ces deux cercles ont le même centre, le point d'écoute.

/nom du module/az nb_entier_en_degré

paramètre dynamique

/dist : distance entre la source virtuelle et le point d'écoute centrale

/dist = 0 le son est diffusé sur les quatres enceintes du plan (et ce quelque soit l'angle

/dist = 1 le son est spatialisé sur le cercle formé par les quatres enceintes du même plan

/dist = 1.42 et /az = 45, le son n'est envoyé que sur l'enceinte face gauche

/nom du module/dist nb_décimal_

paramètre dynamique min=0, max=1

/crcfrq : fréquence de rotation de la source en Hz. Ce paramètre permet de faire tourner le son dans le plan quadriphonique. Lorsque la valeur est différente de 0, la rotation se met en route est la valeur /az devient obsolète.

/crcfrq = < 0 son tourne dans le sens horaire

/crcfrq = > 0 son tourne dans le sens anti-horaire

/nom du module/dist nb_décimal_

paramètre dynamique min=0, max=1

/height : hauteur, balance entre le premier et le deuxième plan quadriphonique.

/height = 0 les spatialiseur agit sur les enceintes 1 2 3 4

/height = 1 les spatialiseur agit sur les enceintes 5 6 7 8

/height = 0.5 les spatialiseur agit sur les enceintes 1 2 3 4 5 6 7 8

/nom du module/height nb_décimal_

paramètre dynamique

/center : centre, bascule entre l'enceintedu centre et le reste des plans.

/center = 0 le son n'est pas envoyé dans l'enceinte du centre (sortie 9)

/center = 1 le son n'est envoyé que dans l'enceinte du centre, plus rien ne sort sur les orties 1 2 3 2 4 5 6 7 8

/center = 0.5 lle son est envoyé partout

/nom du module/center nb_décimal_

paramètre dynamique min=0, max=1

/pres : présence, niveau d'envoi du son spatialisé dans la ((T/M_tape_modules_rev|rev1)), afin de donner au son une sensation d'éloignement

/pres = 0 le son n'est pas envoyé dans la reverb

/pres = 1 le son n'est envoyé que dans la réverb. Le son direct ne sort plus, il ne reste que le son réverbé envoyé dans toutes les enceintes

/nom du module/pres nb_décimal_

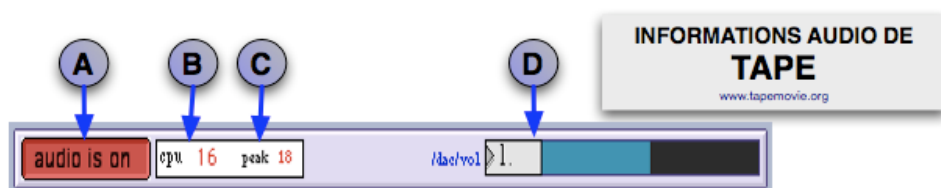
paramètre dynamique min=0, max=1

/out : niveau de sortie du spatialiseur
/out = -127 le spatialiseur n'est pas actif
/out = 0 le niveau spatialiseur est nominal
/nom du module/out nb_entier_
paramètre dynamique min=-127, max=+18

astuces et conseils :

Si le son ne sort pas, n'oubliez pas de vérifier le niveau de sortie !!!
si la rotation automatique du spatialiseur n'est pas enclenché lors de l'envoi d'une cue, ré-écrire ce paramètre dans la dernière ligne de la qlist

Le contrôle global du volume



A = bouton audio ON/OFF

bouton permettant d'allumer l'audio (rouge) et d'éteindre l'audio (bleu)
Par défaut l'audio est OFF, il faut l'allumer pour sortir du son

B = affichage des ressources du processeur de l'ordinateur

peak correspond au niveau atteint le plus haut (ne pas dépasser 80% sinon on risque d'avoir des clics et ça va s'entendre)
reset permet de re-initialiser la valeur de peak

C = bouton d'allumage de l'audio

lorsque le bouton est bleu, l'audio n'est pas allumé
lorsque le bouton est rouge, l'audio est allumé

D = volume master de tape

ce fader permet de gérer le volume général de tape
/dac/vol = 1 valeur nominale
/dac/vol = 0 plus aucun son ne sort de tape

La configuration du moteur audio de tapemovie

CONFIGURATION AUDIO DE TAPE

www.tapemovie.org

paramètres audio/carte son		dacs	entrées physiques
1	Audio <input type="checkbox"/> On	1	1 input
2	Driver CoreAudio Built-in Output	2	1 input
	Input Device Built-in Microphone		
	Input Source Internal microphone		
	Output Destination Internal Speakers		
	Playthrough Input		
	Sampling Rate 44100 Hz		
	Input Channels 2		
	Output Channels 2		
	I/O Vector Size 256		
	Signal Vector Size 256		
	Max Scheduler in Overdrive Off		
	Scheduler in Audio Interrupt Off		
	Optimize On		
	CPU Limit 0 % <input type="checkbox"/> Over		
		dacs	sorties physiques
		1	1 output
		2	2 output
		3	1 output
		4	2 output
		5	1 output
		6	2 output
		7	1 output
		8	2 output
		9	Off
		10	Off
		11	Off

description :

permet de configurer l'audio de Tape avec les optimisations de la carte son

1 = allumage de l'audio

si le son ne sort pas, vérifier si l'audio est bien sur on

2 = choix de la carte son

3 = choix de la fréquence d'échantillonnage

4 = taille du buffer en sample entre la carte son et le logiciel

plus cette valeur est grande, plus il y a aura de latence, plus elle est faible, plus le système occupé pour réaliser une sonorisation, ne pas dépasser 256

5 = taille du signal en sample pour les process interne du logiciel

plus cette valeur est grande, plus il y a aura de latence, plus elle est faible, plus le système occupé pour réaliser une sonorisation, ne pas dépasser 256

6 = choix des entrées physiques de la carte son

7 = choix des sorties physiques de la carte son

astuces et conseils :

description :

la module mtrx est une matrice audio qui permet de relier les modules Tape entre eux et entre les sorties physiques
en abscisse on a la/les sortie(s) des modules
en ordonnée on a l'entrée des modules

fonctions :

- message ; /mtrx connect adc.1 src.2 0 ; connexion de la sortie du module adc.1 avec l'entrée du module src.2 avec un niveau de 0 dB (ce niveau est compris entre) -127 et 0
- message ; /mtrx disconnect adc.1 src.2 ; enlève la connexion de la sortie du module adc.1 avec l'entrée du module src.2
- message ; /mtrx mute adc.1 src.2 ; mute la connexion de la sortie du module adc.1 avec l'entrée du module src.2
- message ; /mtrx unmute adc.1 src.2 ; dé-mute la connexion de la sortie du module adc.1 avec l'entrée du module src.2
- message ; /mtrx ramp adc.1 src.2 0 1000 ; connexion à 0 dB entre la sortie du module adc.1 et l'entrée du module src.2 en 1000ms. Ce message n'est possible que lorsque la connexion a déjà été établie.

adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
src.1	src.1	src.1	src.1	src.1	src.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	0	-127	-127	-127	-127
src.2	src.2	src.2	src.2	src.2	src.2
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-3	-127	-127	-127
filt.1	filt.1	filt.1	filt.1	filt.1	filt.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	0	-127	-127	-127
filt.2	filt.2	filt.2	filt.2	filt.2	filt.2
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
del.1	del.1	del.1	del.1	del.1	del.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
del.2	del.2	del.2	del.2	del.2	del.2
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1	fshift.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
fshift.2	fshift.2	fshift.2	fshift.2	fshift.2	fshift.2
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
harm.1	harm.1	harm.1	harm.1	harm.1	harm.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
harm.2	harm.2	harm.2	harm.2	harm.2	harm.2
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1	mng.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1	vst.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1	rev.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1	afol.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1	delfib.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
fffilt.1	fffilt.1	fffilt.1	fffilt.1	fffilt.1	fffilt.1
adc.1	adc.2	src.1	src.2	filt.1	filt.2
-127	-127	-127	-127	-127	-127
freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1	freeze.1

1 = bouton init

re-fabrique la matrice

2 = shift-click : réalise une connexion à -127dB

ici connexion entre la sortie du module adc.1 et l'entrée du module src.1 à -127dB

3 = pomme-shift- click : met le niveau à 0dB

une fois la connexion réalisée (2)

ici connexion entre la sortie du module adc.2 et l'entrée du module src.2 à 0dB

4 = pomme-click : change le niveau de la connexion

une fois la connexion établie (2)
ici connexion entre la sortie du module src.1 et l'entrée du module filt.1 à -3dB

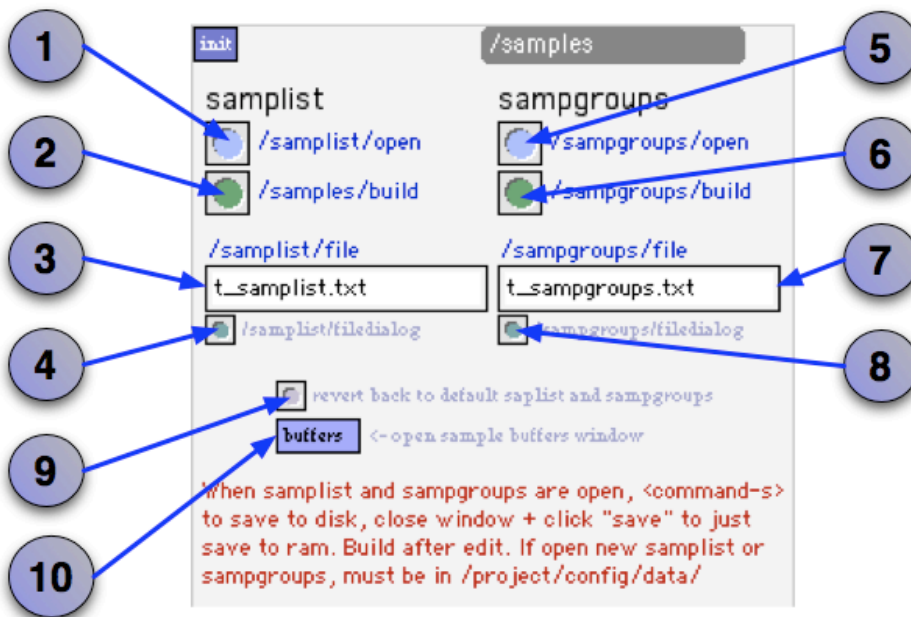
5 = click : mute la connexion

une fois la connexion établie (2)
ici on mute la connexion entre la sortie du module src.2 et l'entrée du module filt.2

6 = shift-click / enlève la connexion

une fois la connexion établie (2)
ici on enlève la connexion entre la sortie du module filt.1 et l'entrée du module del.1

La fenêtre de gestion des samples audio (chargés en RAM)



MODULE SAMPLES DE TAPE

www.tapemovie.org

description :

La fenêtre samples gère tous les samples utilisés dans tape.

On appelle sample un fichier son qui est chargé dans la mémoire RAM de l'ordinateur via l'objet buffer~ de max.

Lorsqu'on joue un sample, le temps entre l'action "play" et le jeu effectif du son est instantané, car l'accès à la mémoire RAM est ultra rapide.

Typiquement les samples sont des sons relativement courts qui sont joués avec les modules comme le [smp](#) et le [smp4](#)

samplist

tous les samples sont gérés par une liste de samples. Cette liste permet de mettre en relation des numéros avec des fichiers son.

Tous les modules travaillant des samples travaillent avec des messages qui font appel à ces numéros.

Dans mac la gestion chiffre est bien plus aisée que la gestion de noms.

Cette liste s'appelle t_samplist.

1 = /samples/samplist/open + bang

bouton ouvrant la [liste des samples](#)

2 = /samples/samples/build + bang

bouton permettant de reconstruire les samples

3 = /samples/samplist/file + nom

nom du fichier regroupant la liste des samples

4 = /samplist/filedialog bang

ouverture d'une fenêtre de dialogue qui permet de chercher sur l'ordinateur le fichier désiré

sampgroups

Certains modules ou instruments font appel à des groupes de samples. Plutôt que de gérer des samples on gère des groupes. ces groupes sont présent dans le fichier texte t_sampgroups

5 = /samples/sampgroups/open + bang

bouton ouvrant la [liste des groupes de samples](#)

6 = /samples/sampgroups/build + bang

bouton permettant de reconstruire les groupes de samples

7 = /samples/sampgroups/file + nom

nom du fichier regroupant les groupes de samples

8 = /samplist/sampgroups bang

ouverture d'une fenêtre de dialogue qui permet de chercher sur l'ordinateur le fichier désiré

9 = bouton rappelant les listes par défaut

10 = buffers

bouton permettant d'ouvrir la fenêtre où se trouvent tous les buffers comportant les samples?.

trucs et astuces :

pour charger un sample :

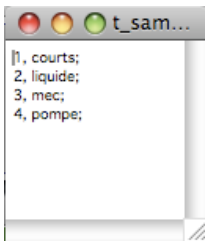
- copier le fichier son dans le dossier ->projet->media->samples
ce fichier son ne doit pas comporter d'espace, il est indispensable d'écrire l'extension de ce son, seuls les fichiers .aiff et .wav fonctionnent, les .mp3 ne sont pas acceptés
- ouvrir la liste des samples (bouton 1)
- écrire à la suite :
numero_du_sample, nom_du_sample 1 0;
le 0 correspond au grain en dB du sample
- sauver le fichier *pomme+s*
- fermer *pomme+w*

- reconstruire les samples (bouton 2)

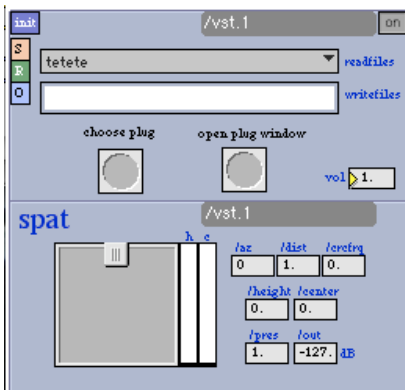
Le fichier listant les différents samples audio



Le fichier listant les différents groupes de samples audio



vst : un module pour gérer des instruments virtuels vst



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Le module vst permet d'insérer un plug-in vst dans tape.

Certains plug-in vst peuvent alourdir considérablement le fonctionnement de tapemovie

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

bouton choose plug : permet de choisir un plug-in avec une fenêtre de dialogue
/plug bang

bouton open : permet d'ouvrir la fenêtre du plug-in vst
/open bang

bouton update : met à jour le menu

/write nom_du_preset_du_plug-in_vst : un fois le plug in vst réglé, on écrit un nom de preset pour sauvegarder se preset.
Création d'un fichier dans le dossier ->project->config->data->vst

/read nom_du_preset_du_plug-in_vst : lit le fichier correspondant au preset

astuces et conseils :

Ce module permet de faire des "snapshots" du module vst est de rappeler ces snapshot.

gran : un module de synthèse granulaire



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

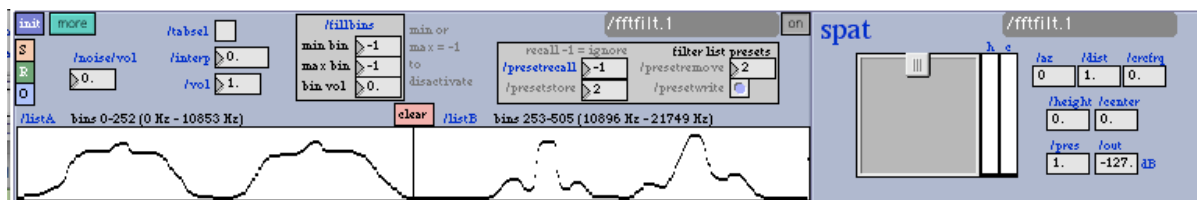
fonctions :

more



astuces et conseils :

fftfilt : Filtrage audio FFT



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

filtre en fft

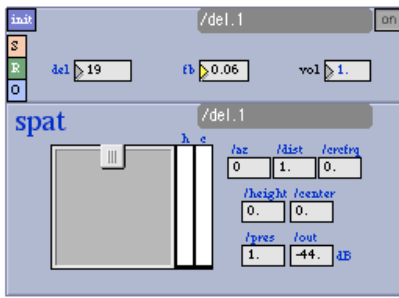
fonctions :

more



astuces et conseils :

del : un module de délai audio



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Le module del est un delay temporel

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/del : temps de delay en ms

/del 100 = delay de 100ms

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=30000 init=0.

/fb : feedback niveau du son ré-injecté dans le delay

/fb 0 : Le son n'est delayé qu'une seule fois

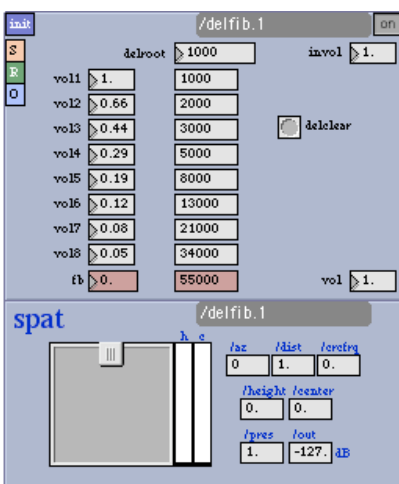
/fb 1 : le son entre et sort au même niveau, on créer une boucle !!!

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=1 init=0.4

astuces et conseils :

Si le delay s'emballe (suite à /fb = 1 notamment) réinitialiser le module

delfib : un module de multi-delay répondant à la suite de fibonacci



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

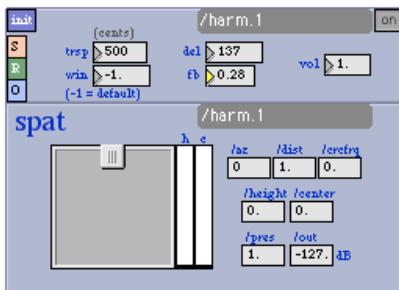
description :

Multidelay répondant à la suite de fibonacci [wikipedia](#)

fonctions :

astuces et conseils :

harm : un module d'"harmonizer"



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module harm est un harmoniseur (changeur de hauteur) complété d'un delay

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/trsp : hauteur de la transposition en centième de note midi

/trsp = 0 pas de changements de hauteur

/trsp = 300 transposition de 3 demi ton vers le haut

/trsp = -300 transposition de 3 demi ton vers le bas

nb_entier_ paramètre dynamique min=-2400, max=2400 init=0.

/win : fenêtre de travail du son

/win = -1 bonne valeur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-1, max=5000 init=-1.

/del : temps de delay en ms

/del 100 = delay de 100ms

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=5000 init=0.

/fb : feedback niveau du son ré-injecté dans le delay

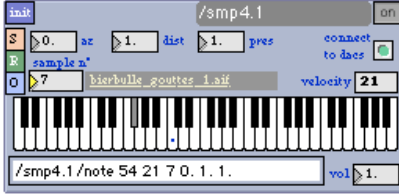
/fb 0 : Le son n'est delayé qu'une seule fois

/fb 1 : le son entre et sort au même niveau, on crée une boucle !!!

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=1 init=0.4

astuces et conseils :

smp4 : un module audio polyphonique de samples



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Le module smp4 est un lecteur de samples mono directement associé à un spatialiseur 4 canaux + 1 canal de réverbération

[lire la documentation concernant la fenêtre sample](#)

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/note pitch vitesse numéro_du_sample azimut distance présence: permet de lire un sample en le spatialisant

le pitch est en valeur midi 60 = pitch nominal vitesse de lecture à 1

vitesse est en valeur midi 127 valeur nominale

numéro du sample dépend de la [samplist](#)

azimut valeur en degré (0° à 360°)

distance (0 à 1)

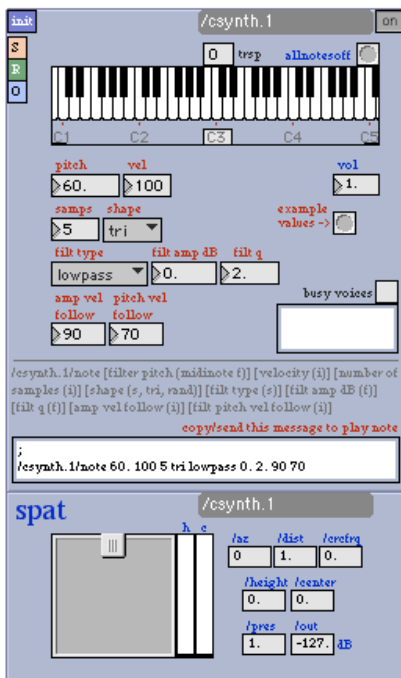
présence (1 à 0)

[voir documentation liée au spat4](#)

astuces et conseils :

Ce module prend toute sont ampleur lorsqu'on réalise une petite algorithme pour le contrôler

synthétiseur de click



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

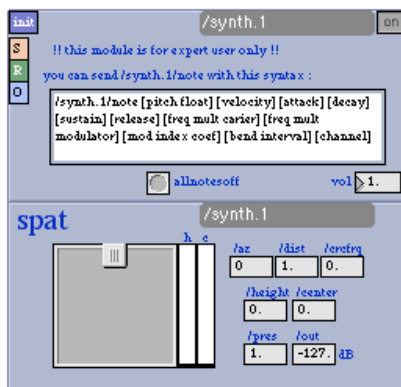
description :

synthétiseur de click

fonctions :

astuces et conseils :

synth : un synthétiseur



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

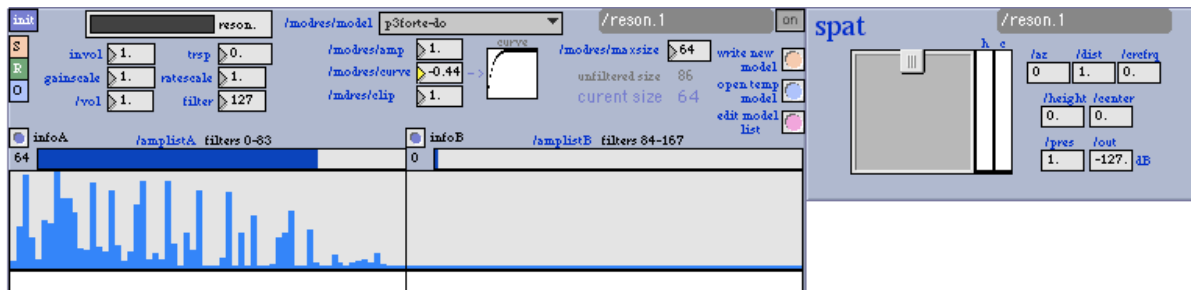
description :

synthétiseur fm

fonctions :

astuces et conseils :

reson : un module audio de filtres-résonnants



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

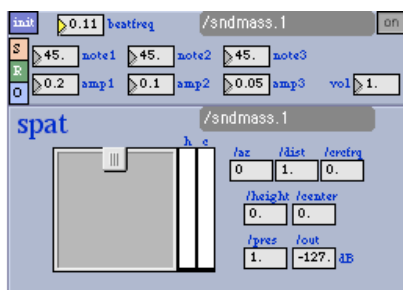
description :

filtre resonnant

fonctions :

astuces et conseils :

sndmass : un module de synthèse FM



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

synthèse fm à 3 oscillateurs branchés en série

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/beatfreq : fréquence de battement en Hz reliée à un niveau pré-volume

/beatfreq = 0 pas de battement

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=100 init=0.

/note1 : note midi du premier oscillateur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=200 init=45.

/amp1 : niveau du premier oscillateur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=0.2

/note2 : note midi du deuxième oscillateur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=200 init=45.

/amp2 : niveau du deuxième oscillateur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=0.1

/note3 : note midi du troisième oscillateur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=200 init=45.

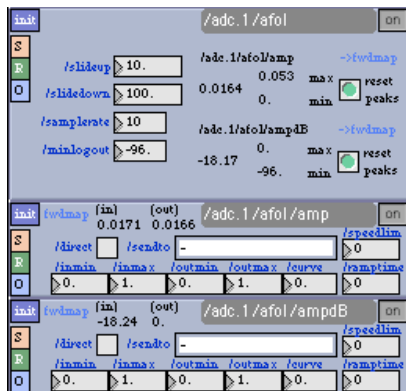
/amp3 : niveau du troisième oscillateur

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=0.05

astuces et conseils :

attention au niveau des amp1 2 et 3!!!

afol : un module de suivi d'amplitude audio



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Le module adc/afol est un suiveur d'enveloppe du signal entrant. C'est un suiveur de niveau.

fonctions :

/afol/slideup : temps de montée du suiveur d'enveloppe en ms. En combien de temps le suiveur arrive à la valeur du signal entrant croissant.

nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=99999 init=10.

/afol/slidedown : temps de descente du suiveur d'enveloppe en ms. En combien de temps le suiveur arrive à la valeur du signal entrant décroissant.
nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=99999 init=100.

/afol/samplerate : période d'analyse en ms.
nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=999 init=10

/afol/minlogout : valeur minimal de sortie en dB
nb_décimal paramètre non dynamique min=-96, max=0 init=-96

r /afol/amp : réception des données d'amplitude du suiveur de 0. à 1.

r /afol/ampdB : réception des données d'amplitude du suiveur en dB

Les données de sorties sont directement reliés à des [mappeurs](#)

astuces et conseils :

On peut par exemple contrôler le son d'un fichier audio avec le volume d'une voix.

t-map : les mappeurs des analyses audio



description :

Le module mapper de tape est un mapper simple. il permet de relier une donnée issue de module auquel le mapper est lié à un paramètre d'un autre module.

fonctions :

/sendto : destination du paramètre en entrée
nom sans espaces, init = - (rien)

/direct: envoie direct des données entrante vers le paramètre lié
0 ou 1 init = 0

/inmin : valeur minimale en entrée
*/inmin = 0 valeur nominale
nb_décimal, paramètre dynamique init = 0*

/inmax : valeur maximale en entrée
*/inmin = 1 valeur nominale
nb_décimal, paramètre dynamique init = 1*

/outmin : valeur minimale en sortie
*/inmin = 0 valeur nominale
nb_décimal, paramètre dynamique init = 0*

/outmax : valeur maximale en sortie
*/inmin = 1 valeur nominale
nb_décimal, paramètre dynamique init = 1*

/curve : courbe logarithmique, exponentielle ou linéaire appliquée à la valeur de sortie
*/curve = 0 valeur nominale
nb_décimal, paramètre non dynamique min=-1 (logarithmique) max=1 (exponentielle) init=0 (linéaire)*

/speedlim : valeur de temps en milisecondes qui permet de déterminer la période de réception des valeurs, en effet une réception trop rapide de valeur peut ralentir le système, certaines valeurs n'ont pas besoins d'être réceptionnées trop rapidement il est nécessaire alors d'augmenter cette valeur.
nb_entier, paramètre non dynamique min=0 max=10000 init=0

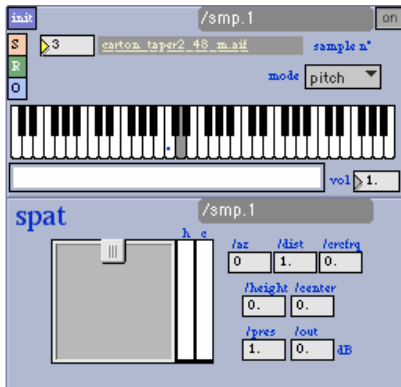
/ramptime : valeur de temps en milisecondes qui permet de lisser les valeurs en sorties. La valeur en sortie mettra le temps du ramptime à atteindre sa valeur. Le ramptime ne peut être utilisé qu'avec des paramètres liés dynamiques
nb_entier, paramètre non dynamique min=0 max=10000 init=0

astuces et conseils :

Il est indispensable de régler correctement la plage de valeur en entrée. Si le signal entrant va de 0.1 à 0.4, il sera nécessaire de régler le inmax et outmax à 0.1 et 0.4.

Pour avoir un bon lissage le temps du rampline doit être 4 fois supérieur à celui du speedlim.

smp : un module audio polyphonique de samples



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

sampm est un sampler (lecteur de sample) polyphonique avec choix de pitch, vélocité, n° de sample (lié à [tape_samplist](#))

Le sampler sampm est monophonique tous les sons joués passent par la même spatialisateur

[lire la documentation concernant la fenêtre sample](#)

raccourcis clavier : r

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/note pitch vélocité numéro_du_sample : permet de lire un sample

le pitch est en valeur midi 60 = pitch nominal vitesse de lecture à 1

vélocité est en valeur midi 127 valeur nominale

numéro du sample dépend de la [samplist](#)

mode : le mode permet de choisir le mode de lecture de sample avec le clavier.

en mode **pitch**, les notes du clavier sont reliées au pitch du sample

en mode **samples**, les notes du clavier sont reliés au numéro du sample

astuces et conseils :

utilisation de l'éditeur pour déterminer le message

- choisir le sample via son numéro
- définir la vélocité
- jouer le son avec le clavier (60 = note nominale o du milieu repéré par un *)
- copier le message affiché dans la zone de texte
- coller ce message dans une qlist ou un message max précédé de ";"

rajouter un sample

- modifier la ((T/M_tape_modules_samplist|tape_samplist))
- recréer les samples via le patch (tape_SAMPS?)

utilisation de l'éditeur pour déterminer le message

- choisir le sample via son numéro
- définir la vélocité
- l'azimuth
- la distance
- la présence
- jouer le son avec le clavier (60 = note nominale o du milieu repéré par un *)
- copier le message affiché dans la zone de texte
- coller ce message dans une qlist ou un message max précédé de ";"

rajouter un sample

- mettre en place la connexion à la matrix avant de jouer le son avec les enceintes concernées

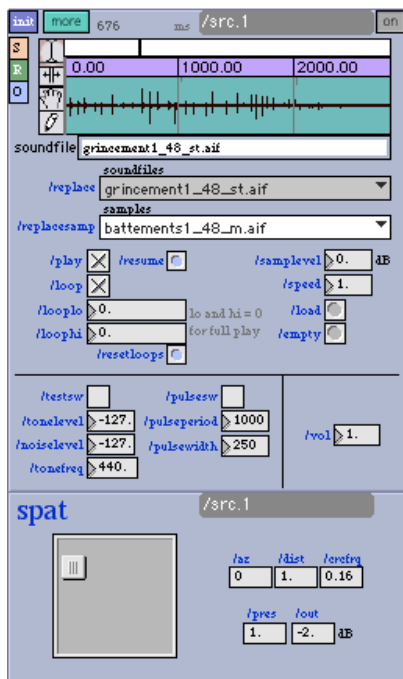
```
;/mtrx connect samp4c/1 FL 0;
/mtrx connect samp4c/2 FR 0;
/mtrx connect samp4c/3 BL 0;
/mtrx connect samp4c/4 BR 0;
/mtrx connect samp4c/r rev1 0;
```

rajouter un sample

- modifier la [tape_samplist](#)
- recréer les samples via le patch [tape_SAMPS?](#)

Ce module prend toute sont ampleur lorsqu'on réalise une petite algorithmie pour le contrôler

src : un module de source audio



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

Le module src est un lecteur / enregistreur de son en RAM, complété d'un générateur de sinus et de bruit rose. Ces générateurs sont contrôlés par une pulsation réglable

fonctions :

/replace : chargement d'un son par le menu des "soundfiles" (fichiers sons qui se trouvent dans le dossier "/project/media/soundfiles")

Il est possible d'avoir des sous dossiers dans le dossier "soundfiles". Dans ce cas, le chemin relatif à "soundfiles" est indiqué dans le nom.

Quand on sélectionne un "soundfile" par ce menu, le menu devient gris et non pas blanc. Si on sélectionne un son par le menu "samples" avec le message "/replacesamp" le menu "soundfiles" devient blanc.

message_ paramètre non dynamique, init=0

/replacesamp : chargement d'un son par le menu des "samples" (fichiers sons qui se trouvent dans le dossier "/project/media/samples")

Il est possible d'avoir des sous dossiers dans le dossier "samples". Dans ce cas, le chemin relatif à "samples" est indiqué dans le nom.

Quand on sélectionne un "sample" par ce menu, le menu devient gris et non pas blanc. Si on sélectionne un son par le menu "soundfiles" avec le message "/replace" le menu "samples" devient blanc.

message_ paramètre non dynamique, init=0

-> N.B. Si l'on choisit un son avec le menu "soundfiles" (**/replace**), il remplace le choix fait par "samples" (**/replacesamp**) et vice versa.

/play : lancer/arrêter la lecture du son (play/stop) - toujours depuis le début de la boucle.

/play = 1 play

/play = 0 stop

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

/resume : (bouton) recommencer la lecture au point de l'arrêt.

"message : bang"

/loop : mise en boucle du son

/loop = 1 boucle active

/loop = 0 boucle inactive

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

/looplo : point de début de la boucle en millisecondes

nb_décimal_ paramètre non-dynamique min=0., max=<none> init=0

/loophi : point de fin de la boucle en millisecondes

nb_décimal_ paramètre non-dynamique min=0., max=<none> init=0

-> N.B. Si on veut que la boucle soit sur le son en entier, il suffit de mettre looplo et loophi sur "0." (ou cliquer sur "/resetloops")

/resetloops : (bouton) remettre looplo et loophi sur "0." pour faire une boucle du son en entier.

"message : bang"

/samplelevel : niveau du sample en dB

/samplelevel = -127 son coupé

/samplelevel = 0 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-127, max=18 init=0

/speed : vitesse de lecture du sample

/speed = 1 vitesse nominale

/speed = 0 vitesse à 0 donc son coupé

/speed = 0.5 vitesse 2x plus lente

/speed = 2 vitesse 2x plus rapide

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-20, max=20 init=1

/load : (bouton) charger un son en ouvrant une fenêtre de dialogue.

"message : bang"

/empty : (bouton) vider le son de la RAM

"message : bang"

/load nom_du_fichier : message pour ouvrir un son depuis une qlist. Ce son doit se trouver dans le dossier projet->media->soundfiles

/testsw : interrupteur des générateurs

/testsw = 1 générateurs actifs

/testsw = 0 générateurs inactifs

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

/tonelevel : niveau du générateur de sinus en dB
/tonelevel = -127 son coupé
/tonelevel = 0 niveau nominal
nb_décimal_ paramètre dynamique min=-127, max=18 init=-127

/noiselevel : niveau du générateur de bruit en dB
/noiselevel = -127 son coupé
/noiselevel = 0 niveau nominal
nb_décimal_ paramètre dynamique min=-127, max=18 init=-127

/tonefreq : fréquence en Hz du sinus généré
/tonefreq = 440 LA0
nb_décimal_ paramètre dynamique min=20, max=9999 init=440

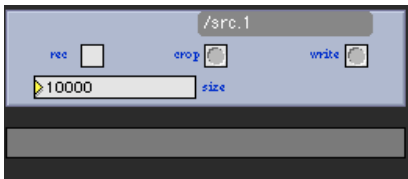
/pulsesw : interrupteur de la pulsation. Cette pulsation permet d'allumer et d'éteindre les générateurs
/pulsesw = 1 pulsation active
/pulsesw = 0 pulsation inactive
toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

/pulseperiod : temps en ms entre chaque 1 du testsw
nb_entier_ paramètre dynamique min=10, max=9999 init=1000

/pulsewidth : durée en ms de chaque 1 du testsw
nb_entier_ paramètre dynamique min=10, max=9999 init=1000

/vol : volume de sortie du module
/vol = 1 niveau nominal
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

more



/size : définit la taille du buffer pour l'enregistrement, lorsqu'on règle la size, le buffer est automatiquement vidé

/rec : démarre ou arrête l'enregistrement
/rec = 1 enregistrement actif
/rec = 0 enregistrement inactif
toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

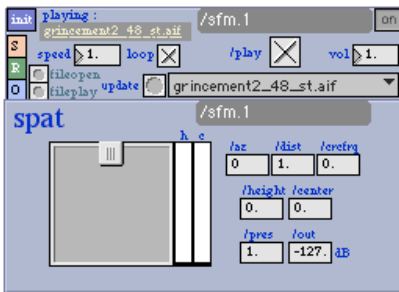
bouton crop /crop bang: redéfinit la taille du buffer en fonction de la sélection de la waveform

bouton write /write: enregistre le sample de la RAM en un fichier .aiff sur le disque dur

astuces et conseils :

- Avant d'enregistrer un son, il faut avoir réglé la taille (/size) au préalable)

sfm : un module audio de lecture de fichier mono (aiff ou wav)



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module sfm est un lecteur de fichiers son mono qui sont stockés sur le disque dur (dans le dossier projet->media->soundfiles). Les sons lus doivent être au format .aiff .wave ou .sd2. **Les fichiers mp3 ne sont pas acceptés.**

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/loop : mise en boucle du son

/loop = 1 boucle active

/loop = 0 boucle inactive

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

/speed : vitesse de lecture du fichier

/speed = 1 vitesse nominale

/speed = 0 vitesse à 0 donc son coupé

/speed = 0.5 vitesse 2x plus lente

/speed = 2 vitesse 2x plus rapide

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-20, max=20 init=1

bouton fileopen : ouvre un fichier son avec une fenêtre de dialogue

bouton fileplay : lit un fichier sélectionné à l'aide du bouton fileopen

bouton update : met à jour le menu

/read nom_du_fichier_son : lit le fichier son sans le jouer

/play 1 : met en lecture le fichier son chargé

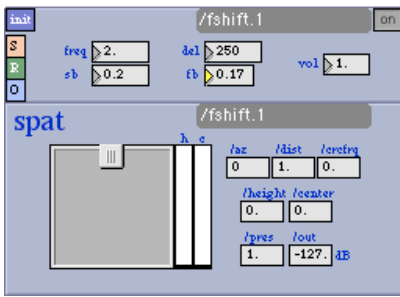
/play 0 ou /stop bang : arrête le fichier son lu

astuces et conseils :

Lorsqu'on veut lire un son qui ne se trouve pas dans le dossier soundfiles, il est nécessaire de le copier au préalable dans le dossier, puis de cliquer sur le bouton update.

Ainsi il se retrouve dans le menu des sons

fshift : un module audio



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

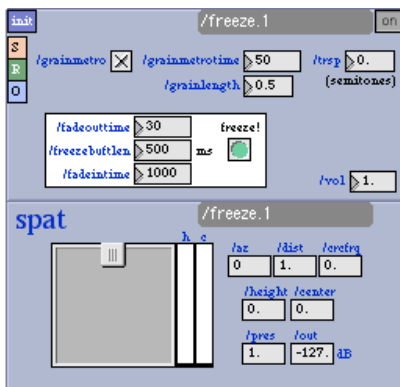
description :

déplaceur de fréquence ????

fonctions :

astuces et conseils :

freeze



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

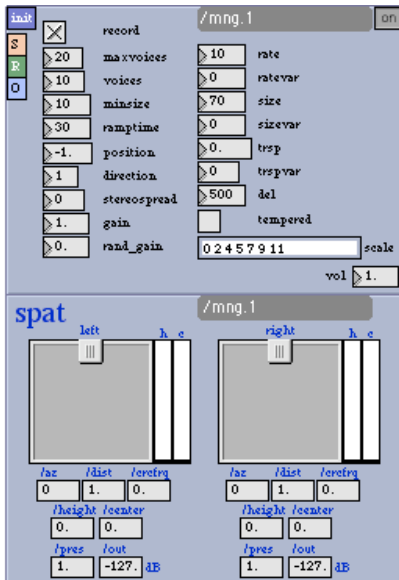
description :

gel de son

fonctions :

astuces et conseils :

munger



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

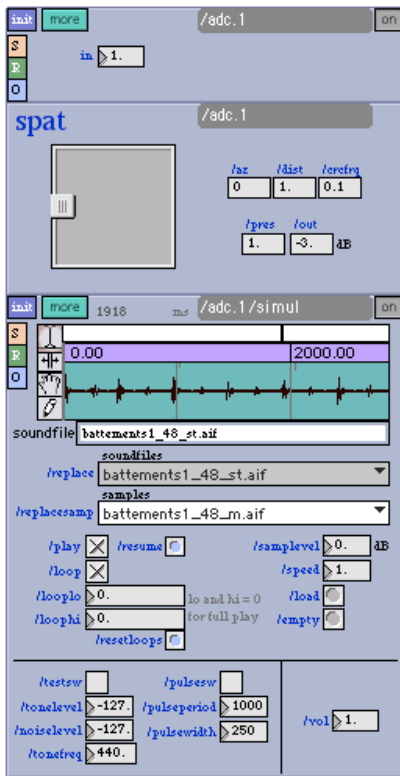
description :

munger

fonctions :

astuces et conseils :

adc : Un module d'entrée audio doté de sous-modules d'analyse (noise-gate, suiveur amplitude, etc...)



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module adc (analogique digital converter) permet de rentrer un signal issu des entrées d'une carte son dans Tape.

On peut ainsi sonoriser un instrument, alimenter un enregistreur, traiter le son entrant etc...

La page more de l'adc offre toute une série de détection et d'interprétation du signal sonore entrant.

Ainsi le micro prend alors le rôle d'un capteur, on extrait différentes données (suivi d'enveloppe, déclenchement lié à une attaque, suivi de hauteur, analyseur de bruit, barycentre fréquentiel).

fonctions :

/in : niveau d'entrée de l'adc

/in = 1 niveau nominal

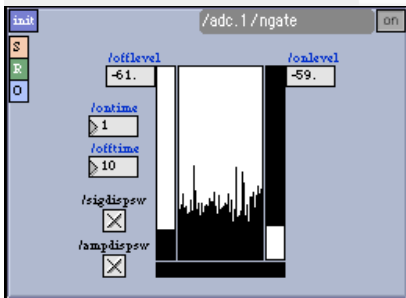
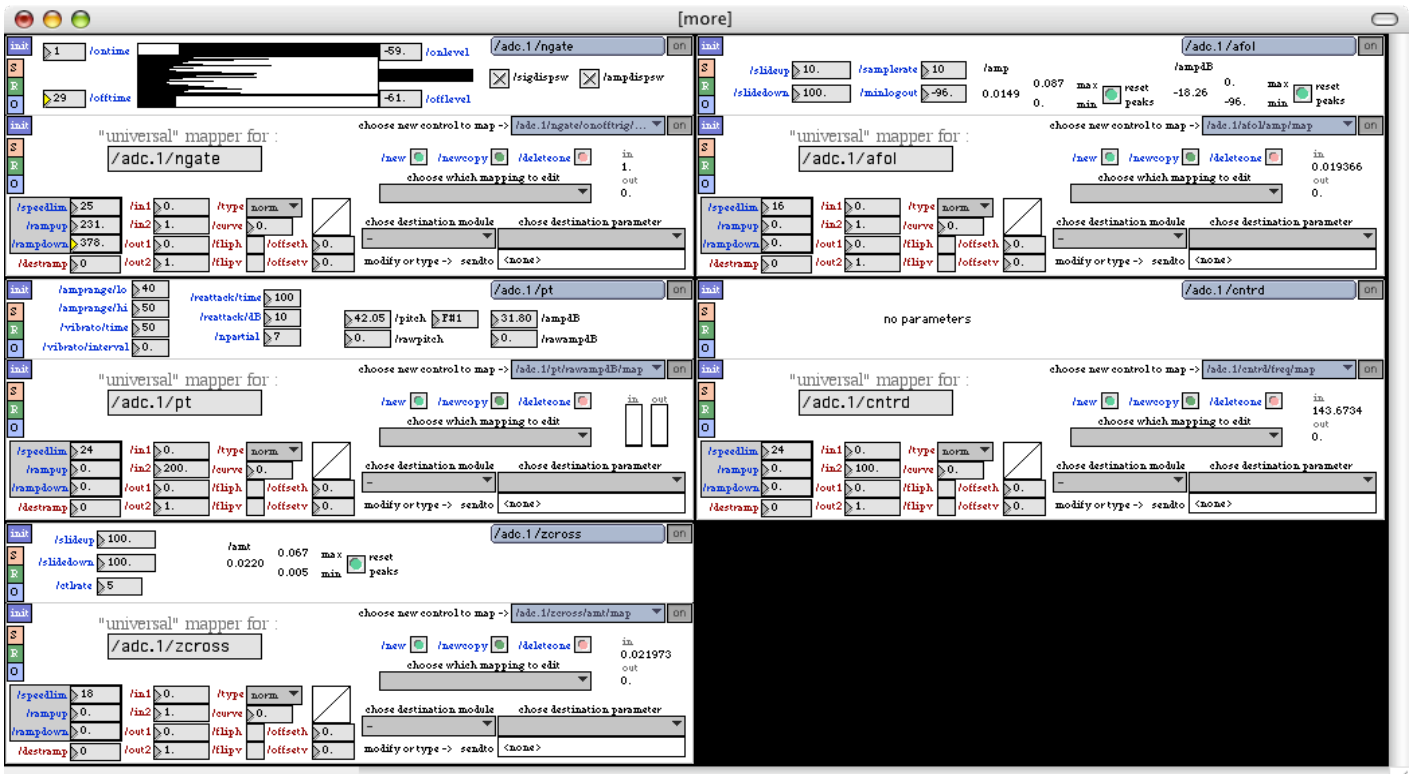
nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

astuces et conseils :

Un module src est présent dans l'adc (sous le nom de simul). Il permet de simuler l'entrée. Il suffit alors de charger un fichier son, d'activer un test tone ou un bruit, ou d'enregistrer le signal entrant pour le rejouer autant de fois qu'on veut sans déranger le musicien ou l'acteur. Cela permet de réaliser des réglages fins sans pression. Voir le module "src".

more

adc/ngate



description :

Le module `adc/ngate` est un noise gate avec visualisation temporelle du signal entrant.
[définition wikipedia](#)

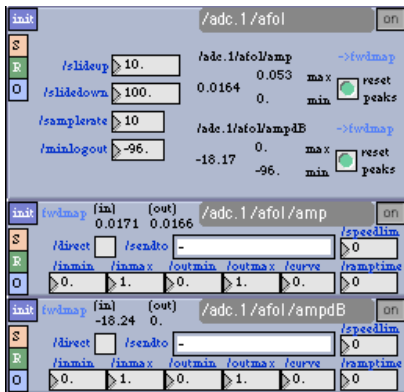
fonctions :

- `/ngate/onlevel` : niveau en dB à partir duquel on laisse passer le son (ouverture du gate)
nb_entier_ paramètre non dynamique min=-127, max=0 init=-59
- `/ngate/offlevel` : niveau en dB à partir duquel on bloque le son le son (fermeture du gate)
nb_entier_ paramètre non dynamique min=-127, max=0 init=-61
- `/ngate/ontime` : temps d'ouverture du gate en ms
nb_entier_ paramètre non dynamique min=1, max=9999 init=10
- `/ngate/offtime` : temps de fermeture du gate en ms
nb_entier_ paramètre non dynamique min=1, max=9999 init=10
- `/ngate/sigdispsw` : visualisation du signal 0 ou 1
- `/ngate/ampdispsw` : visualisation de l'amplitude 0 ou 1

astuces et conseils :

Il est possible de récupérer les tops d'ouverture ou de fermeture de gate en patchant un objet max receive `/adc/ngate/onofftrig`. Ansi on peut utiliser le gate comme déclenchement de son

/afol



description :

Le module adc/afol est un suiveur d'enveloppe du signal entrant. C'est un suiveur de niveau.

fonctions :

/afol/slideup : temps de montée du suiveur d'enveloppe en ms. En combien de temps le suiveur arrive à la valeur du signal entrant croissant.
nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=99999 init=10.

/afol/slidedown : temps de descente du suiveur d'enveloppe en ms. En combien de temps le suiveur arrive à la valeur du signal entrant décroissant.
nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=99999 init=100.

/afol/samplerate : période d'analyse en ms.
nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=999 init=10

/afol/minlogout : valeur minimal de sortie en dB
nb_décimal paramètre non dynamique min=-96, max=0 init=-96

r /afol/amp : réception des données d'amplitude du suiveur de 0. à 1.

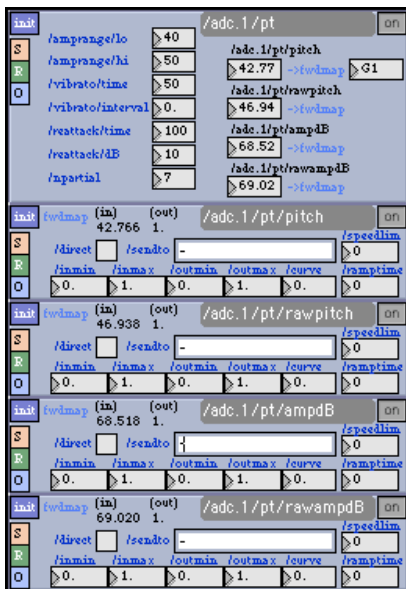
r /afol/ampdB : réception des données d'amplitude du suiveur en dB

Les données de sorties sont directement reliés à des [mappeurs](#)

astuces et conseils :

On peut par exemple contrôler le son d'un fichier audio avec le volume d'une voix.

/pt



description :

Le module /pt est un suiveur de hauteur du signal entrant. C'est un suiveur de notes.

fonctions :

/pt/amprange/lo :

nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=96 init=40

/pt/amprange/hi :

nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=96 init=50

/pt/vibrato/time :

nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=1 init 0.5

/pt/reattack/time :

nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=999 init 100

/pt/reattack/dB :

nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=96 init 10

/pt/npartial :

nb_entier paramètre non dynamique min=0, max=32 init 7

r /pt/pitch: envoie de la valeur note midi dès qu'une nouvelle note est détectée

r /pt/rawpitch: envoie de la valeur note midi en continu

r /pt/ampdB: envoie de l'amplitude de la note détecté (lié à /pt/pitch)

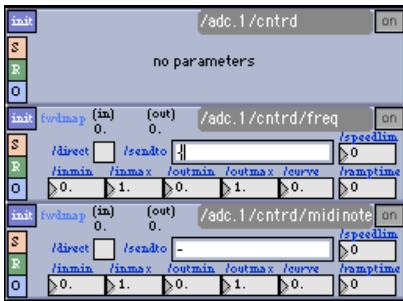
r /pt/rawampdB: envoie de l'amplitude de la note détecté (lié à /pt/rawpitch)

Les données de sorties sont directement reliés à des [mappeurs](#)

astuces et conseils :

Il est plus facile d'utiliser le suiveur de hauteur sur des instrument mélodiques...

/cntrd



description :

Le module /cntrd fait une moyenne des fréquences composant le son.

fonctions :

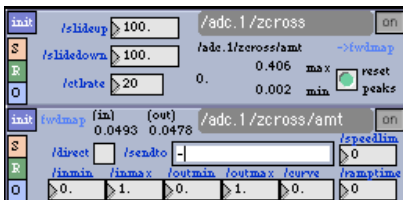
r /cntrd/freq: centroid en Hz

r /cntrd/midinote: centroid en note midi

Les données de sorties sont directement reliés à des [mappeurs](#)

astuces et conseils :

/zcross



description :

Le module /zcross extrait une valeur proportionnel au passage à l'amplitude zéro du signal entrant. Il permet en quelque de déterminer la richesse fréquentiel d'un signal

fonctions :

/zcross/slideup : temps de montée en ms

nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=9999 init=100.

/zcross/slidedown : temps de descente en ms

nb_décimal paramètre non dynamique min=0, max=9999 init=100.

/zcross/ctirate : période d'analyse en ms

nb_entier paramètre non dynamique min=1, max=999 init=20.

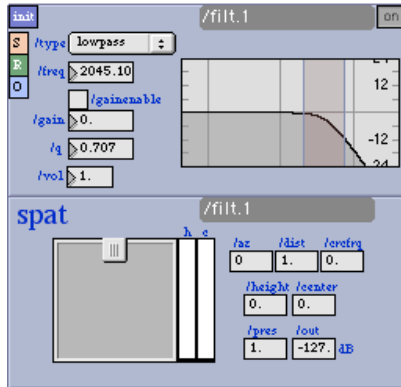
r /zcross/amt: valeur entre 0. et 1.

Les données de sorties sont directement reliés à des [mappeurs](#)

astuces et conseils :

Ce paramètre permet de faire la différence entre une voyelle et une consonne.

filt : un module de filtre audio



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

le module filt est un filtre une bande entièrement paramétrique

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/type : type de filtre

/type = lowpass filtre passe-bas ou coupe haut

/type = highpass filtre passe-haut ou coupe bas

/type = bandpass filtre passe-band

/type = bandstop filtre coupe bande notch

/type = peaknotch filtre paramétrique

/type = lowshelf filtre baxandall bas

/type = highshelf filtre baxandall bas

message_ paramètre non dynamique init=lowpass

/gainable : activation du contrôle du gain

/gainable = 0 gain inactif

/gainable = 1 gain actif

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0."

/freq : fréquence du filtre en Hz

nb_décimal_ paramètre dynamique min=20, max=22050 init=22050

/gain : gain du filtre en dB

/gain = 0 gain à 0

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-24, max=24 init=0.

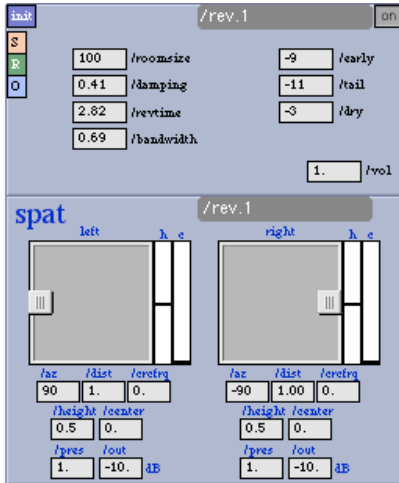
/q : pente du filtre

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0.5, max=25 init=0.707

astuces et conseils :

- Attention au niveau de sortie lors des augmentation de gain

rev : un module de reverb



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

description :

processeur de réverbération issue de l'objet gigaverb réalisée par [akustische-kunst](#)

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/roomsize : taille de la pièce en mètres

/roomsize = 100 preset de base

nb_entier_paramètre dynamique min=1, max=300 init=50.

/damping : facteur d'amortissement des hautes fréquences

/damping = 0.41 preset de base

nb_décimal paramètre dynamique min=0, max=1. init=0.41.

/revtime : temps de réverbération en secondes

/revtime = 2.82 preset de base

nb_décimal paramètre dynamique min=0.1, max=120 init=2.3.

/early : niveau des premières réflexions

/early = -9 preset de base

nb_entier_paramètre dynamique min=-90, max=0 init=-9.

/tail : niveau de l'extinction

/early = -11 preset de base

nb_entier_paramètre dynamique min=-90, max=0 init=-11.

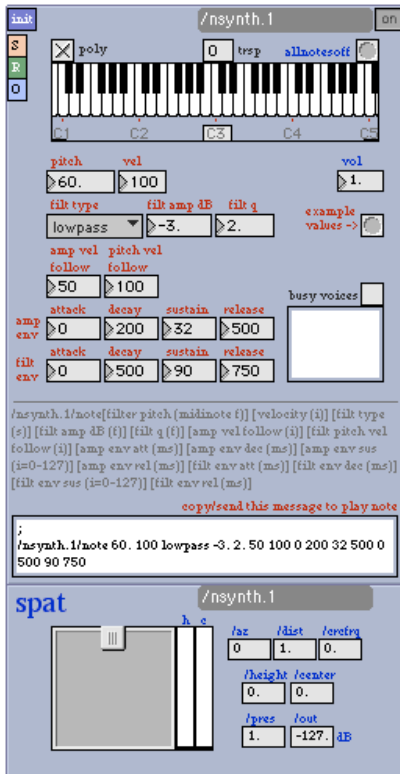
/dry : niveau du son direct

/early = -3 preset de base

nb_entier_paramètre dynamique min=-90, max=0 init=-3.

astuces et conseils :

nsynth



[lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie](#)

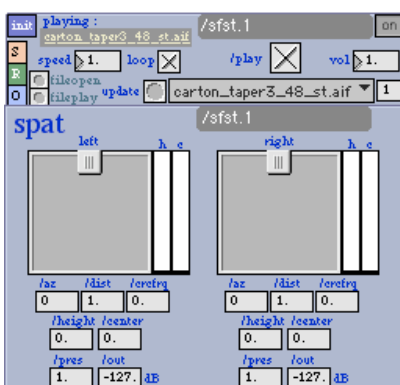
description :

synthétiseur de bruit

fonctions :

astuces et conseils :

sfst : Module de lecture de fichiers sons (direct to disk)



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module sfst est un lecteur de fichiers son stéréo qui sont stockés sur le disque dur (dans le dossier projet->media->soundfiles).
Les sons lus doivent être au format .aiff .wave ou .sd2. **Les fichiers mp3 ne sont pas acceptés.**

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/loop : mise en boucle du son

/loop = 1 boucle active

/loop = 0 boucle inactive

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0

/speed : vitesse de lecture du fichier

/speed = 1 vitesse nominale

/speed = 0 vitesse à 0 donc son coupé

/speed = 0.5 vitesse 2x plus lente

/speed = 2 vitesse 2x plus rapide

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-20, max=20 init=1

bouton fileopen : ouvre un fichier son avec une fenêtre de dialogue

bouton fileplay : lit un fichier sélectionné à l'aide du bouton fileopen

bouton update : met à jour le menu

/read nom_du_fichier_son : lit le fichier son sans le jouer

/play 1 : met en lecture le fichier son chargé

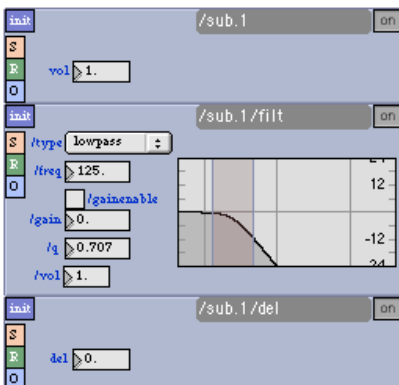
/play 0 ou /stop bang : arrête le fichier son lu

astuces et conseils :

Lorsqu'on veut lire un son qui ne se trouve pas dans le dossier soundfiles, il est nécessaire de le copier au préalable dans le dossier, puis de cliquer sur le bouton update.

Ainsi il se retrouve dans le menu des sons

sub : Module de sortie audio submaster



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module sub, permet de réaliser un sous-groupe.

Il sert par exemple à envoyer les signaux des vers un canal de sub-bass ou vers un retour sur le plateau

il regroupe un volume, un filtre et un delay

fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/dacvol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

/type : type de filtre

/type = lowpass filtre passe-bas ou coupe haut

/type = highpass filtre passe-haut ou coupe bas

/type = bandpass filtre passe-band

/type = bandstop filtre coupe bande notch

/type = peaknotch filtre paramétrique

/type = lowshelf filtre baxandall bas

/type = highshelf filtre baxandall bas

message_ paramètre non dynamique init=lowpass

/gainable : activation du contrôle du gain

/gainable = 0 gain inactif

/gainable = 1 gain actif

toggle_ paramètre non dynamique min=0, max=1 init=0."

/freq : fréquence du filtre en Hz

nb_décimal_ paramètre dynamique min=20, max=22050 init=22050

/gain : gain du filtre en dB

/gain = 0 gain à 0

nb_décimal_ paramètre dynamique min=-24, max=24 init=0.

/q : pente du filtre

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0.5, max=25 init=0.707

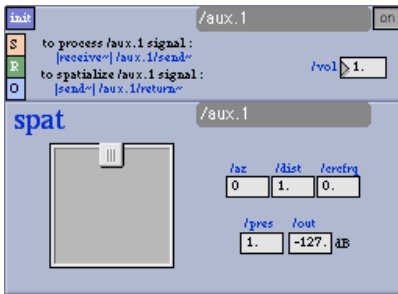
/del : delay en ms

/del 100 = delay de 100ms

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=30000 init=0

astuces et conseils :

aux : un module d'envoi MSP pour traitement en patch optionnel



lire au préalable la page concernant le fonctionnement des modules de tapemovie

description :

Le module **aux** permet de connecter dans l'environnement tape des traitements audio qui sont faits en dehors de tape - et de le faire "simplement". Ça ne sert que quand on utilise tapemovie par Max et non pas quand on travaille avec la version autonome car on ne pourra pas créer un patch de traitement autrement! (sauf si on fait un sous patch dans "instruments" avec max puis le mettre dans un project qu'on utilise avec la version standalone...).

Les patchers de traitement extérieurs devrait probablement aller dans le patch "instruments.mxt"

/sw, **/vol** et les spatialisations sont oncorpérés dans "aux" pour qu'un patch de traitement n'a qu'à s'occuper du traitement.

Si "aux" fait partie de la configuration, on peut recevoir et envoyer au spat un signal "send~" et "return~" dans la manière suivante:

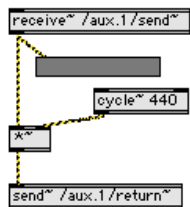
pour traiter un signal aux.1 :

```
|receive~| aux.1/send~
```

pour spatialiser un signal aux.1 :

```
|send~| aux.1/return~
```

exemple d'un patch de traitement d'un aux :



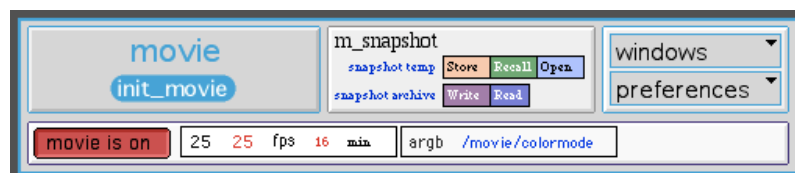
fonctions :

/vol : volume de sortie du module

/vol = 1 niveau nominal

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=2 init=1.

movie : un plugin video et sa librairie de modules



movie est un plugin vidéo de tapemovie. Une fois activé dans la configuration de tapemovie, on peut lui-même le configurer comme tapemovie, ajoutant ainsi une bibliothèque de modules vidéo et 3D. Il permet de lire, enregistrer, acquérir, diffuser, traiter et interpréter des images live ou pré-enregistrées.

- une pluralité de modules de sources et de traitements inter-connectés.
- le traitement par gl.slab pour profiter de la puissance du processeur graphique en libérant le processeur interne.

Principe modulaire de movie

Le flux vidéo à l'intérieur de tapemovie circule des sources jusqu'aux outputs (sorties) en passant par des effets.

Chaque module **source** (cam, mov, noiz) ainsi que chaque effet va créer une texture.

Chacun des module **outputs** (plan, grid, nurbs) permet ensuite d'afficher ces textures. Il suffit pour cela de sélectionner la texture dans le menu situé à côté du nom du module.

- **Sources** : Les modules sources, tels que les caméras, lecteur de films ou d'image. On choisira alors d'appeler le module sur un plan ou dans un module de traitement
- **Effects** : Ceux-ci peuvent être chaînés de manière libre. Ils peuvent être de deux types :
 - *jmatrix* : pour les modules en matrice Jitter.
 - *gl* : pour les modules OpenGL.
- **Outputs** : Les modules de sortie possèdent un (ou plusieurs) menu *texture* qui permet de choisir quelle est la source que l'on souhaite utiliser (*source* ou *effects*).

On reconnaît un *effect* de type *jmatrix* car son nom commence par j. Ex : jslide ou jbrcosa. Un *effect* de type *jmatrix* ne peut avoir comme source qu'un module de type *source*. Il ne peut pas utiliser les modules de type *gl*. Les type *gl* et *outputs* peuvent avoir comme source n'importe quel module présent dans movie.

Liste des modules video

Catégories: [sources](#)

- [mov](#) : Module de lecture de fichier vidéo
- [noiz](#) : Module de génération de bruit vidéo
- [pict](#) : module de lecture d'images fixes
-
- [cam](#) : L'acquisition de caméras live

Catégories: [effects](#)

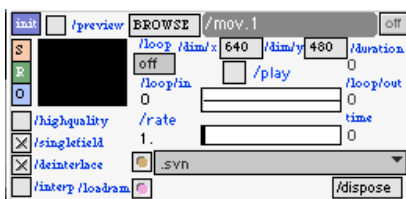
- [jwake](#) : Module d'effet vidéo wake
- [jslide](#) : un module vidéo d'écho (jit.matrix)
- [brcosa](#) : Module video de correction de luminosité, contraste et saturation.
-
-
- un module de buffer vidéo circulaire
- [brcosa](#) : un module vidéo de contrôle d'image (luminosité, contraste et saturation)

Catégories: [outputs](#)

- [plane](#) : Plan de projection vidéo 2 dimensions
- [grid](#) : un module 3D pour projeter de la vidéo
- [nurbs](#) : un module pour projeter une image sur une surface 3D NURBS entièrement paramétrable

mov : Module de lecture de fichier vidéo

lit des films quicktime



description :

Le module *mov* permet de lire un fichier vidéo par le biais de quicktime

fonctions :

/dim/x : Largeur du movie en pixel
prefix_name/dim/x - int - 0/5000 - 640
paramètre dynamique

/dim/y : Hauteur du movie en pixel
prefix_name/dim/y - int - 0/5000 - 480
paramètre dynamique

/loop : Régle la lecture en boucle : 0 = oneshot - 1 = loop - 2 = palindrome
prefix_name/loop - int - 0/2 - 0
paramètre non-dynamique

/play : Lecture du fichier (1) ou pause (0)
prefix_name/play - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/loop/in : début de la boucle
prefix_name/loop/in - int - 0/? - 0
paramètre dynamique

/loop/out : fin de la boucle
prefix_name/loop/out - int - 0/? - 0
paramètre dynamique

/rate : vitesse de lecture
prefix_name/rate - float - ?/? - 1
paramètre dynamique

/preview : Active la prévisualisation dans un moniteur sur le module
prefix_name/preview - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/highquality : Lecture Haute qualité Consommateur de frame rate et de mémoire
prefix_name/highquality - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/singlefield : When enabled, decompresses one field of an interlaced movie at high quality, and then scales the image to the frame size. Notes: Requires the highquality attribute to be enabled
prefix_name/param - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/deinterlace : active le désentrelacement de la video
prefix_name/deinterlace - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/interp : active l'interpolation des pixels de sortie
prefix_name/interp - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/loadram : charge le film en RAM
prefix_name/loadram - bang - 0
paramètre non-dynamique

/dispose : décharge le film du lecteur et de la ram
prefix_name/dispose - bang - 0
paramètre non-dynamique

envois :

prefix_name/duration le nombre d'image du film

astuces et conseils

cam : L'acquisition de caméras live

L'acquisition de flux vidéos provenant de caméras live se fait dans ce module. Il permet de choisir quelle est la caméra utilisée sur chaque module cam qui permet donc d'utiliser plusieurs caméras à l'intérieur d'une même scène vidéo.



fonctions :

/preview : Affichage de la prévisualisation

prefix_name/preview - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/dim/x : Largeur du movie en pixel

prefix_name/dim/x - int - 0/5000 - 640
paramètre dynamique

/dim/y : Hauteur du movie en pixel

prefix_name/dim/y - int - 0/5000 - 480
paramètre dynamique

/zoom/offset/x : Offset horizontal

prefix_name/zoom/offset/x - f - 0/1 - 0.5
paramètre dynamique

/zoom/offset/y : Offset vertical

prefix_name/zoom/offset/y - f - 0/1 - 0.5
paramètre dynamique

/zoom/sw : Switch du zoom

prefix_name/zoom/sw - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/zoom/level : Niveau de zoom

prefix_name/zoom/level - f - 0.1/5 - 1
paramètre dynamique

/interp : active l'interpolation des pixels de sortie

prefix_name/interp - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/status : active ou non l'acquisition de nouvelles images venant du flux live.

prefix_name/status - symbol - open/close - close
paramètre non-dynamique

astuces et conseils

Pour sélectionner une caméra, cliquer sur le bouton à gauche du premier menu, afin de remplir celui-ci, choisir la caméra désirée et ensuite cliquer sur le bouton à gauche du deuxième menu pour choisir l'entrée de la caméra si plusieurs sont disponibles.

noiz : Module de génération de bruit vidéo

Générateur de bruit vidéo



description :

Le module noiz permet de générer du bruit vidéo avec des dimensions et un rythme choisi

fonctions :

/dim/x : Largeur de la matrice en pixel
prefix_name/dim/x - int - 0/5000 - 640
paramètre dynamique

/dim/y : Hauteur de la matrice en pixel
prefix_name/dim/y - int - 0/5000 - 480
paramètre dynamique

/speedlim : Temps entre deux générations
prefix_name/speedlim - int - 0/10000 - 40
paramètre dynamique

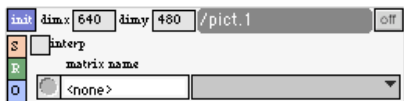
envois :

pas d'envois de module

astuces et conseils

pict : module de lecture d'images fixes

lit des fichiers images



description :

Le module pict permet de lire un fichier image

fonctions :

/dim/x : Largeur de la matrice en pixel
prefix_name/dim/x - int - 0/5000 - 640
paramètre dynamique

/dim/y : Hauteur de la matrice en pixel
prefix_name/dim/y - int - 0/5000 - 480
paramètre dynamique

/interp : active l'interpolation des pixels de sortie
prefix_name/interp - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

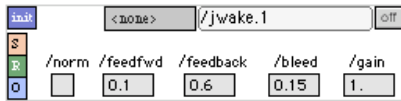
envois :

pas d'envois pour ce module

astuces et conseils

jwake : Module d'effet vidéo wake

un effet de wake en matrice jitter



description :

Le module jwake permet un effet de wake qui est traité par des matrices jitter. Etant donné la nature de l'effet (matriciel), on ne peut rentrer que des sources à l'intérieur.

fonctions :

/norm : ...

toggle - 0/1 - 1

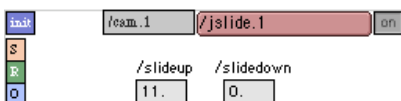
paramètre non dynamique

envois :

astuces et conseils

jslide : un module vidéo d'écho (jit.matrix)

un effet de slide en matrice jitter



description

Le module jslide permet un effet de rémanence. On peut ainsi régler le temps d'apparition d'un pixel et son temps de disparition. C'est du coup très utile pour créer des flous de mouvement par exemple.

Etant donné la nature de l'effet (matriciel), on ne peut rentrer que des sources à l'intérieur.

fonctions :

/slideup : Slide sur l'arrivée des pixels

float - 0/200 -

paramètre dynamique

/slidedown : Slide sur le départ des pixels

float - 0/200 -

paramètre dynamique

/source : Choix de la texture d'entrée
symbol - none
paramètre non-dynamique

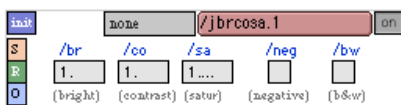
envois :

astuces et conseils

Pour un flou de mouvement, donner une valeur supérieure au slidedown qu'au slideup.

brcosa : un module vidéo de contrôle d'image (luminosité, contraste et saturation)

Correction de luminosité, contraste et saturation en matrice jitter



description

Le module jbrcosa permet de passer une image en noir et blanc, contraster ou dé-saturer une image.

Etant donné la nature de l'effet (matriciel), on ne peut rentrer que des sources à l'intérieur.

fonctions :

/br : Correction de luminosité (brightness)
float - -20/20 - 1
paramètre dynamique

/co : Correction de contraste
float - -20/20 - 1
paramètre dynamique

/sa : Correction de saturation
float - -20/20 - 1
paramètre dynamique

/source : Choix de la texture d'entrée
symbol - none
paramètre non-dynamique

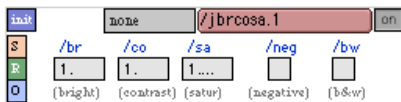
envois :

astuces et conseils

Pour passer une image de couleur à niveaux de gris, mettre la saturation à 0.

brcosa : Module video de correction de luminosité, contraste et

saturation.



description

Le module brcosa permet de passer une image en noir et blanc, contraster ou dé-saturer une image.

fonctions :

/br : Correction de luminosité (brightness)

float - -20/20 - 1

paramètre dynamique

/co : Correction de contraste

float - -20/20 - 1

paramètre dynamique

/sa : Correction de saturation

float - -20/20 - 1

paramètre dynamique

/source : Choix de la texture d'entrée

symbol - none

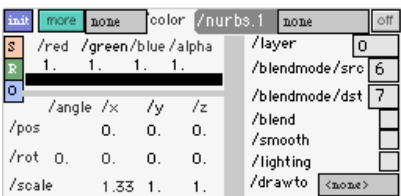
paramètre non-dynamique

envois :

astuces et conseils

Pour passer une image de couleur à niveaux de gris, mettre la saturation à 0.

nurbs : un module pour projeter une image sur une surface 3D NURBS entièrement paramétrable



description :

Le module **nurbs** permet de manipuler les points d'une image. On peut ainsi déformer en 3D le plan de projection

fonctions :

/color/red : Couleur du plan (rouge).

prefix_name/color/red - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/green : Couleur du plan (vert).

prefix_name/color/green - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/blue : Couleur du plan (bleu).

prefix_name/color/red - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/alpha : Opacité du plan.

prefix_name/color/alpha - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/pos/x : Position x du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/pos/y : Position y du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/pos/z : Position z du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/x : Coefficient de rotation en x en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)

prefix_name/rot/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/y : Coefficient de rotation en y en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)

prefix_name/rot/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/z : Coefficient de rotation en z en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)

prefix_name/rot/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/angle : Angle de rotation dans l'espace 3D

prefix_name/rot/angle - f - -360/360 - 0

paramètre dynamique

/scale/x : Echelle x du plan dans l'espace 3D

prefix_name/scale/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/scale/y : Echelle y du plan dans l'espace 3D

prefix_name/scale/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/scale/z : Echelle z du plan dans l'espace 3D

prefix_name/scale/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/layer : Numero de calque du plan. Le numéro le plus grand est celui visible

prefix_name/layer - i - 0/100 - 0

paramètre dynamique

/blendmode/src : Le blend mode source

prefix_name/blendmode/src - i - 0/10 - 6

paramètre dynamique

/blendmode/dst : Le blend mode destination

prefix_name/blendmode/dst - i - 0/10 - 7

paramètre dynamique

/blend : Active le calcul de transparence.

prefix_name/blend - toggle - 0/1 - 1

paramètre non-dynamique

/lighting : Active le calcul de la lumière..

prefix_name/lighting - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

/interp : Active l'interpolation des pixels en sortie.

prefix_name/interp - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

/matrixoutput : Active geometry matrix on output.

prefix_name/matrixoutput - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

grid : un module 3D pour projeter de la vidéo



description :

Le module **grid** permet de dessiner des formes basiques en 3D.

Il s'agit d'un plan, d'un cube, d'un cylindre, d'un disque, d'une sphère et d'un torus (donuts)

On peut texturer une source ou s'en servir pour de la synthèse 3D.

fonctions :

/color/red : Couleur du plan (rouge).

prefix_name/color/red - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/green : Couleur du plan (vert).

prefix_name/color/green - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/blue : Couleur du plan (bleu).

prefix_name/color/red - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/alpha : Opacité du plan.

prefix_name/color/alpha - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/pos/x : Position x du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/pos/y : Position y du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/pos/z : Position z du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/x : Coefficient de rotation en x en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)
prefix_name/rot/x - f - -100/100 - 0
paramètre dynamique

/rot/y : Coefficient de rotation en y en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)
prefix_name/rot/y - f - -100/100 - 0
paramètre dynamique

/rot/z : Coefficient de rotation en z en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)
prefix_name/rot/z - f - -100/100 - 0
paramètre dynamique

/rot/angle : Angle de rotation dans l'espace 3D
prefix_name/rot/angle - f - -360/360 - 0
paramètre dynamique

/scale/x : Echelle x du plan dans l'espace 3D
prefix_name/scale/x - f - -100/100 - 0
paramètre dynamique

/scale/y : Echelle y du plan dans l'espace 3D
prefix_name/scale/y - f - -100/100 - 0
paramètre dynamique

/scale/z : Echelle z du plan dans l'espace 3D
prefix_name/scale/z - f - -100/100 - 0
paramètre dynamique

/layer : Numero de calque du plan. Le numéro le plus grand est celui visible
prefix_name/layer - i - 0/100 - 0
paramètre dynamique

/blendmode/src : Le blend mode source
prefix_name/blendmode/src - i - 0/10 - 6
paramètre dynamique

/blendmode/dst : Le blend mode destination
prefix_name/blendmode/dst - i - 0/10 - 7
paramètre dynamique

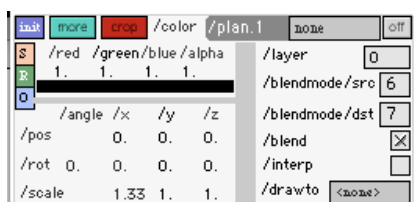
/blend : Active le calcul de transparence.
prefix_name/blend - toggle - 0/1 - 1
paramètre non-dynamique

/lighting : Active le calcul de la lumière..
prefix_name/lighting - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/interp : Active l'interpolation des pixels en sortie.
prefix_name/interp - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

/matrixoutput : Active geometry matrix on output.
prefix_name/matrixoutput - toggle - 0/1 - 0
paramètre non-dynamique

plane : Plan de projection vidéo 2 dimensions



description :

Le module **plane** est un écran de projection que l'on peut positionner et orienter en 3D. On peut lui choisir n'importe lequel des modules sources ou traitements comme source.

C'est le module de base pour afficher une video. (associé à un module **mov**)

fonctions :

/color/red : Couleur du plan (rouge).

prefix_name/color/red - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/green : Couleur du plan (vert).

prefix_name/color/green - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/blue : Couleur du plan (bleu).

prefix_name/color/red - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/color/alpha : Opacité du plan.

prefix_name/color/alpha - f - 0/1 - 1

paramètre dynamique

/pos/x : Position x du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/pos/y : Position y du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/pos/z : Position z du plan dans l'espace 3D

prefix_name/pos/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/x : Coefficient de rotation en x en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)

prefix_name/rot/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/y : Coefficient de rotation en y en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)

prefix_name/rot/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/z : Coefficient de rotation en z en rapport avec l'angle de rotation (**/rot/angle**)

prefix_name/rot/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/rot/angle : Angle de rotation dans l'espace 3D

prefix_name/rot/angle - f - -360/360 - 0

paramètre dynamique

/scale/x : Echelle x du plan dans l'espace 3D

prefix_name/scale/x - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/scale/y : Echelle y du plan dans l'espace 3D

prefix_name/scale/y - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/scale/z : Echelle z du plan dans l'espace 3D

prefix_name/scale/z - f - -100/100 - 0

paramètre dynamique

/layer : Numero de calque du plan. Le numéro le plus grand est celui visible

prefix_name/layer - i - 0/100 - 0

paramètre dynamique

/blendmode/src : Le blend mode source

prefix_name/blendmode/src - i - 0/10 - 6

paramètre dynamique

/blendmode/dst : Le blend mode destination

prefix_name/blendmode/dst - i - 0/10 - 7

paramètre dynamique

/blend : Active le calcul de transparence.

prefix_name/blend - toggle - 0/1 - 1

paramètre non-dynamique

/lighting : Active le calcul de la lumière..

prefix_name/lighting - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

/interp : Active l'interpolation des pixels en sortie.

prefix_name/interp - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

/matrixoutput : Active geometry matrix on output.

prefix_name/matrixoutput - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

un module de buffer vidéo circulaire



description :

le module `m_bufcrc_2` permet de manipuler un buffer vidéo. On peut distinguer 4 parties principales dans ce module. En haut les parametre principaux du module (longueur et dimension du buffer, vitesse de lecture du buffer, delai, enregistrement et lecture du buffer).

On trouve en dessous 3 partie permettant de naviguer dans le buffer. `/go/speed` permet d'attendre une vitesse donnée en un temps donnée suivant une certaine courbe. `/go/frame` permet de rejoindre un certain délai en un temps donnée et suivant une certaine courbe, et enfin `/loop` permet de naviguer à l'interieur d'un buffer, hors enregistrement.

fonctions :

/play : autorise la lecture du buffer

prefix_name/play - toggle - 0/1 - 1

paramètre non dynamique

/rec : autorise l'enregistrement sur le buffer

prefix_name/rec - toggle - 0/1 - 1

paramètre non dynamique

/dim : permet de parametrier la dimension du buffer

prefix_name/dim/x - i - ?/? - 640

paramètre non-dynamique

prefix_name/dim/y - i - ?/? - 480

paramètre non-dynamique

/speed : la vitesse de lecture du buffer

prefix_name/speed - f - -2/2 - 1

paramètre dynamique

/delay : le delai de lecture courant

prefix_name/delay - i - 0/16 - 0

paramètre dynamique

/buf/max : la taille du buffer (en secondes)

prefix_name/buf/max - float - 0/16 - 8

paramètre non-dynamique

/go/speed : tout les parametre permettant de manipuler dynamiquement la vitesse de lecture du buffer

prefix_name/go/speed/bang - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/speed/endSpeed - f - ?? - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/speed/time - f - 0/? - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/speed/curve - f - ?? - 1

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/speed/curve/mode - s - lin/exp/pow - exp

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/speed/curve/sym - i - 0/2 - 1

paramètre non-dynamique

/go/frame : tout les parametre permettant de manipuler dynamiquement le delai de lecture du buffer

prefix_name/go/frame/bang - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/frame/endDelay - f - ?? - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/frame/time - f - 0/? - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/frame/curve - f - ?? - 1

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/frame/curve/mode - s - lin/exp/pow - exp

paramètre non-dynamique

prefix_name/go/frame/curve/sym - i - 0/2 - 1

paramètre non-dynamique

/loop : permet de gérer la lecture sur le buffer hors enregistrement

prefix_name/loop/sw - toggle - 0/1 - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/loop/mode - i - 1/2 - 2 - *mode 1 = boucle, mode 2 = palindrome*

paramètre non-dynamique

prefix_name/loop/begin/bang - bang -

paramètre non-dynamique

prefix_name/loop/end/bang - bang -

paramètre non-dynamique

prefix_name/loop/begin/delay - f - 0/? - 0

paramètre non-dynamique

prefix_name/loop/end/delay - f - 0/? - 0

paramètre non-dynamique

envois :

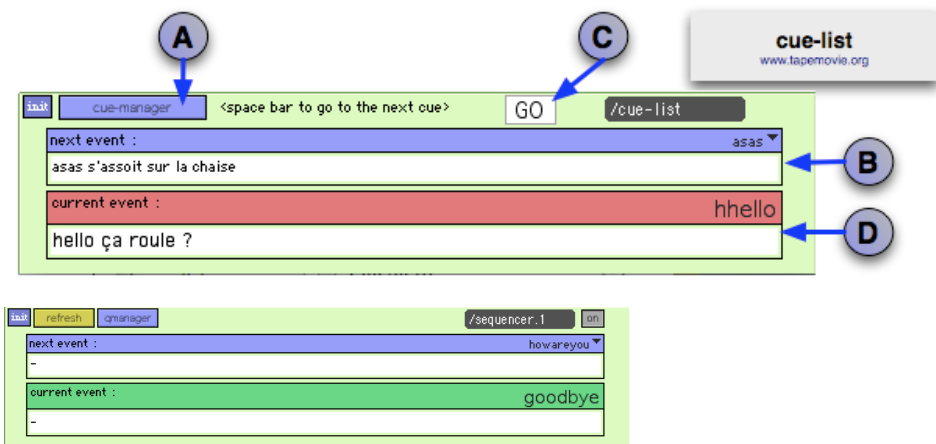
prefix_name/out jit.matrix : la matrice de l'image apres passage dans le buffer

astuces et conseils

cue-list = gestion d'envoi des mémoires (cues)

Ce module permet de gérer l'envoi des cues et de les organiser via le [cue-manager](#).

Ce module permet de créer des mémoires, les éditer et les organiser dans un séquentiel.



description :

La fenêtre principale affiche le nom et le commentaire associé de la dernière mémoire envoyée ainsi que de la prochaine mémoire. Il permet ainsi de connaître à tout moment la mémoire active et la prochaine à venir.

fonctions :

A = bouton pour ouvrir le [cue-manager](#)

B = nom et commentaire de la prochaine cue.

En cliquant sur le menu bleu, on peut choisir la cue suivante

C = bouton GO ou barre d'espace

Permet de lancer la prochaine cue. Cette cue et son commentaire s'affiche dans la partie D.

La cue suivante s'affiche dans la partie B.

la position des cues est gérée dans le [cue-manager](#)

D = nom et commentaire de la cue qui est entrain de jouer.

vert prêt pour la prochaine cue, rouge entrain de jouer la cue

Module permettant de sauvegarder des états et mettre en place une conduite de type théâtral avec enchaînement de mémoires (mémoires de préparation et de dynamisation)

Version standalone et Version patch

[Voir le tutoriel sur les mémoires](#)

[Créer des mémoires](#)

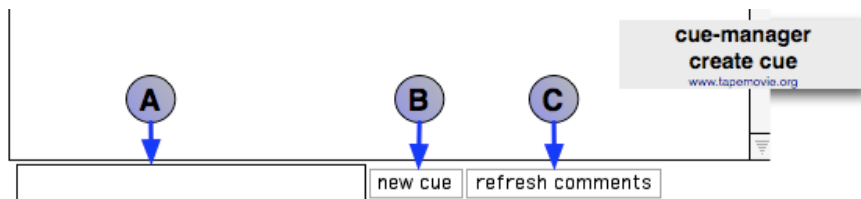
[Méthodologie des mémoires](#)

La fenêtre secondaire, ouverte par le bouton [qmanager](#) permet de créer des mémoires, leur éditer, les placer dans le séquentiel, et si oui leur ordre.

scène	NOIR	1	s	open	reload	play
scène1-10	15 SECONDES APRES LE NOIR SALLE	11	s	open	reload	play
scène2-10	TOC TOC : ENTREZ	21	s	open	reload	play
scène2-15	ETEINS LA LUMIERE	21.50	s	open	reload	play
scène2-20	VAS-T'EN D'ICI	22	s	open	reload	play
scène2-30	DEPLACEMENT DE L'ECRAN VERS LE SOL	23	s	open	reload	play
scène3-10	RECLUSE DANS MA CHAMBRE	31	s	open	reload	play
scène3-20	SUR NOIR FIN DE SCENE	32	s	open	reload	play
scène3-30	SUR MONTEE LUMIERE	33	s	open	reload	play
scène4-10	TU AS BIEN TROUVE ? DANS MON CAGIBI	41	s	open	reload	play
scène4-15	AVEC MON BACHOT	41.50	s	open	reload	play
scène4-20	J'Y APPRENDS USAGES ET POLITESSE ...	42	s	open	reload	play
scène4-30	ET ECOLES JE PRESIDE CORSOS FLEURIS	43	s	open	reload	play
scène4-40	COUVERTES DE CHANTILLY INDUSTRIELLES ...	44	s	open	reload	play
scène4-50	ELLE A LES POMMETTES ROUGES	45	s	open	reload	play
scène4-60	J'AI 20 ANS JE SUIS SEULE	46	s	open	reload	play
scène4-70	ETUDIANTE SAGE DEGUISEE EN POUPEE NORMANDE	47	s	open	reload	play
scène4-80	CEST UN MEUBLE DE FAMILLE CA DOIT Y RESTER	48	s	open	reload	play
scène4-90	C'EST QU'ON NE PEUX PAS S'AMUSER TOUT LE TEMPS	49	s	open	reload	play
scène5-10	L'ESPOIR ET LA JOIE DE SON PEUPLE	51	s	open	reload	play
scène5-20	COMME UN POIDS D'ANGOISSE	52	s	open	reload	play
scène6-10	OU SONT TES CHAUSSURES	61	s	open	reload	play
scène6-50	TU AS TOUJOURS LE DIABLE AU FESSES	65	s	open	reload	play
scène7-10	LE CIEL EST CLAIR SUR ARROMANCHES	71	s	open	reload	play
scène7-20	PETIT OISEAU DES VILLES	72	s	open	reload	play
scène7-30	VOUS ETES PIRE QUE DES CHIENS	73	s	open	reload	play
scène8-10	MES VOLONTES JE VOUDRAIS ...	81	s	open	reload	play
scène8-15	SUR UN CHARLOT RECOUVERTE D'UN DRAP BLANC...	81.50	s	open	reload	play
scène8-20	MA CHAMBRE EST DEVENUE LE SALON DE MA BRU?	82	s	open	reload	play
scène8-30	A TANCARVILLE	83	s	open	reload	play
scène8-40	ALLONS Y MAINTENANT	84	s	open	reload	play
scène8-99	FADE OUT FINAL EN 10 SECONDES	89.90	s	open	reload	play

new cue conduite

cue-manager : Création édition et gestion des mémoires.



description :

Cette partie permet de créer une nouvelle mémoire

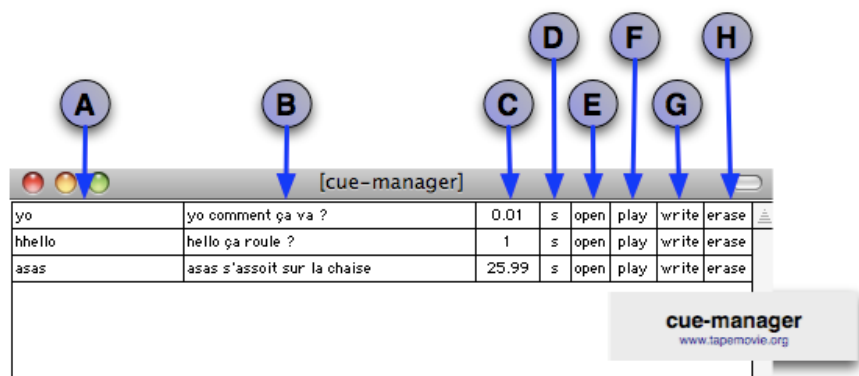
A = écrire le nom de la nouvelle mémoire

le nom ne doit comporter NI D'ESPACES, NI D'ACCENTS; NI DE CARACTERES BIZARRES

B = new cue cliquer pour créer la nouvelle mémoire

La création de la mémoire peut se faire en cliquant sur entrée ou tab après avoir écrit le nom de la mémoire

C = refresh comments cliquer pour actualiser les commentaires des cues



description :

Cette partie permet d'éditer la mémoire

Toutes les actions de clic dans cette partie doivent être réalisées **EN MAINTENANT LA TOUCHE ALT DU CLAVIER**

A = nom de la cue

B = commentaire de la cue

ce commentaire peut être édité en ouvrant la cue et en remplaçant la première ligne par une syntaxe de ce type :

**** écrire son commentaire ;**

C = position de la cue dans le cue-manager et dans la [cue-list](#)

permet de gérer si une cue est avant ou après une autre cue

ALT + CLIC sur la case concernée, écrire la position, cliquer sur ok

D = cue liée ou non à la cue-list

Permet d'intégrer ou non une cue dans le menu des cues de la [cue-list](#).

Certaines cues peuvent être déclenchées par des capteurs ou d'autres environnements, il n'est pas nécessaire d'intégrer ces cues dans la cue-list vert prêt pour la prochaine cue, rouge entrain de jouer la cue

ALT + CLIC sur la case concernée, choisir si oui ou non cette cue est intégrée dans la [cue-list](#)

E = ouverture de la cue

ALT + CLIC sur la case concernée, permet d'ouvrir la cue

F = envoi de la cue

ALT + CLIC sur la case concernée, permet d'envoyer la cue

G = écriture de la cue sur le disque dur

ALT + CLIC sur la case concernée, permet de décrire la cue sur le disque dur dans le dossier event

H = suppression de la cue sur le disque dur

ALT + CLIC sur la case concernée, permet de supprimer la cue sur le disque dur dans le dossier event

ATTENTION A SUPPRIMER LA BONNE CUE !!!

voir [cue-list](#)

Méthodologie des mémoires

Pour chaque scène, il faut faire une initialisation juste avant celle-ci, et une ré-initialisation à la fin de la scène.

L'init (00) et la ré-init (99) :

Dans l'initialisation, il faut effectuer le matriçage, charger les fichiers si nécessaire, allumer les modules et les mettre en état d'attente du premier effet.

Dans la ré-initialisation, il faut réinitialiser tous les différents modules à l'aide des messages : [nom_du_module/init bang;].

Ceci permet de repartir pour la prochaine scène avec un moteur vierge, tous ses paramètres étant initialisés.

Si l'on souhaite naviguer de mémoire en mémoire à l'intérieur d'une scène, alors il faut que figure dans chaque mémoire l'ensemble des paramètres modifiés dans la scène.

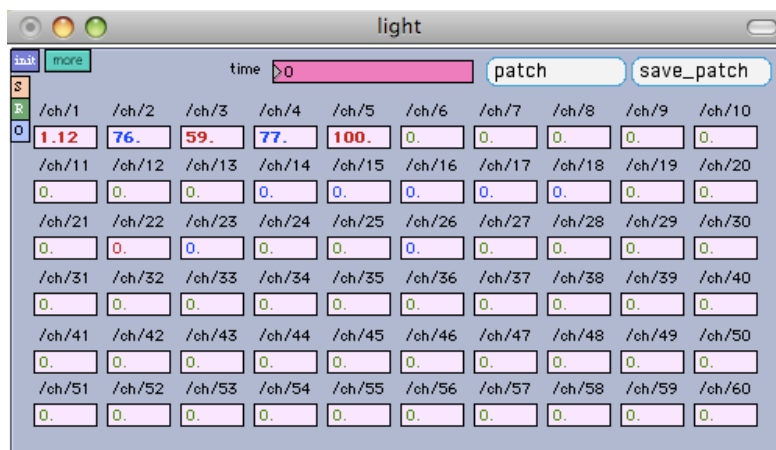
Le système utilisé pour la gestion d'événements est basé sur l'objet max [qlist].

Les mémoires sont des fichiers texte écrits sur le disque dur (.txt) dans le dossier events du projet utilisé.

Les mémoires sont éditables par n'importe quel éditeur de text. (ex : text edit)

light : un plugin lumière et ses modules

Vue d'ensemble



light est un contrôleur destiné à la lumière. Il ne cherche pas à émuler un jeu d'orgues classique.

Il été pensé pour s'intégrer dans l'environnement tapemovie en répondant aux mêmes modes de fonctionnement que tous les autres modules, permettant ainsi l'intégration de la lumière dans l'écriture intermedia.

Cela permet ainsi de pouvoir contrôler et synchroniser des effets lumineux à l'aide des autres modules de tapemovie comme des périphériques (midi, lemur, wii, micro etc...)

il permet de contrôler 60 circuits en DMX avec une interface usb/DMX [ENTTEC](#) ou [lanbox](#).

light permet de d'insérer des courbes ainsi que des limites hautes et basses sur chaque circuits.

Catégories: [light](#)

- [light : un plugin lumière et ses modules](#)
- [fenêtre channel de light](#)
- [lsub : Les submasters de light](#)
- [fenêtre dimmer de light](#)
- [fenêtre de patch de light](#)

fenêtre channel de light



description :

Cette fenêtre permet de changer l'intensité de chaque circuit de light (channel). l'intensité varie de 0 à 100% avec définition en décimale.

Lorsque la valeur du channel associé est rouge cela veut dire que l'intensité augmente, lorsqu'elle est bleu l'intensité baisse.

fonctions :

/ch/x : intensité du channel x

nb_décimal_ paramètre dynamique min=0, max=1 init=0.

astuce :

la touche **more** permet d'accéder à la fenêtre **dimmer** qui permet le réglage des min max courbes et coefficients de chaque circuit

fenêtre dimmer de light

Cette fenêtre s'ouvre avec la touche **more** de la fenêtre **channel**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
coef	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
min	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
max	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
curve	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
coef	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
min	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
max	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
curve	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
coef	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
min	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
max	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
curve	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
coef	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
min	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
max	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
curve	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
coef	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
min	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
max	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
curve	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.
	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
coef	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	1.
min	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
max	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
curve	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.

description :

La fenêtre dimmer permet de mettre en forme les valeurs avant d'être envoyés au gradateurs (dimmer).

Elle permet de borner les valeurs de sorties (min max) de rajouter une courbe sur chaque circuit (courbe logarithmique ou exponentielle) et multiplier la valeur de chaque circuit par des coefficients.

fonctions :

/ch/x/dimmer/coef : coefficient multiplicateur de la valeur du circuit

nb_décimal_ paramètre non dynamique min=0, max=100 init=1.

/ch/x/dimmer/min : valeur de sortie minimale que peut avoir le circuit

nb_décimal_ paramètre non dynamique min=0, max=100 init=0.

lorsque la valeur /ch/x/dimmer/min = 10, et que la valeur /ch/x = 0, la valeur de sortie du circuit x sera de 10

/ch/x/dimmer/max : valeur de sortie maximale que peut avoir le circuit

nb_décimal_ paramètre non dynamique min=0, max=100 init=100.

lorsque la valeur /ch/x/dimmer/max = 80, et que la valeur /ch/x = 100, la valeur de sortie du circuit x sera de 80

ch/x/dimmer/curve :coefficient de courbe pour chaque circuit

/ch/x/dimmer/coef = 0 valeur nominale

nb_décimal_ paramètre non dynamique min=-1, max=1 init=0.

0 = courbe linéaire 0->1 courbe exponentielle 0-> -1 courbe logarythmique

astuces :

Lorsque l'on doit réaliser des interrupteurs on peut mettre une curve à 1 ou -1.

fenêtre de patch de light

Pour accéder à cette fenêtre cliquer sur le bouton



description :

Cette fenêtre permet de mettre en relation le circuit de light avec le circuit dmx réel.

le premier chiffre est le circuit de light, le deuxième chiffre est celui du circuit dmx.

Une fois le patch réalisé, clique sur le bouton

Sub : Les submasters de light

/sub.1	face		/sub.9		
/sub.2	coastres-hauts		/sub.10		
/sub.3	coastres-bas		/sub.11		
/sub.4			/sub.12		
/sub.5			/sub.13		
/sub.6			/sub.14		
/sub.7			/sub.15		
/sub.8			/sub.16		

description :

les subs de light permettent de réaliser un contrôle de groupe de projecteur, ce sont les équivalent des sub-master des jeux d'orgues.

fonctions :

/sub.x/cue : permet de relier un sub à une cue tapemovie
paramètre non dynamique, *init* = -

/sub.1 : adresse permettant de relier un contrôleur à un sub
paramètre dynamique, *min* = 0 *max* = 100 *init* = -

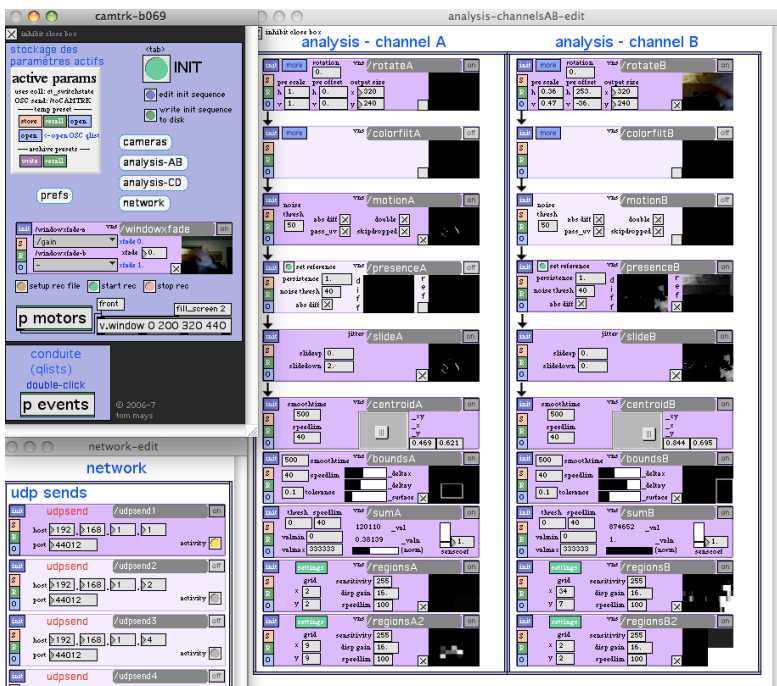
astuces :

Lorsque plusieurs sub contrôles les mêmes circuits, c'est la valeur la plus grande du circuit qui prend le dessus.

Pour réaliser un sub :

- mettre en place un état lumineux
- store open sur la fenêtre channel
- créer une cue dans tapemovie
- copier coller l'état des channels dans la cue créée
- écrire le nom de la cue dans l'espace de texte du sub concerné

Camtrk : Logiciel de camera-tracking OSC



Camtrk est un logiciel standalone de camera-tracking basé sur la librairie graphique Soft-VNS. Il permet d'analyser une image provenant d'une (ou deux) caméra afin d'en extraire des données de position, de mouvement et de couleur.

tapemovie fonctionne sur Apple G4 ou G5. Il peut fonctionner sur un ordinateur apple intel (macbook macbookpro macpro) en installant MaxMspJitter version Runtime 4.5.7, mais des problèmes d'affichage existent (on ne visualise pas la fenêtre principale - uniquement les preview individuelles des modules).

Camtrk a été créé par [Tom Mays](#)

introduction

Le dossier de projet en détails

- [Le fichier de configuration des instances des modules de tapemovie](#)
- [Le fichier de configuration des instances des modules audio](#)
- [Le fichier de configuration des instances des modules vidéo](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules tapemovie \(hors-plugin\)](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules audio](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules vidéo](#)
- [Le fichier de conduite d'un projet tapemovie](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules vidéo](#)
- [La configuration des raccourcis claviers de movie](#)
- [initialisation de tapemovie](#)
- [liste des raccourcis clavier](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules audio](#)
- [Le fichier de configuration des instances des modules audio](#)

Téléchargement via subversion

- [Probleme à l'installation de Subversion](#)

Les sous-patchers

- [Les sous-patchers de tapemovie](#)
- [Les sous-patchers de tape](#)
- [Les sous-patchers de movie](#)

Faire un standalone à partir d'un projet tapemovie

Le namespace de tapemovie

introduction

Présentation

tapemovie est un système modulaire. Il dispose d'une structure interne permettant l'agrégation de modules.

Pour utiliser un patch (algorithme ou effet) personnel dans tapemovie, il faut en faire un module afin que ces différents paramètres soient connus du système central de tapemovie. Cela permettra ensuite de pouvoir connaître à tout moment l'état des différents paramètres, leurs types etc...

Pour faire cela, il faut plusieurs étapes :

1. Créer le module
2. Créer l'interface du module
3. Déclarer le nouveau module dans la liste des modules

Différents types de modules

Il existe plusieurs types de modules :

- module tapemovie
- module tape (audio)
- module movie (vidéo)
- module jmatrix (CPU)
- module openGL (GPU)

Les modules doivent comporter dans leur nom leur appartenance au groupe tapemovie, tape ou movie de la manière suivante :

tm_ModuleName pour les modules tapemovie

t_ModuleName pour les modules tape

m_ModuleName pour les modules movie

Les modules tapemovie sont des modules qui ne traitent ni du signal vidéo ni du signal audio.

Le dossier de projet en détails

Le dossier de projet contient de nombreux fichiers textes nécessaires au fonctionnement de tapemovie. En voici les détails.

Catégories: [config](#) & [common](#) & [text-file](#)

-
- [Le fichier de configuration des instances des modules de tapemovie](#)
- [liste des raccourcis clavier](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules tapemovie \(hors-plugin\)](#)
- [initialisation de tapemovie](#)

Catégories: [config](#) & [audio](#) & [text-file](#)

-
- [Le fichier de configuration des instances des modules audio](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules audio](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules audio](#)
- [Le fichier de configuration des instances des modules audio](#)

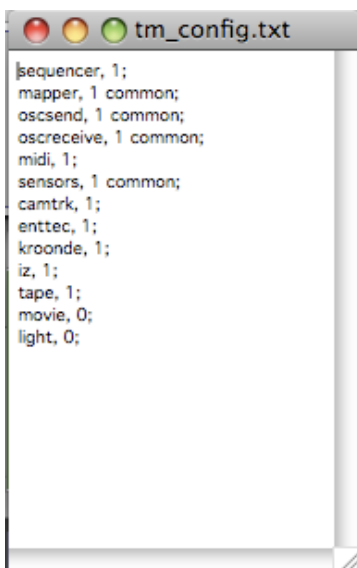
Catégories: [config](#) & [video](#) & [text-file](#)

- [Le fichier d'initialisation des modules vidéo](#)
-
- [Le fichier de configuration des instances des modules vidéo](#)
- [La configuration des raccourcis claviers de movie](#)
- [Le fichier d'initialisation des modules vidéo](#)

Catégories: [config](#) & [événements](#) & [text-file](#)

-

Le fichier de configuration des instances des modules de tapemovie



```
sequencer, 1;
mapper, 1 common;
oscsend, 1 common;
oscreceive, 1 common;
midi, 1;
sensors, 1 common;
camtrk, 1;
enttec, 1;
kroonde, 1;
iz, 1;
tape, 1;
movie, 0;
light, 0;
```

description :

Ce fichier texte permet de configurer l'environnement tapemovie

fonction :

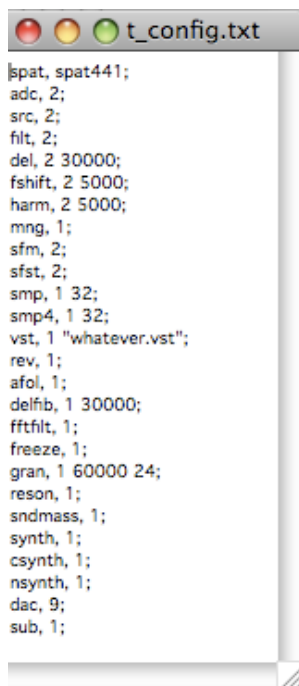
On peut déterminer grâce à ce fichier texte le nombre de modules que l'on souhaite pour chaque type de modules.

trucs et astuces :

Certains modules modules nécessitent plusieurs arguments.

Pour plus de simplicité, ne changer que le nombre de modules que l'on souhaite.

Le fichier de configuration des instances des modules audio



```
lspat, spat441;
adc, 2;
src, 2;
filt, 2;
del, 2 30000;
fshift, 2 5000;
harm, 2 5000;
mng, 1;
sfm, 2;
sfst, 2;
smp, 1 32;
smp4, 1 32;
vst, 1 "whatever.vst";
rev, 1;
afol, 1;
delfib, 1 30000;
fftfilt, 1;
freeze, 1;
gran, 1 60000 24;
reson, 1;
sndmass, 1;
synth, 1;
csynth, 1;
nsynth, 1;
dac, 9;
sub, 1;
```

description :

Ce fichier texte permet de configurer l'environnement tape

fonction :

la première ligne détermine le type de spatialiseurs utilisés

[voir la documentation liée aux spatialiseurs](#)

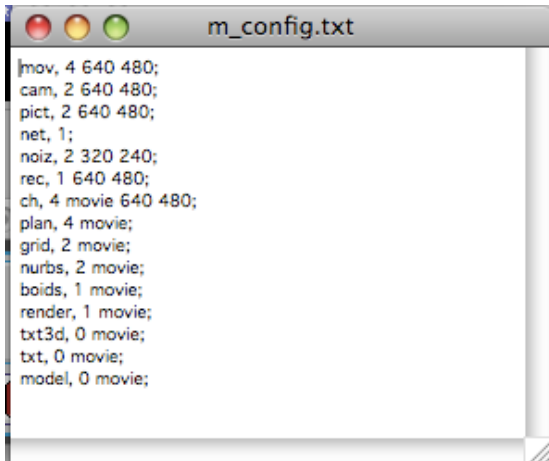
nom_du_module, nombre_de_module arguments_supplémentaires ;

trucs et astuces :

Certains modules modules nécessitent plusieurs arguments.

Pour plus de simplicité, ré-utilisez le contenu de t_config se trouvant dans le default-project et changez juste le nombre de module

Le fichier de configuration des instances des modules vidéo



```
m_config.txt
|mov, 4 640 480;
|cam, 2 640 480;
|pict, 2 640 480;
|net, 1;
|noiz, 2 320 240;
|rec, 1 640 480;
|ch, 4 movie 640 480;
|plan, 4 movie;
|grid, 2 movie;
|nurbs, 2 movie;
|boids, 1 movie;
|render, 1 movie;
|txt3d, 0 movie;
|txt, 0 movie;
|model, 0 movie;
```

description :

Ce fichier texte permet de configurer l'environnement movie

fonction :

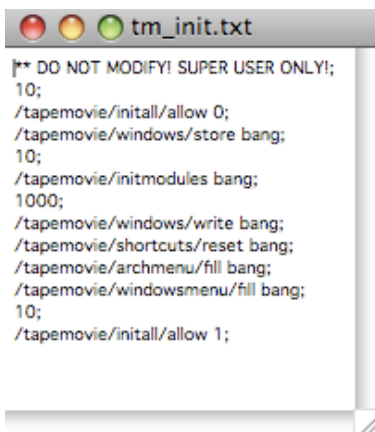
nom_du_module, nombre_de_module arguments_supplémentaires ;

trucs et astuces :

Certains modules modules nécessitent plusieurs arguments.

Pour plus de simplicité, ré-utilisez le contenu de m_config se trouvant dans le default-project et changez juste le nombre de module

Le fichier d'initialisation des modules tapemovie (hors-plugin)



```
tm_init.txt
|* DO NOT MODIFY! SUPER USER ONLY!;
10;
|/tapemovie/initall/allow 0;
|/tapemovie/windows/store bang;
10;
|/tapemovie/initmodules bang;
1000;
|/tapemovie/windows/write bang;
|/tapemovie/shortcuts/reset bang;
|/tapemovie/archmenu/fill bang;
|/tapemovie/windowsmenu/fill bang;
10;
|/tapemovie/initall/allow 1;
```

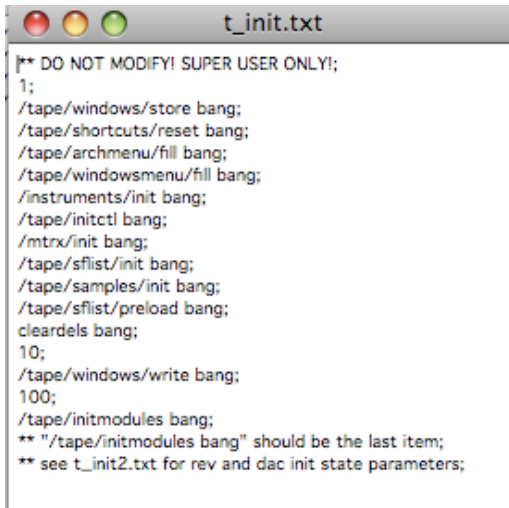
description :

Ce fichier texte permet d'initialiser movie, et de fabriquer l'environnement désiré.

trucs et astuces :

UN CHANGEMENT DANS LE FICHIER INIT PEUT PROVOQUER UN DIS-FONCTIONNEMENT DE TOUT L'ENVIRONNEMENT !
NE RIEN CHANGER DANS CE FICHIER !!!

Le fichier d'initialisation des modules audio



```
1** DO NOT MODIFY! SUPER USER ONLY!;  
1;  
/tape/windows/store bang;  
/tape/shortcuts/reset bang;  
/tape/archmenu/fill bang;  
/tape/windowsmenu/fill bang;  
/instruments/init bang;  
/tape/initctl bang;  
/mtrx/init bang;  
/tape/sflist/init bang;  
/tape/samples/init bang;  
/tape/sflist/preload bang;  
cleardels bang;  
10;  
/tape/windows/write bang;  
100;  
/tape/initmodules bang;  
** "/tape/initmodules bang" should be the last item;  
** see t_init2.txt for rev and dac init state parameters;
```

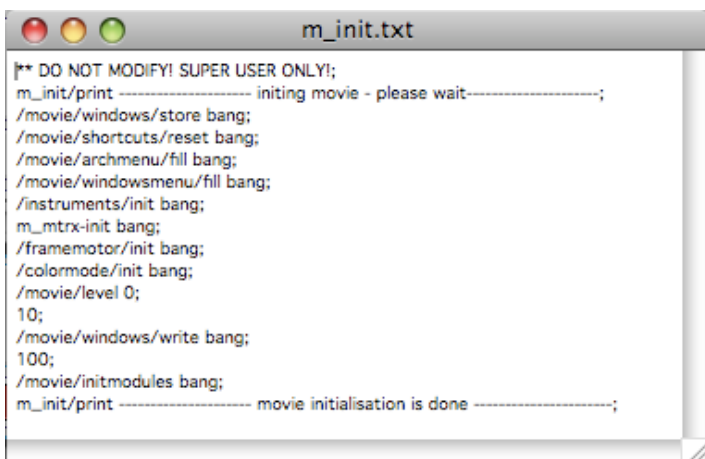
description :

Ce fichier texte permet d'initialiser tape, et de fabriquer l'environnement

trucs et astuces :

UN CHANGEMENT DANS LE FICHIER INIT PEUT PROVOQUER UN DIS-FONCTIONNEMENT DE TOUT L'ENVIRONNEMENT !
NE RIEN CHANGER DANS CE FICHIER !!!

Le fichier d'initialisation des modules vidéo



```
1** DO NOT MODIFY! SUPER USER ONLY!;  
m_init/print ----- initing movie - please wait-----;  
/movie/windows/store bang;  
/movie/shortcuts/reset bang;  
/movie/archmenu/fill bang;  
/movie/windowsmenu/fill bang;  
/instruments/init bang;  
m_mtrx-init bang;  
/framemotor/init bang;  
/colormode/init bang;  
/movie/level 0;  
10;  
/movie/windows/write bang;  
100;  
/movie/initmodules bang;  
m_init/print ----- movie initialisation is done -----;
```

description :

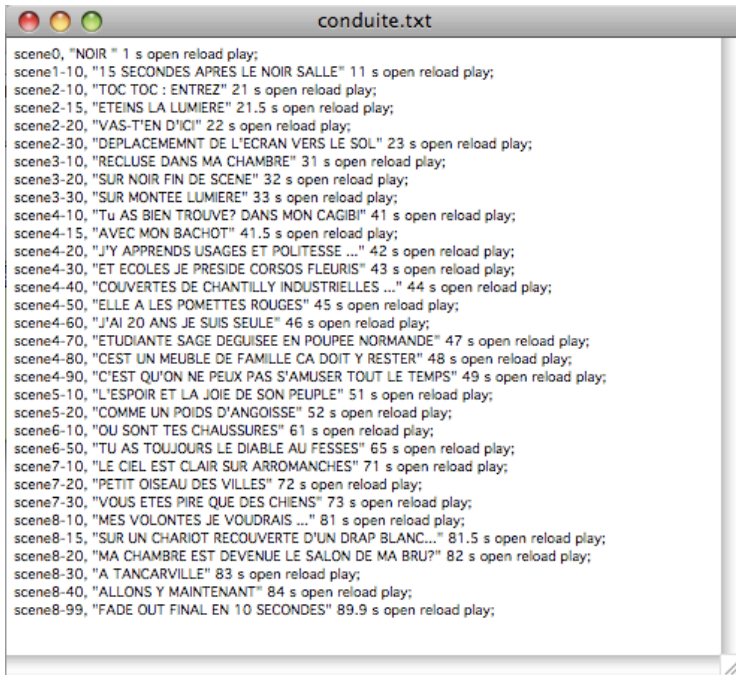
Ce fichier texte permet d'initialiser movie, et de fabriquer l'environnement désiré.

trucs et astuces :

**UN CHANGEMENT DANS LE FICHER INIT PEUT PROVOQUER UN DIS-FONCTIONNEMENT DE TOUT L'ENVIRONNEMENT !
NE RIEN CHANGER DANS CE FICHER !!!**

Le fichier de conduite d'un projet tapemovie

Le fichier conduite.txt est un fichier texte qui recense les mémoires du projets, leur position dans le séquentiel ainsi que le commentaire associé.



```
scene0, "NOIR " 1 s open reload play;
scene1-10, "15 SECONDES APRES LE NOIR SALLE" 11 s open reload play;
scene2-10, "TOC TOC : ENTREZ" 21 s open reload play;
scene2-15, "ETEINS LA LUMIERE" 21.5 s open reload play;
scene2-20, "VAS-T'EN D'ICI" 22 s open reload play;
scene2-30, "DEPLACEMENT DE L'ECRAN VERS LE SOL" 23 s open reload play;
scene3-10, "RECLUSE DANS MA CHAMBRE" 31 s open reload play;
scene3-20, "SUR NOIR FIN DE SCENE" 32 s open reload play;
scene3-30, "SUR MONTEE LUMIERE" 33 s open reload play;
scene4-10, "Tu AS BIEN TROUVE? DANS MON CAGIBI" 41 s open reload play;
scene4-15, "AVEC MON BACHOT" 41.5 s open reload play;
scene4-20, "J'Y APPRENDS USAGES ET POLITESSE ..." 42 s open reload play;
scene4-30, "ET ECOLES JE PRESIDE CORSOS FLEURIS" 43 s open reload play;
scene4-40, "COUVERTES DE CHANTILLY INDUSTRIELLES ..." 44 s open reload play;
scene4-50, "ELLE A LES POMMETTES ROUGES" 45 s open reload play;
scene4-60, "J'AI 20 ANS JE SUIS SEULE" 46 s open reload play;
scene4-70, "ETUDIANTE SAGE DEGUISEE EN POUPEE NORMANDE" 47 s open reload play;
scene4-80, "CEST UN MEUBLE DE FAMILLE CA DOIT Y RESTER" 48 s open reload play;
scene4-90, "C'EST QU'ON NE PEUX PAS S'AMUSER TOUT LE TEMPS" 49 s open reload play;
scene5-10, "L'ESPOIR ET LA JOIE DE SON PEUPLE" 51 s open reload play;
scene5-20, "COMME UN POIDS D'ANGOISSE" 52 s open reload play;
scene6-10, "OU SONT TES CHAUSSURES" 61 s open reload play;
scene6-50, "TU AS TOUJOURS LE DIABLE AU FESSES" 65 s open reload play;
scene7-10, "LE CIEL EST CLAIR SUR ARROMANCHES" 71 s open reload play;
scene7-20, "PETIT OISEAU DES VILLES" 72 s open reload play;
scene7-30, "VOUS ETES PIRE QUE DES CHIENS" 73 s open reload play;
scene8-10, "MES VOLONTES JE VOUDRAIS ..." 81 s open reload play;
scene8-15, "SUR UN CHARIOT RECOUVERTE D'UN DRAP BLANC..." 81.5 s open reload play;
scene8-20, "MA CHAMBRE EST DEVENUE LE SALON DE MA BRU?" 82 s open reload play;
scene8-30, "A TANCARVILLE" 83 s open reload play;
scene8-40, "ALLONS Y MAINTENANT" 84 s open reload play;
scene8-99, "FADE OUT FINAL EN 10 SECONDES" 89.9 s open reload play;
```

description :

Ce fichier n'est pas à éditer, c'est un fichier qui recense les actions faites dans le [cue-manager](#).

La fonction d'effacement d'une mémoire n'ayant pas été encore implémentée dans la gestion des mémoires, il est possible de supprimer la liste correspondante.

Le fichier d'initialisation des modules vidéo



description :

C'est une initialisation qui est lancée à la fin du processus d'initialisation de movie.

fonctions :

Il vous permet de pouvoir ajouter des envois de paramètres, des changements d'interface utilisateur au tout autre qlist.

astuces et conseils :

Vous pouvez par exemple allumer une camera automatiquement, ou charger en RAM des fichiers video à cette étape. Ainsi, à chaque fois que vous movie sera lancé ou initialisé, les chargements seront déjà effectués.

La configuration des raccourcis claviers de movie

m_shortcuts



```
|movie, M;  
|instruments, i;  
|matrix, X;  
|ch, H;  
|mov, V;  
|cam, C;  
|noiz, Z;  
|rec, R;  
|plan, P;  
|grid, G;  
|nurbs, B;  
|boids, S;  
|render, O;  
|net, N;  
|movie/config, F;  
|pict, I;
```

description :

Ce fichier texte permet de configurer les raccourcis clavier de l'environnement movie

fonction :

nom_du_module, raccourci clavier désiré ;

trucs et astuces :

Attention aux redites de raccourcis entre tape, tapemovie et movie !!!

initialisation de tapemovie

```
t_init2.txt
|** t_init2 is for init state parameters that are recalled AFTER init has finished;
1;
// spat rev (rev1);
/rev.1/sw 1;
/rev.1/roomsize 100;
/rev.1/damping 0.41;
/rev.1/revtime 2.82;
/rev.1/bandwidth 0.69;
/rev.1/early -9;
/rev.1/tail -11;
/rev.1/dry -3;
/rev.1/vol 1.;
/rev.1L/crcfrq 0;
/rev.1L/az 90;
/rev.1L/dist 1.;
/rev.1L/height 0.5;
/rev.1L/center 0.;
/rev.1L/pres 1.;
/rev.1L/out -10.;
/rev.1L/grain 50;
/rev.1R/crcfrq 0;
/rev.1R/az -90;
/rev.1R/dist 1.0002;
/rev.1R/height 0.5;
/rev.1R/center 0.;
/rev.1R/pres 1.;
/rev.1R/out -10.;
/rev.1R/grain 50;
10;
// dac filters;
/dac.1/filt/sw 0;
/dac.1/filt/type highpass;
/dac.1/filt/gainenable 0;
/dac.1/filt/freq 125.;
/dac.1/filt/gain 0.;
/dac.1/filt/q 0.707;
/dac.2/filt/sw 0;
/dac.2/filt/type highpass;
/dac.2/filt/gainenable 0;
/dac.2/filt/freq 125.;
/dac.2/filt/gain 0.;
/dac.2/filt/q 0.707;
/dac.3/filt/sw 0;
/dac.3/filt/type highpass;
/dac.3/filt/gainenable 0;
/dac.3/filt/freq 125.;
/dac.3/filt/gain 0.;
/dac.3/filt/q 0.707;
/dac.4/filt/sw 0;
/dac.4/filt/type highpass;
/dac.4/filt/gainenable 0;
/dac.4/filt/freq 125.;
/dac.4/filt/gain 0.;
/dac.4/filt/q 0.707;
/dac.5/filt/sw 0;
/dac.5/filt/type highpass;
/dac.5/filt/gainenable 0;
```

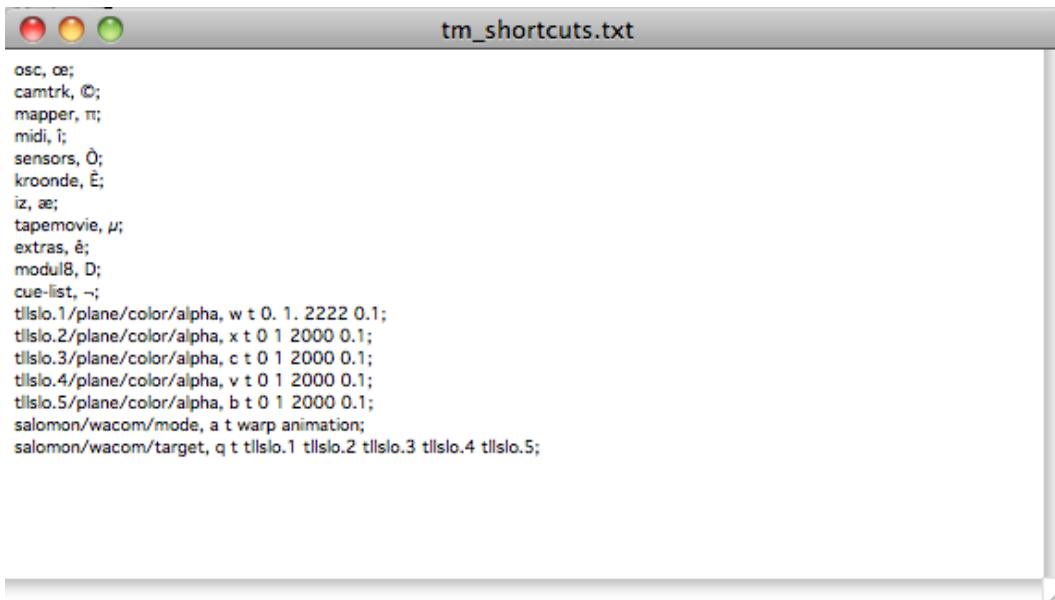
description :

Ce fichier texte permet d'initialiser tapemovie, remise à zéro de l'environnement après la fabrication.

trucs et astuces :

Ce fichier texte permet d'allumer les modules toujours présents dans le projet les dac, la reverbe etc...

liste des raccourcis clavier



```
osc, œ;
camtrk, ©;
mapper, π;
midi, î;
sensors, Ò;
kroonde, Ê;
iz, æ;
tapemovie, μ;
extras, ê;
modul8, D;
cue-list, -;
tllslo.1/plane/color/alpha, w t 0 1 2222 0.1;
tllslo.2/plane/color/alpha, x t 0 1 2000 0.1;
tllslo.3/plane/color/alpha, c t 0 1 2000 0.1;
tllslo.4/plane/color/alpha, v t 0 1 2000 0.1;
tllslo.5/plane/color/alpha, b t 0 1 2000 0.1;
salomon/wacom/mode, a t warp animation;
salomon/wacom/target, q t tllslo.1 tllslo.2 tllslo.3 tllslo.4 tllslo.5;
```

description :

Ce fichier texte permet de configurer les raccourcis clavier de tapemovie

fonction

Ouverture des fenêtres des éditeurs

La ligne suivante ouvrira la fenêêtre des éditeurs des oscreceive avec la lettre O majuscule.

```
oscreceive, O;
```

Dans l'image si dessus, c'est la combinaison de touche [alt] + [o] qui permet d'ouvrir la fenêêtre osc.

Mode toggle

On peut spécifier un paramètre d'un module de tapemovie et souhaiter le contrôler par une touche et alterner entre deux (ou plusieurs) valeurs.

Integer et float

La ligne suivante alternera entre 0 et 1 à chaque frappe sur la touche w avec une rampe de 2 secondes et une courbe de 0.1

```
/plane.1/color/alpha, w t 0 1 2000 0.1;
```

Symbol et menu

La ligne suivante permettra d'alterner entre les différents mode de capture events (il faut que les sous-dossiers et les fichiers nodelist soient préallablement créés)

```
events.1/type, p t cal fx maps osc;  
events.1/subfolder, p t cal fx maps osc;
```

Mode bang

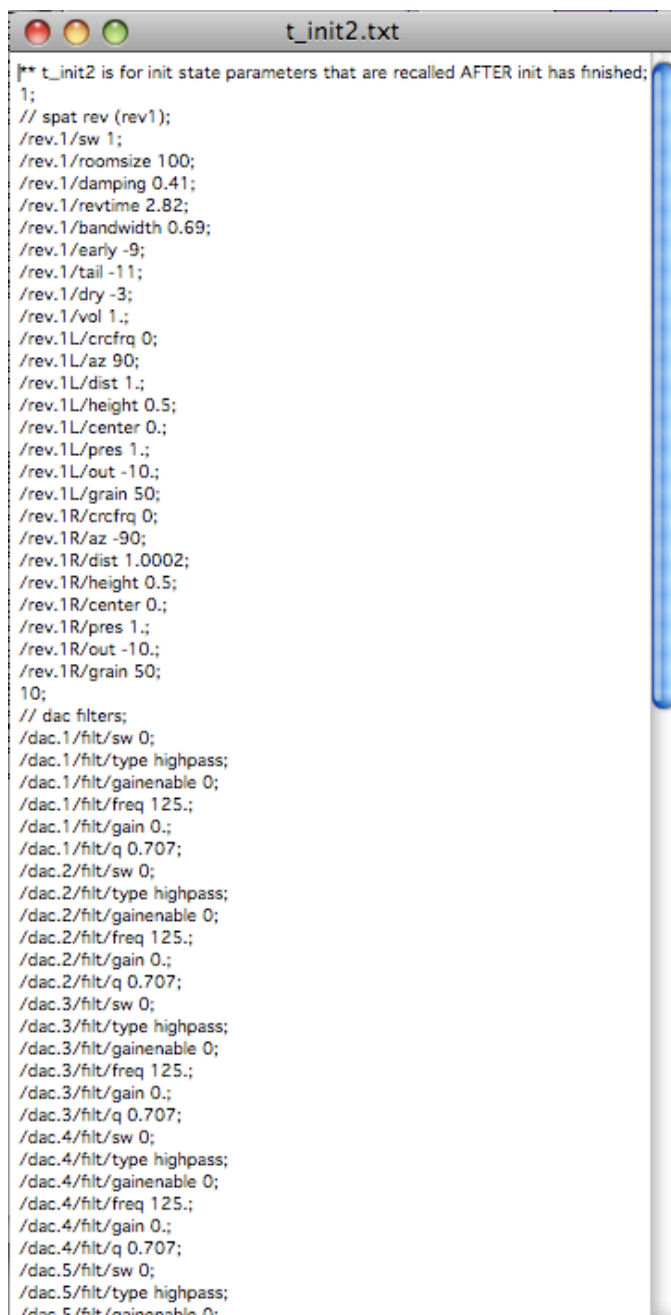
La ligne suivante permettra d'ouvrir la fenêtre de création d'une mémoire

```
events.1/create, o b bang;
```

trucs et astuces :

Attention aux redites de raccourcis entre tape, tapemovie et movie

Le fichier d'initialisation des modules audio



```
t_init2.txt  
|** t_init2 is for init state parameters that are recalled AFTER init has finished;  
1;  
// spat rev (rev1);  
/rev.1/sw 1;  
/rev.1/roomsize 100;  
/rev.1/damping 0.41;  
/rev.1/revtime 2.82;  
/rev.1/bandwidth 0.69;  
/rev.1/early -9;  
/rev.1/tail -11;  
/rev.1/dry -3;  
/rev.1/vol 1.;  
/rev.1L/crcfrq 0;  
/rev.1L/az 90;  
/rev.1L/dist 1.;  
/rev.1L/height 0.5;  
/rev.1L/center 0.;  
/rev.1L/pres 1.;  
/rev.1L/out -10.;  
/rev.1L/grain 50;  
/rev.1R/crcfrq 0;  
/rev.1R/az -90;  
/rev.1R/dist 1.0002;  
/rev.1R/height 0.5;  
/rev.1R/center 0.;  
/rev.1R/pres 1.;  
/rev.1R/out -10.;  
/rev.1R/grain 50;  
10;  
// dac filters;  
/dac.1/filt/sw 0;  
/dac.1/filt/type highpass;  
/dac.1/filt/gainenable 0;  
/dac.1/filt/freq 125.;  
/dac.1/filt/gain 0.;  
/dac.1/filt/q 0.707;  
/dac.2/filt/sw 0;  
/dac.2/filt/type highpass;  
/dac.2/filt/gainenable 0;  
/dac.2/filt/freq 125.;  
/dac.2/filt/gain 0.;  
/dac.2/filt/q 0.707;  
/dac.3/filt/sw 0;  
/dac.3/filt/type highpass;  
/dac.3/filt/gainenable 0;  
/dac.3/filt/freq 125.;  
/dac.3/filt/gain 0.;  
/dac.3/filt/q 0.707;  
/dac.4/filt/sw 0;  
/dac.4/filt/type highpass;  
/dac.4/filt/gainenable 0;  
/dac.4/filt/freq 125.;  
/dac.4/filt/gain 0.;  
/dac.4/filt/q 0.707;  
/dac.5/filt/sw 0;  
/dac.5/filt/type highpass;  
/dac.5/filt/gainenable 0;
```

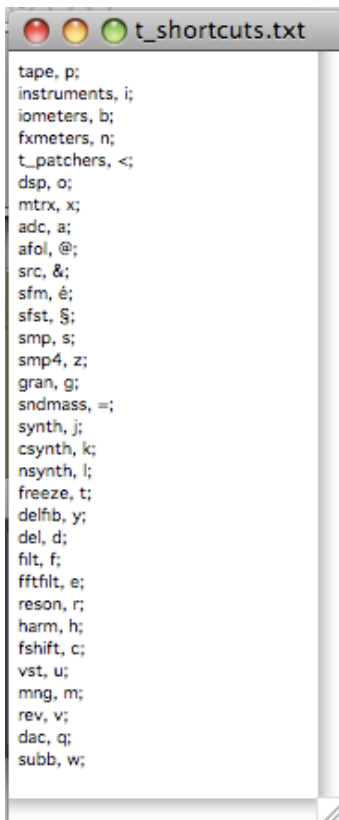
description :

Ce fichier texte permet d'initialiser tape, remise à zéro de l'environnement après la fabrication.

trucs et astuces :

Ce fichier texte permet d'allumer les modules toujours présents dans le projet
les dac, la reverbe etc...

Le fichier de configuration des instances des modules audio



```
tape, p;
instruments, i;
iometers, b;
fxmeters, n;
t_patchers, <;
dsp, o;
mtrx, x;
adc, a;
afol, @;
src, &;
sfm, é;
sfst, §;
smp, s;
smp4, z;
gran, g;
sndmass, =;
synth, j;
csynth, k;
nsynth, l;
freeze, t;
delfib, y;
del, d;
filt, f;
fftfilt, e;
reson, r;
harm, h;
fshift, c;
vst, u;
mng, m;
rev, v;
dac, q;
subb, w;
```

description :

Ce fichier texte permet de configurer les raccourcis clavier de l'environnement tape

fonction :

nom_du_module, raccourci clavier désiré ;

trucs et astuces :

Attention aux redites de raccourcis entre tape, tapemovie et movie !!!

Téléchargement via subversion

1/Inscription sur le site de developpement

- Vous devez être enregistré sur le serveur dev.didascalie.net pour pouvoir télécharger tapemovie. [S'inscrire](#)
- Une fois loggué sur le site <http://dev.didascalie.net>, vous devez demander à rejoindre le projet tapemovie. [Cliquer ici](#)
- Vous devez maintenant attendre d'être accepté comme collaborateurs dans le projet.

2/Installation de subversion

- Télécharger le packet svn version **1.44** sur [la page de martin Ott](#).
- Installer le package téléchargé.
- Lancer le terminal (/Applications/Utilitaires/Terminal) et taper

```
svn help
```

Si Subversion a correctement été installé, l'aide de subversion s'affiche dans la fenêtre du terminal. Sinon, consultez [cette page d'aide](#)

3/Téléchargement d'une copie de travail

- Placez vous où vous voulez copier tapemovie : l'important est qu'il n'y ait pas d'espace dans le path
- Copiez la version stable de tapemovie avec la ligne suivante:

```
svn co --username MON_LOG_GFORGE https://scm.didascalie.net/svnroot/tapemovie/branches/active tapemovie
```

- Attendre le message

```
Checked out revision xx.
```

Il faut accepter le certificat la première fois que l'on effectue une commande en https sur le site de developpement de tapemovie.

4/Mettre à jour sa copie de tapemovie

Avec le terminal

- Placer vous dans le dossier tapemovie à l'aide de la commande cd (change directory)
- Taper svn update
- Attendre le message

```
Updated to revision xx.
```

Avec SvnX

Pour ceux (sur Mac) qui ne se sentent pas l'âme d'un linuxien, et aimeraient éviter les commandes Terminal, un client svn existe :

- [Télécharger svnX](#)
- Installer SvnX dans /Applications
- Lancer SvnX
- Aller dans le menu Window et choisir Repositories
- Cliquez sur le + pour ajouter un URL de Repositories
- Rentrez le Path: <https://scm.didascalie.net/svnroot/tapemovie/branches/active>
- Double-cliquez sur votre raccourcis de Repositories créée précédemment (vous devez être connecté à Internet!!)
- Choisissez 'SVN checkout', allez jusqu'à votre dossier tapemovie (Créez en un au passage ou vous voulez sur votre disque dur!)

Il ne doit pas y avoir d'espace dans le chemin, di votre disuqe dur s'apelle Macintosh HD, le renomer en Macintosh_HD par exemple

- Voilà, l'installation commence! (un chemin a été ajouté à la fenêtre Working Copies)
- À chaque fois que vous voulez faire un mise à jour, allez dans votre Working Copies, ouvrez en double-cliquant sur le chemin et cliquez sur 'svn update'

Les mises à jour sont faites par les utilisateurs, si vous voulez contribuer, demandez à rejoindre l'équipe de developement de tapemovie. dev@tapemovie.org

Utilisation de SvnX: Mise à jour de sa version de travail modifiée (Working Copies) sur le Repositories

- Dans SvnX, ouvrez votre fenêtre de Working Copies de tapemovie
- Une liste s'affiche si certains de vos fichiers ont été modifiés (lettre M) ou si des dossiers ont été effacés, créés depuis la dernière mise à jour que vous avez effectué.
- Sélectionnez vos fichiers à updater et cliquez sur le bouton 'update' pour le fichiers marqué d'un M, pour les dossiers nouveaux, cliquez sur 'add', ceux effacé cliquez sur 'remove' (la création ou la suppression de dossier ne peuvent se faire en même temps que la mise à jour de patches)
- **Attention, la modification ne sera effective que SI vous cliquez sur 'COMMIT'**
- une fenêtre s'ouvre, entrez votre message d'infos de la mise à jour

Probleme à l'installation de Subversion

pour ceux qui ont X11 d'installé sur leur machine, attention il y a un bug. Lorsque vous tapez svn help à la fin de l'installation, c'est comme ci le package svn n'était pas installé, en fait il l'est!

pour résoudre ce probleme (Merci à Trond lossius):

to open Terminal, open preferences, and select the "Execute this command" and write /bin/bash into the text field, close, quit Terminal, start Terminal again and now type "svn help"__ Merci Guy pour cette note...

ou:

1. Open up terminal .app (this likely will bring you to your home directory)
2. Type 'nano .bash_profile' (this will open up a text file for you to edit, which might be blank)
3. Add the following line to the .bash_profile, followed by a blank line

```
alias svn='/usr/local/bin/svn'
```

4. Save the changes by hitting ctrl-o, then return
5. Exit nano by hitting ctrl-x
6. Quit the terminal, and then restart it
7. Type 'svn help' on the command line. If everything worked you will get some info

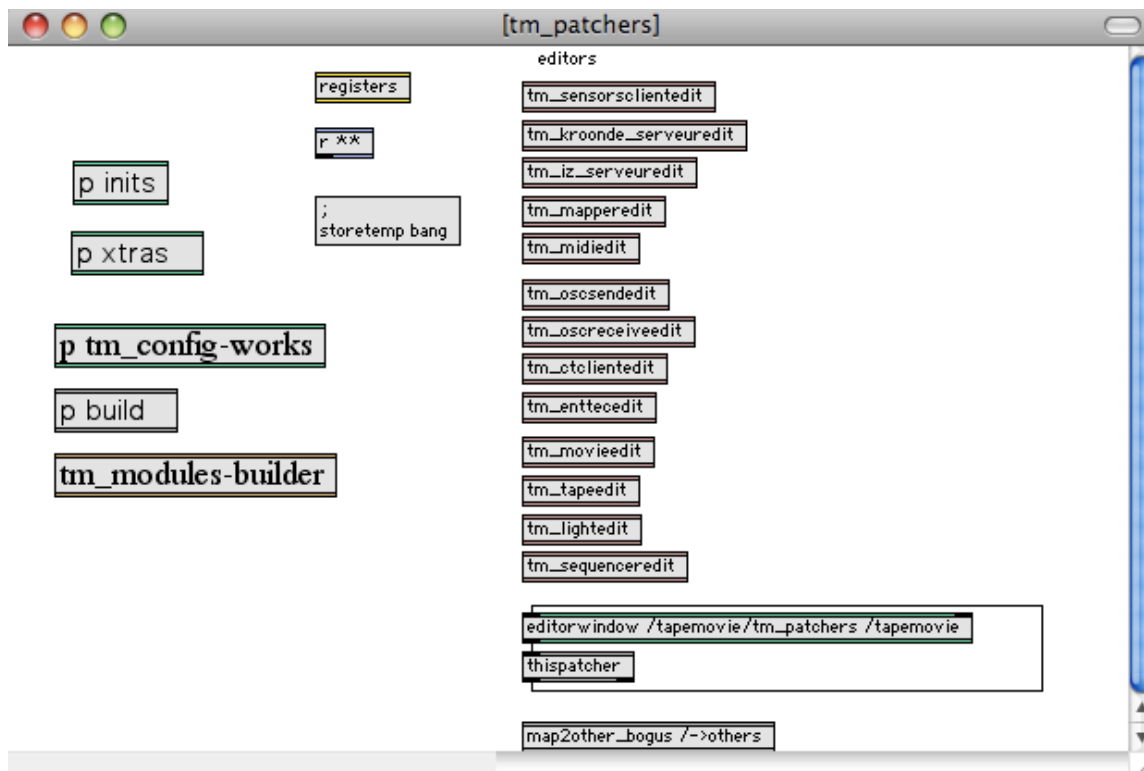
Les sous-patchers

[Les sous-patchers de tapemovie](#)

[Les sous-patchers de tape](#)

[Les sous-patchers de movie](#)

Les sous-patchers de tapemovie



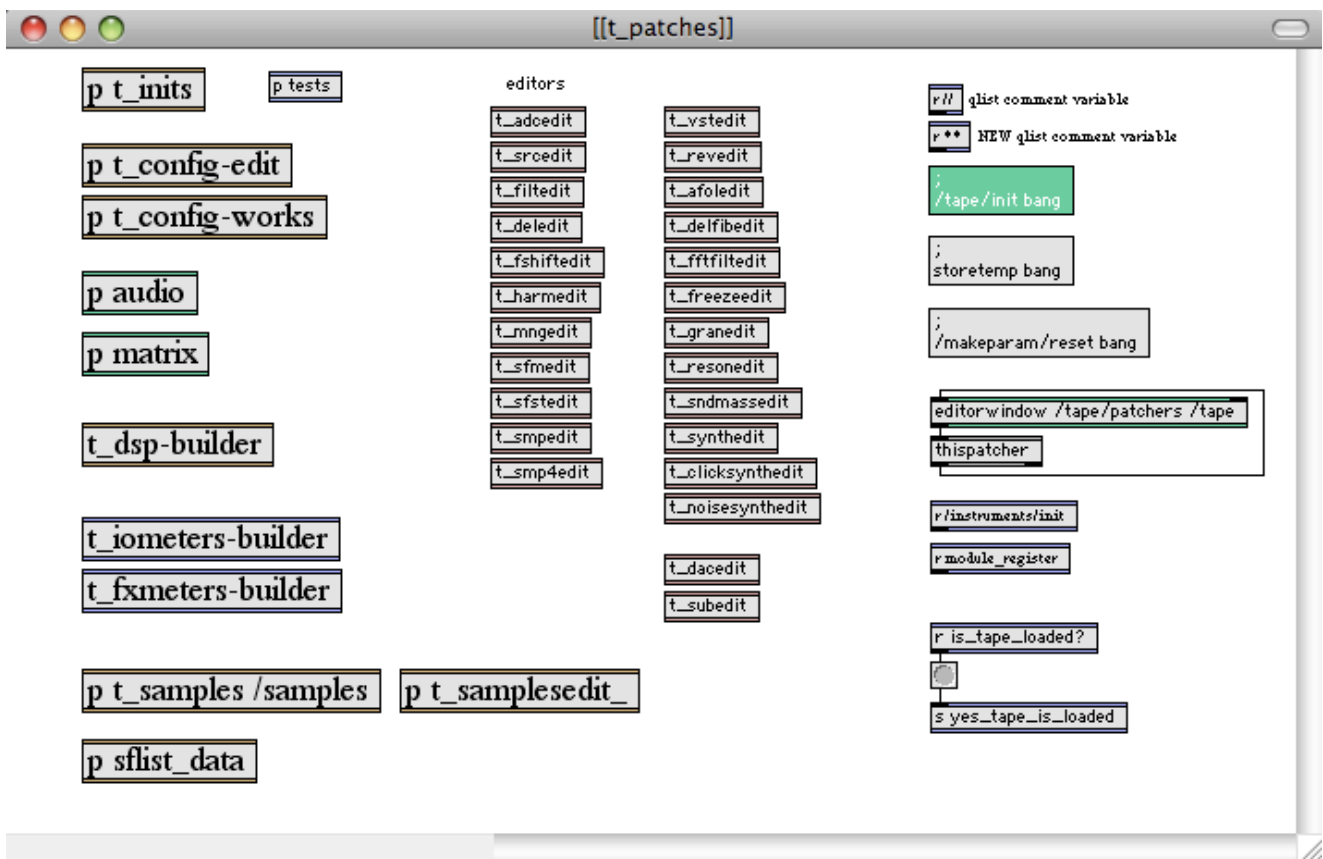
description :

Cette fenêtre est le coeur max de tapemovie. On peut y accéder en cliquant durant 3 secondes sur le nom tapemovie, juste au-dessus du bouton *init*

trucs et astuces :

**UN CHANGEMENT DANS CETTE FENÊTRE PEUT PROVOQUER UN DIS-FONCTIONNEMENT DE TOUT L'ENVIRONNEMENT !
NE RIEN CHANGER DANS CETTE FENÊTRE !!!**

Les sous-patchers de tape



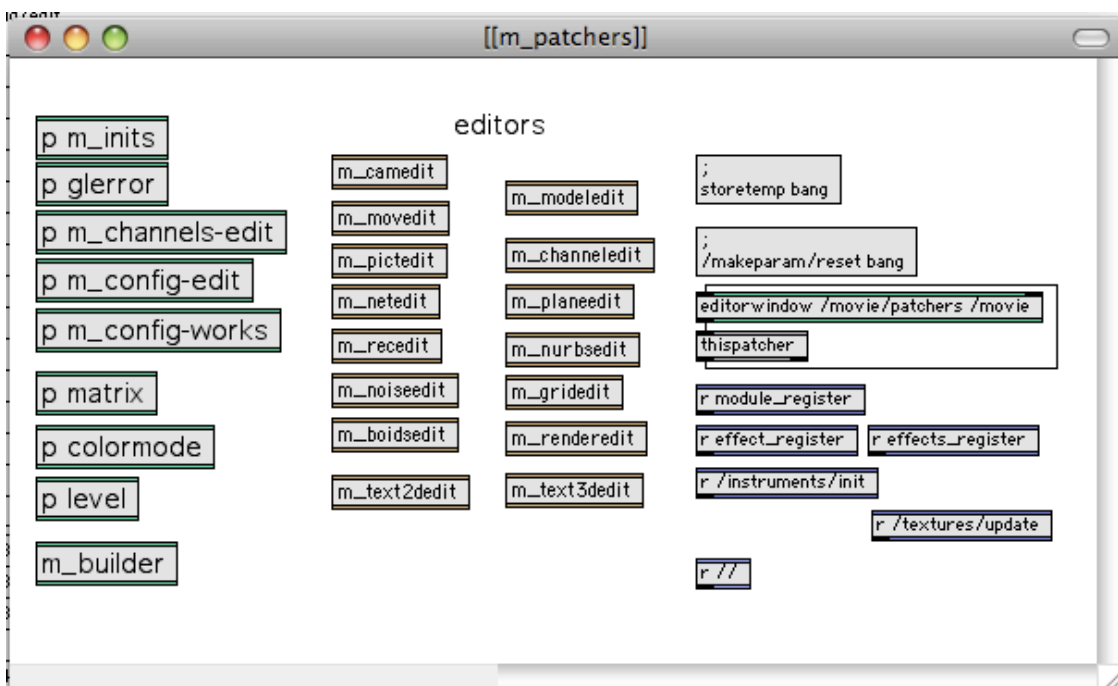
description :

Cette fenêtre est le coeur max de tape

trucs et astuces :

UN CHANGEMENT DANS CETTE FENÊTRE PEUT PROVOQUER UN DIS-FONCTIONNEMENT DE TOUT L'ENVIRONNEMENT !
NE RIEN CHANGER DANS CETTE FENÊTRE !!!

Les sous-patchers de movie



description :

Cette fenêtre est le coeur max de movie

trucs et astuces :

**UN CHANGEMENT DANS CETTE FENÊTRE PEUT PROVOQUER UN DIS-FONCTIONNEMENT DE TOUT L'ENVIRONNEMENT !
NE RIEN CHANGER DANS CETTE FENÊTRE !!!**

Faire un standalone à partir d'un projet tapemovie

OSX

Fichiers à modifier

1. Modifier le psd en lui donnant le bon numéro de version et exporter l'image en pict dans le dossier /branches/app
2. Modifier l'abstraction tagversion.mxt en lui donnant le bon numéro de version et le nom voulu pour l'application.

Script à exécuter

1. Charger une config complète de tapemovie
2. Lancer le build de tapemovie (init)
3. Cliquer sur la fenêtre principale de tapemovie pour l'activer.
4. Aller à "Build collective / application / plugin" dans le menu "file" puis charger le script qui est dans /branches/app/script_1.xx.txt
5. Changer les chemins de fichier pour correspondre à votre hierarchy de disque dur !
6. Cliquer sur "build" puis choisir "application" et écrire appname [-] version number (ceux écrits dans l'abstraction tagversion.mxt.mxt) puis "save".

Fichiers à rajouter ensuite dans le paquet

1. Ajouter un fichier filepaths.txt vierge
2. Créer un dossier **tapemovie-lib** et le mettre à l'intérieur du dossier support de l'application
3. Faire un export du dossier **default-project** (dans tapemovie-lib) et le mettre à l'intérieur du nouveaux dossier *tapemovie lib* dans le dossier *support* de l'application
4. Faire un export du dossier **config** (dans tapemovie-lib) et le mettre à l'intérieur du nouveaux dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
5. Placer le fichier **tm_performance** (/tapemovie-lib/common/common-lib/autoconfig) dans le nouveau dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
6. Placer le fichier **tm_MIDI-test** (/tapemovie-lib/common/common-lib/autoconfig) dans le nouveau dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
7. Placer les **3 configeditor** dans le nouveaux dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
8. Placer le fichier **t_audio** (/tapemovie-lib/tape/tape-lib/autoconfig) dans le nouveau dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
9. Placer le fichier **t_audiotest** (/tapemovie-lib/tape/tape-lib/autoconfig) dans le nouveau dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
10. Faire un export du dossier **spat** (/tapemovie-lib/tape/tape-lib/spat) et le mettre à l'intérieur du nouveaux dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
11. Faire un export du dossier **shader** (/tapemovie-lib/movie/movie-lib/effects/shaders) et le mettre à l'intérieur du nouveaux dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application.
12. Faire un export du dossier **textures** (/tapemovie-lib/movie/movie-lib/effects/textures) et le mettre à l'intérieur du nouveaux dossier *tapemovie-lib* dans le dossier *support* de l'application
13. Placer le dossier **jitter-shaders** dans le dossier *support* de l'application
14. Placer le dossier cg.framework dans le dossier *support* de l'application (pas nécessaire en Max 5, c'est fait automatiquement)

La procédure de build peut-être éviter pour donner un patch ou une application qui ne peut pas se modifier dynamiquement.

Pour modifier un projet afin qu'il ne se build plus, il convient d respecter les étapes suivantes.

1. Copier les abstractions dans le patch instruments. Il s'agit du contenu des patches tm_builder - t_builder - m_builder
2. modifier le fichier tm_loadinit comme ceci :

```
1;  
/tapemovie/labelcolors/init bang;  
/tapemovie/init/reset bang;  
/tapemovie/windowsmenu/clear bang;  
/tapemovie/preferencesmenu/fill bang;  
/tapemovie/verbose 1;  
/tape/verbose 1;  
/movie/verbose 1;  
** /tapemovie/perf/set bang;  
/tapemovie/plugins/noopen 1;  
/tapemovie/nobuild 1;  
100;  
/tapemovie/windows/recall bang;  
1;
```

Si movie est présent, on ajoutera la ligne suivante **à la fin**

```
m_loadinit/play 1;
```

Et si tape est présent, on ajoute la ligne suivante **à la fin**

```
t_loadinit/play 1;
```

on peut également intégrer tapemovie dans le patch instruments en tant que bpatcher. Dans ce cas, on ouvrira le patch instruments.

Table des matières:

Utiliser un projet unique dans une application permet de ne plus avoir à spécifier le projet sur lequel on travail, car le projet est encapsulé dans l'application elle-même.

=> spécifier le default-project situé dans l'application dans le fichier filepaths de tapemovie

Clic-droit : Afficher le contenu du paquet

Editer le fichier /AppName/Contents/filepaths.txt

```
project, ./usher-1.00.app/Contents/support/tapemovie-lib/default-project/;
```

Un fichier : tm_loadinit

Le fichier tm_loadinit est le fichier lancé au démarrage de tapemovie.

Afin de créer un projet personnalisé au niveau de son comportement, il faut copier le fichier tm_loadinit situé dans ~/tapemovie-lib/config dans le dossier mon-projet/config.

D'une manière générale, tapemovie va chercher en premier dans le dossier config de projet les fichiers nécessaires, et s'ils n'existe pas de version spécifique au projet, alors les fichiers par défaut seront chargés.

Ces manipulations sont réservées à un usage expert et peuvent causer des problèmes dans l'utilisation de tapemovie.

Contenu du fichier tm_loadinit

```
** DO NOT MODIFY! SUPER USER ONLY!;  
1;  
/tapemovie/windows/store bang;  
/tapemovie/labelcolors/init bang;  
/tapemovie/init/reset bang;  
/tapemovie/windowsmenu/clear bang;  
/tapemovie/preferencesmenu/fill bang;  
/tapemovie/verbose 1;  
/tape/verbose 1;  
/movie/verbose 1;  
/camtrk/verbose 1;  
** /tapemovie/perf/set bang;  
/tapemovie/plugins/noopen 0;  
** /tapemovie/nobuild 1;  
** /tapemovie/instruments/open bang;  
100;  
/tapemovie/windows/recall bang;  
100;  
/tapemovie/windows/write bang;
```

Les commandes personnalisables en détail

system

```
/tapemovie/windows/store bang;  
/tapemovie/labelcolors/init bang;  
/tapemovie/init/reset bang;  
/tapemovie/windowsmenu/clear bang;  
/tapemovie/preferencesmenu/fill bang;
```

Ces premières lignes ne doivent pas être modifiées, en aucun cas.

verbose

```
/tapemovie/verbose 1;  
/tape/verbose 1;  
/movie/verbose 1;  
/camtrk/verbose 1;
```

Avec un verbose à 0, tapemovie et les plugins n'écriront pas les différentes étapes de build et d'init dans la fenêtre Max (status)

performances

```
** /tapemovie/perf/set bang;
```

Une fois décommentée, cette ligne appliquera au démarrage les options de performances situées dans le fichier tm_performances.txt et stockera les performances existantes de l'utilisateur dans le fichier user-performances.txt
Ces fichiers sont dans le dossier ~/tapemovie-lib/config

noopen

```
/tapemovie/plugins/noopen 0;
```

Avec un 1, les plugins ne s'afficheront pas lors du build.

nobuild

```
** /tapemovie/nobuild 1;
```

Avec un 1, les modules ne seront pas buildés. Il est OBLIGATOIRE d'avoir l'option `instruments open` décommentée pour que cela fonctionne.

```
/tapemovie/instruments/open bang;
```

windows position

```
/tapemovie/windows/recall bang;  
100;  
/tapemovie/windows/write bang;
```

Ces deux lignes rappellent la position des fenêtres de tapemovie comme elles l'étaient lors de la dernière ouverture et écrit la position si elles n'étaient pas présente lors de la dernière ouverture de ce projet.

Le namespace de tapemovie

Le "namespace" est l'espace de noms. C'est une structure basé pour tapemovie sur une arborescence OSC.

Description du namespace de tapemovie :

```
/ModuleName.X/ParameterName
```

X est le numéro d'instance du module. En effet, si je configure tapemovie avec 3 modules mapper, ils vont s'appeler `/mapper.1`, `/mapper.2`, `/mapper.3`.

Le `ParameterName` est un noeud. Un noeud peut également être une feuille. Un noeud est une feuille qui n'a pas d'attribut. Vous êtes perdu?

- Exemple pour un module de lecture de film video, module **mov**
 - Le paramètre de loop de la première instance du module mov (mon premier lecteur) est :

```
/mov.1/loop
```

dans lequel loop est 0, 1 ou 2. C'est à dire que loop a un attribut de valeur, et également un attribut d'échelle de valeur. Mais loop est également un noeud car il existe aussi les feuilles

```
/loop/in
```

et

```
/loop/out
```

qui sont les points d'entrée et les points de sortie lorsque loop est différent de 0.