

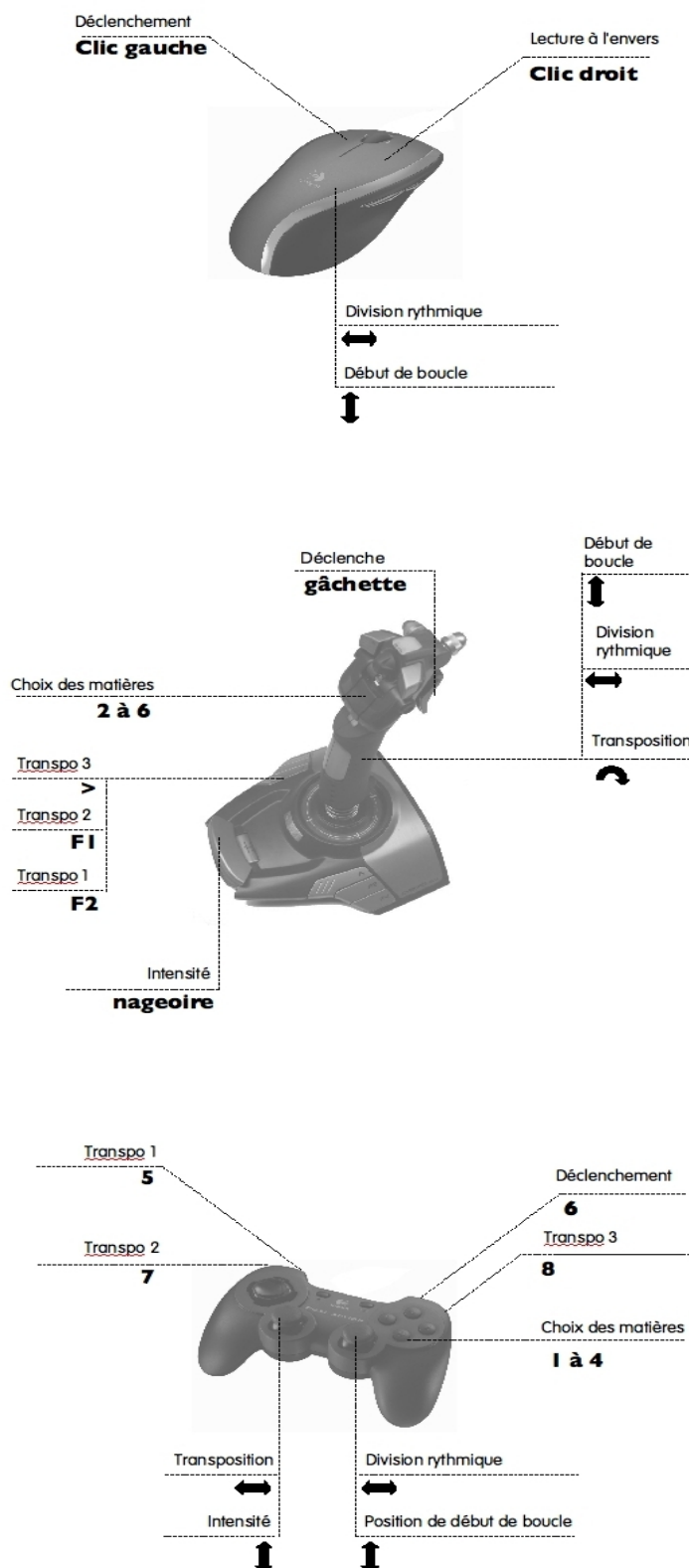
### 6.2.1.4 Groove

#### Principes

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

#### Pistes

Le groupe "Squarepusher" utilisant des samples rythmiques, répétés.



## Paramètres AUDIO de l'instrument MM.GROOVE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Declenche son	@norm 0	Active ou désactive la lecture du son quand la valeur > 0
Volume audio	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume de sortie de l'instrument
Transp. continue	@norm 0.	Modifie la trasposition continue du sample en 1/2t
"+ou- 3 oct"	@norm 0.	Elargie la transposition à + ou - 3 octaves
Transp. continue	@norm 0.	Définit une transposition variable en continue
Transposition 1	@norm 0.	Transpose l'échantillon de la valeur Transposition 1. Cette valeur est émise quand la touche est activée
Transposition 2	@norm 0.	Transpose l'échantillon de la valeur Transposition 2. Cette valeur est émise quand la touche est activée
Transposition 3	@norm 0.	Transpose l'échantillon de la valeur Transposition 3. Cette valeur est émise quand la touche est activée
Inversion lecture	@norm 0.	Inverse le sens de lecture du sample quand la valeur > 0
Duree du grain	@min 0. @max 10000. @norm 100.	Définit le grain de son pour l'étirement temporel
Sample 1	@norm __LiveSound01__.aif	Sample lu quand la sélection sample 1 est activée
Sample 2	@norm __LiveSound02__.aif	Sample lu quand la sélection sample 2 est activée
Sample 3	@norm __LiveSound03__.aif	Sample lu quand la sélection sample 3 est activée
Sample 4	@norm __LiveSound04__.aif	Sample lu quand la sélection sample 4 est activée
Sample 5	@norm __LiveSound05__.aif	Sample lu quand la sélection sample 5 est activée
Debut sample 1	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 1
Debut sample 2	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 2
Debut sample 3	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 3
Debut sample 4	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 4
Debut sample 5	@norm 0.	Temps de début de lecture du sample 5
Duree sample 1	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 1
Duree sample 2	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 2
Duree sample 3	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 3
Duree sample 4	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 4
Duree sample 5	@norm 1000.	Temps de durée de lecture du sample 5
Volume sample 1	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 1
Volume sample 2	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 2
Volume sample 3	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 3
Volume sample 4	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 4
Volume sample 5	@min 0. @max 100. @norm 100.	Volume du sample 5
Hauteur sample 1	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 1
Hauteur sample 2	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 2
Hauteur sample 3	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 3
Hauteur sample 4	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 4
Hauteur sample 5	@norm 0.	Hauteur (et donc vitesse de lecture) du sample 5
Sel transp. cont/discont	@norm 0.	Sélectionne Transposition continue (= 0) ou discontinue (> 0.)
Transp. discontinue	@norm -12. -7. -5. 0. 2. 5. 12.	Echelle de transposition discontinue
Temps debut	@norm 0.	Décale de 1 à 4 temps (métronomique) le début de lecture du sample
Revenir au debut	@norm 0.	Redémarre la lecture du sample au temps de début quand la valeur > 0
Division rythmique	@norm 0.5	Définit la division rythmique sélectionnée. Cette division est définie dans la fenêtre division rythmique
Ratio rythme	@norm 1.	Multiplie la division rythmique sélectionnée par la valeur de ratio rythme
Hauteur Aléatoire	@norm 0.	Définit une fenêtre de hauteurs aléatoires émises toutes les 50 ms
Vitesse de lecture	@norm 0.	Multiplie la vitesse de lecture des samples par le centième de la valeur (étirement accélération temporelle)
Différé ou immédiat	@norm 0.	Matrice de définition de prise en compte immédiat ou différé à la prochaine division rythmique des paramètres audios
Différé ou immédiat	@norm 0.	Matrice de définition de prise en compte immédiat ou différé à la prochaine division rythmique des paramètres vidéos
Division rythmique	@norm 16. 8. 4. 2. 1.	Définit 5 valeurs de durées de boucles sélectionnées dynamiquement. 16 vaut la durée d'une double croche, 4 celle d'une noire...
Compensation tempo	@norm 0.	Ajoute une valeur à la durée de la mesure. La mesure a une durée de 1. La valeur ajoutée anticipe ou retarde les déclenchements par rapport au tempo.
Compensation FFT	@norm 0.	Définit un retard possible en ms par rapport au temps.
Ratio duree	@norm 0.	Prolonge la duree de la boucle mais pas le tempo.

## Paramètres VIDEO de l'instrument MM.GROOVE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Declenche image	@norm 0.	Active ou désactive la lecture de l'image quand la valeur > 0
Intensite lumineuse	@max 100. @norm 100.	Intensité visuelle de l'image
Supprime l'inertie	@norm 0.	Donne une inertie d'accélération et de décélération de 100 ms quand la valeur > 0
Gel de l'image	@norm 0.	Bloque le déplacement de l'objet 3D quand la valeur > 0
Selection texture2	@norm 0.	Sélectionne la deuxième texture quand la valeur > 0
Position X	@norm 0.	Position horizontale de l'objet 3D (en général entre -1 et 1)
Position Y	@norm 0.	Position verticale de l'objet 3D (en général entre -0.8 et 0.8)
Position Z	@norm 0.	Position en profondeur de l'objet 3D (en général entre -100 et 2)
Rotation X	@norm 0.	Rotation suivant l'axe horizontal (en degrés)
Rotation Y	@norm 0.	Rotation suivant l'axe vertical (en degrés)
Rotation Z	@norm 0.	Rotation suivant l'axe de profondeur (en degrés)
Taille X	@norm 1.	Dimension horizontale de l'objet 3D (en général entre 0 et 1)
Taille Y	@norm 1.	Dimension verticale de l'objet 3D (en général entre 0 et 1)
Taille Z	@norm 1.	Dimension en profondeur de l'objet 3D (en général entre 0 et 10)
Rouge	@norm 255.	Intensité de la composante rouge de l'image
Vert	@norm 255.	Intensité de la composante vert de l'image
Bleu	@norm 255.	Intensité de la composante bleu de l'image
Rouge spéculaire	@norm 255.	Niveau de lumière rouge sur l'objet 3D (issue de la réflexion directe de la source de lumière)
Vert spéculaire	@norm 255.	Niveau de lumière vert sur l'objet 3D (issue de la réflexion directe de la source de lumière)
Bleu spéculaire	@norm 255.	Niveau de lumière bleu sur l'objet 3D (issue de la réflexion directe de la source de lumière)
Rouge diffus	@norm 255.	Niveau de lumière rouge diffusée par l'objet 3D. La lumière incidente est réfléchié dans toutes les directions. La composante diffuse indique l'intensité lumineuse qui repart de l'objet en tenant compte de l'inclinaison avec laquelle la lumière incidente arrive sur la surface, mais en supposant que l'intensité est la même quelle que soit la direction que prend le rayon réfléchi. Il s'agit en fait d'une source de lumière au sens classique du terme, comme une lampe de bureau ou un spot.
Vert diffus	@norm 255.	Niveau de lumière vert diffusée par l'objet 3D
Bleu diffus	@norm 255.	Niveau de lumière bleu diffusée par l'objet 3D
Rouge emis	@norm 255.	Niveau de lumière rouge émise par l'objet 3D. La lumière émise correspond à l'intensité lumineuse émise par un objet.
Vert emis	@norm 255.	Niveau de lumière vert émise par l'objet 3D
Bleu emis	@norm 255.	Niveau de lumière bleu émise par l'objet 3D
Rouge ambiant	@norm 255.	Niveau de lumière rouge omnidirectionnelle. La lumière ambiante est une lumière qui éclaire dans toutes les directions, tout le temps avec la même intensité. Par définition, la lumière ambiante n'a pas de source précise, elle provient de partout. C'est pourquoi il est impossible de réaliser une ombre avec.
Vert ambiant	@norm 255.	Niveau de lumière vert omnidirectionnelle
Bleu ambiant	@norm 255.	Niveau de lumière bleu omnidirectionnelle
Brillance	@norm 255.	Taille de la tache réfléchissante. Plus il est élevé, plus l'angle de réflectance est petit. Ce paramètre définit la taille de la tache spéculaire. Une valeur de 0 définit une tache spéculaire la plus grande possible, et une valeur de XXX définit une tache toute petite. La valeur par défaut est de 0, donc normalement la partie illuminée devrait être de la couleur spéculaire, sans dégradé.
Lumiere on/off	@norm 0.	Active l'éclairage simple quand la valeur = 1. et complexe quand la valeur = 2. 0 désactive l'éclairage
Objet 1 Modèle 3D		Nom du modèle 3D pour l'objet 1
Objet 2 Modèle 3D		Nom du modèle 3D pour l'objet 2
Objet 1 Taille		Taille du modèle 3D pour l'objet 1 (en général entre 0 et 4)
Objet 2 Taille		Taille du modèle 3D pour l'objet 2 (en général entre 0 et 4)
Objet 1 Texture		Sélectionne le type de texture sur le modèle 3D de l'objet 1
Objet 2 Texture		Sélectionne le type de texture sur le modèle 3D de l'objet 2
Objet 1 Image		Sélectionne une image dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Objet 2 Image		Sélectionne une image dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 2
Objet 1 Video		Sélectionne une vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Objet 2 Video		Sélectionne une vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 2
Objet 1 Vitesse Vidéo		Définit la vitesse de lecture de la vidéo de l'objet 1
Objet 2 Vitesse Vidéo		Définit la vitesse de lecture de la vidéo de l'objet 2
Objet1 Bus		Sélectionne un bus ou une entrée vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Objet2 Bus		Sélectionne un bus ou une entrée vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Transparence		Indique si l'objet est transparent ou opaque
Cull Face		Indique si une face ou les deux sont visibles