

### 6.2.1.1 Accel

#### Principes

MM.Accel est un instrument virtuel qui se base sur l'énergie du geste pour contrôler une synthèse par lecture d'échantillons. Cette synthèse est basée sur la modification d'enregistrements sonores. Cette catégorie comprend la synthèse sonore par échantillonnage (sampling), la synthèse granulaire etc. Dans MM.Accel, plus l'énergie du geste est dynamique, plus l'échantillon sera lu rapidement et donc sa hauteur sera plus aiguë. Par contre il est possible de geler la hauteur du son par étirement/contraction temporel. Cela signifie que la dynamique du geste agira toujours sur la vitesse de lecture mais un calcul dans le logiciel permettra de maintenir constante la hauteur du sample.

#### Pistes

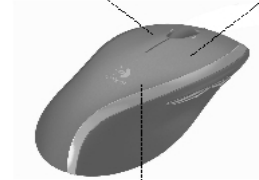
"Imaginary Landscape No.1" de John Cage en 1939 jouant sur des vitesses de lecture de sample.

"Bidule en Ut" de Pierre Henry et Pierre Schaeffer jouant sur les vitesses de lecture

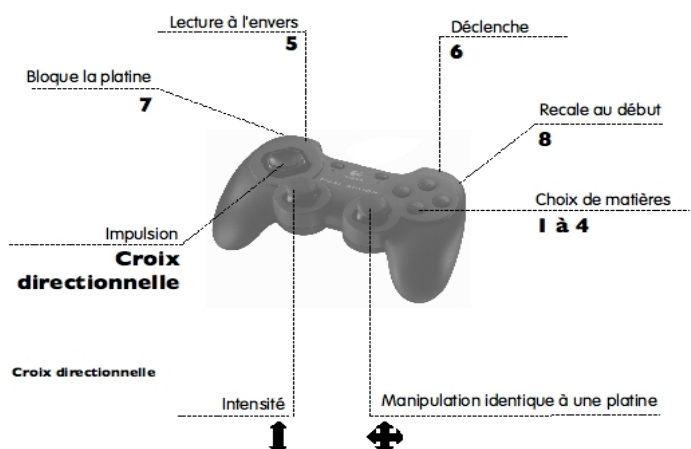
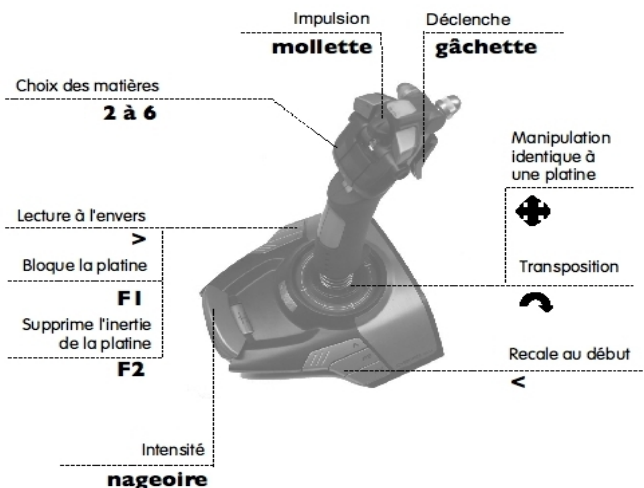
Expérimentations de la musique concrète dont le travail de Pierre Schaeffer.

Déclenchement  
**Clic gauche**

Recale au début  
**Clic droit**



Manipulation identique à une platine



## Paramètres AUDIO de l'instrument MM.ACCEL

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
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
Declenche son	@norm 0	Active ou désactive la lecture du son quand la valeur > 0
Duree du grain	100.	Définit le grain de son pour le gel de hauteur
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
Gel hauteur	@norm 0.	Bloque le changement de hauteur du sample mais pas sa vitesse de lecture quand la valeur > 0
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
Inertie acceleration	@min 0. @max 1000000. @norm 100.	Définit le temps que l'objet met pour suivre la vitesse de l'interface gestuelle. Plus le temps est long, plus l'objet met du temps à accélérer.
Inertie deceleration	@min 0. @max 1000000. @norm 1000.	Définit le temps que l'objet met pour revenir à une vitesse nulle. Plus le temps est long, plus l'objet met du temps à décélérer.
Inversion lecture	@norm 0.	Inverse le sens de lecture du sample quand la valeur > 0
Mini-boucle	@norm 0.	Attribue une durée de 100 ms au sample quand la valeur > 0
Revenir au debut	@norm 0.	Redémarre la lecture du sample au temps de début quand la valeur > 0
Sample 1	@norm __LiveSound01__.aif	Nom du Sample
Sample 2	@norm __LiveSound02__.aif	Nom du Sample
Sel transp. cont/discont	@norm 0.	Sélectionne Transposition continue ou discontinue
Selection sample2	@norm 0.	Sélectionne le deuxième sample quand la valeur > 0
Transp. continue	@norm 0. @U 1/2t	Modifie la vitesse de lecture et la hauteur de sample en 1/2t
Transp. discontinue	@norm -12. -7. -5. 0. 2. 5. 12.	Echelle de transposition discontinue
Volume Audio	@min 0. @max 100. @norm 100.	<i>Volume de sortie de l'instrument</i>
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

## Paramètres VIDEO de l'instrument MM.ACCEL

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Objet 2 Taille		Taille du modèle 3D pour l'objet 2 (en général entre 0 et 4)
Objet 2 Texture		Sélectionne le type de texture sur le modèle 3D de l'objet 2
Objet 2 Vidéo		Sélectionne une vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 2
Objet 2 Vitesse Vidéo		Définit la vitesse de lecture de la vidéo de l'objet 2 (vitesse normale = 1)
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
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 degré)
Rotation Y	@norm 0.	Rotation suivant l'axe vertical (en degré)
Rotation Z	@norm 0.	Rotation suivant l'axe de profondeur (en degré)
Rouge	@norm 255.	Intensité de la composante rouge de l'image
Rouge ambiant	@norm 255.	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. 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.
Rouge diffus	@norm 255.	Modifie la vitesse de lecture et la hauteur de sample en 1/2tons. 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.
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.
Rouge spéculaire	@norm 255.	Niveau de lumière rouge sur l'objet 3D (issue de la réflexion directe de la source de lumière)
Selection texture2	@norm 0.	Sélectionne la deuxième texture quand la valeur > 0
Supprime l'inertie	@norm 0.	Donne une inertie d'accélération et de décélération de 100 ms quand la valeur > 0
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)
Transparence		Indique si l'objet est transparent ou opaque
Vert	@norm 255.	Intensité de la composante vert de l'image
Vert ambiant	@norm 255.	Niveau de lumière vert omnidirectionnelle
Vert diffus	@norm 255.	Niveau de lumière vert diffusée par l'objet 3D
Vert emis	@norm 255.	Niveau de lumière vert émise par l'objet 3D