

AIDE-MÉMOIRE ATELIER HYDRA

SOURCES

extbfFonction	Description	Exemple
osc(fréquence, synchronisation, décalage)	Motif d'onde oscillante	osc(60, 0.1, 0).out()
noise(échelle, décalage)	Texture de bruit	noise(10, 0.1).out()
voronoi(échelle, vitesse, mélange)	Motif Voronoi	voronoi(5, 0.3, 0.3).out()
shape(côtés, rayon, lissage)	Forme géométrique	shape(3, 0.3, 0.01).out()
gradient(vitesse)	Motif de dégradé	gradient(0).out()
solid(r, v, b, a)	Couleur unie	solid(1, 0, 0, 1).out()

MODULATION

Fonction	Description	Exemple
modulate(texture)	Moduler avec une texture	osc().modulate(noise(), 0.1).out()
modulate(intensité)	Moduler avec une texture	osc().modulate(noise(), 0.1).out()
modulateScale(multiplicateur, décalage)	Moduler l'échelle	osc().modulateScale(noise(), 1, 1).out()
modulateRotate(multiplicateur, décalage)	Moduler la rotation	osc().modulateRotate(noise(), 1, 0).out()
modulatePixelate(multiplicateur, décalage)	Moduler la pixellisation	osc().modulatePixelate(noise(), 10, 3).out()
modulateRepeat(répX, répY, décalageX, décalageY)	Moduler la répétition	osc().modulateRepeat(osc(), 3, 3, 0.5, 0.5).out()
modulateScrollX(défilementX, vitesse)	Moduler le défilement horizontal	osc().modulateScrollX(noise(), 0.5, 0).out()
modulateScrollY(défilementY, vitesse)	Moduler le défilement vertical	osc().modulateScrollY(noise(), 0.5, 0).out()
modulateHue(intensité)	Moduler la teinte	osc().modulateHue(noise(), 1).out()

COULEUR

Fonction	Description	Exemple
color(r, g, b, a)	Appliquer une couleur	osc().color(1, 0, 0, 1).out()
color(r, v, b, a)	Appliquer une couleur	osc().color(1, 0, 0, 1).out()
colorama(intensité)	Effet colorama	osc().colorama(0.005).out()
saturate(intensité)	Ajuster la saturation	osc().saturate(2).out()
contrast(intensité)	Ajuster le contraste	osc().contrast(1.6).out()
brightness(intensité)	Ajuster la luminosité	osc().brightness(0.4).out()
invert(intensité)	Inverser les couleurs	osc().invert(1).out()
luma(seuil, tolérance)	Clé de luma	osc().luma(0.5, 0.1).out()
posterize(niveaux, gamma)	Postérisation	osc().posterize(3, 0.6).out()

GÉOMÉTRIE

Fonction	Description	Exemple
rotate(angle, speed)	Rotation de la source	osc().rotate(10, 0).out()
rotate(angle, vitesse)	Rotation de la source	osc().rotate(10, 0).out()
scale(intensité, multX, multY, décalageX, décalageY)	Mise à l'échelle de la source	osc().scale(1.5, 1, 1, 0.5, 0.5).out()
pixelate(pixelX, pixelY)	Effet pixellisation	osc().pixelate(20, 20).out()
repeat(répX, répY, décalageX, décalageY)	Répéter la source	osc().repeat(3, 3, 0, 0).out()
repeatX(répétitions, décalage)	Répétition horizontale	osc().repeatX(3, 0).out()
repeatY(répétitions, décalage)	Répétition verticale	osc().repeatY(3, 0).out()
scroll(défilementX, défilementY, vitesseX, vitesseY)	Défilement de la source	osc().scroll(0.5, 0.5, 0, 0).out()
scrollX(défilementX, vitesse)	Défilement horizontal	osc().scrollX(0.5, 0).out()
scrollY(défilementY, vitesse)	Défilement vertical	osc().scrollY(0.5, 0).out()
kaleid(nCôtés)	Effet kaléidoscope	osc().kaleid(4).out()

FUSION

Fonction	Description	Exemple
add(amount)	Additionner les sources	osc().add(noise(), 1).out()
add(intensité)	Additionner les sources	osc().add(noise(), 1).out()
sub(intensité)	Soustraire les sources	osc().sub(noise(), 1).out()
layer()	Superposer les sources	osc().layer(noise()).out()
blend(intensité)	Mélanger les sources	osc().blend(noise(), 0.5).out()
mult(intensité)	Multiplier les sources	osc().mult(noise(), 1).out()
diff()	Différence entre les sources	osc().diff(noise()).out()
mask()	Appliquer un masque	osc().mask(shape(3)).out()

UTILITAIRES

Fonction	Description	Exemple
out()	Buffer de sortie	osc().out()
render()	Rendu du buffer	render(o0)
initCam(numCaméra)	Initialiser la webcam	s0.initCam(0); src(s0).out()
initVideo()	Initialiser une vidéo	s0.initVideo("url"); src(s0).out()
initImage()	Initialiser une image	s0.initImage("chemin"); src(s0).out()
src(texture)	Définir la source	src(o0).out()

VARIABLES GLOBALES

Variable	Description	Exemple
time	Temps écoulé	osc().rotate(() =>time).out()
speed	Vitesse de lecture	speed = 0.5
mouse	Position de la souris	osc().rotate(() =>mouse.x * 0.01).out()
a.fft	Données de fréquence audio	osc().modulate(noise(() =>a.fft[0] * 10)).out()

FONCTIONS AUDIO

Fonction	Description	Exemple
a.show()	Afficher le vumètre FFT	a.show()
a.setSmooth()	Définir le lissage audio	a.setSmooth(0.8)
a.setBins()	Définir les bandes de fréquence	a.setBins(4)
a.setCutoff()	Définir la fréquence de coupure	a.setCutoff(2)
a.setScale()	Définir l'échelle audio	a.setScale(2)

INTÉGRATION MIDI

Fonction	Description	Exemple
await midi.start().show()	Charger le script MIDI	await loadScript('https://h.6120.eu/midi.js')
note('*')	Démarrer MIDI et afficher	await midi.start().show()
cc(canal, contrôleur)	Valeur de note MIDI	solid(note('*'), 0, 1).out()
aft(canal, contrôleur)	Valeur CC MIDI	osc(cc(0, 1) * 100).out()
	Valeur aftertouch MIDI	solid(aft('*'), 0, 1).out()

Liens utiles.

- Fonctions Hydra - <https://hydra.ojack.xyz/api/>
- Hydra Book - <https://hydra-book.glitches.me/>
- Hyper Hydra - <https://github.com/geikha/hyper-hydra>
- MIDI - <https://github.com/arnoson/hydra-midi>
- Éditeur collaboratif Hydra - <https://flok.cc/>
- Discord - <https://discord.com/invite/ZQjfHkNHXC>
- Aide-mémoire mis à jour - <https://6120.eu/posts/workshop-hydra/>

Sous licence CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
Sylvain "Magicking" Laurent - <https://6120.eu>
Dernière mise à jour : August 25, 2025



FIGURE 1. <https://fuz.re>