



MODE **D'EMPLOI**





MODE **D'EMPLOI**

Ce manuel, ainsi que le logiciel décrit ci-après, sont distribués sous licence et ne peuvent être utilisés ou copiés qu'en accord avec les termes de cette licence. Le contenu de ce manuel est distribué pour un usage international seulement et est sujet à modifications sans avis préalable. GarageCUBE - Boris Edelstein ne peut être tenu responsable pour les erreurs ou les imprécisions qui pourraient apparaître dans ce manuel.

Sauf en accord avec les termes de la licence, aucune partie de ce manuel peut être reproduite, enregistrée sur support numérique ou transmise par quelque manière, sans l'autorisation préalable de GarageCUBE - Boris Edelstein.

Pensez aussi que les œuvres et images que vous pourriez vouloir inclure dans vos projets peuvent être protégées par le droit d'auteur. Considérez l'obtention des droits d'utilisation avant d'incorporer un tel matériel dans votre projet.

Publié par: garageCUBE, Boris Edelstein
28/30 av Ernest Pictet
1203 Genève
Suisse

Ecriture: Ilan Katin
Traduction: Eric Morzier
Graphisme: Virginie Fürst
Chatty Ecoffey

Photo de couverture: © Stéphane Pecorini
Licence Creative Commons by-nc-sa

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/deed.fr>

TABLE DES MATIÈRES

Chapitre 1: Vue d'ensemble

Introduction
Utilisation
Technologie
A propos de ce manuel

Chapitre 2: Avant tout

Comment installer et autoriser Modul8

Chapitre 3: Importer des media dans Modul8

Sauvegarder un projet
Afficher un media sur un calque

Chapitre 4: Utilisation des calques

Ajouter un calque
Dupliquer un calque
Supprimer un calque
Contrôler la visibilité d'un calque
Changer l'ordre des calques
Contrôle des clips vidéo
Changer la vitesse de lecture
Changer la direction de lecture
Utiliser les potards de 'scratch'
Définir des points d'entrée et de sortie
Appliquer une transition de calque
Changer la durée d'une transition

12	Changer la taille d'un calque	30
13	Tourner un calque	31
13	Utiliser le potard de profondeur de champs	32
13	Changer la couleur d'un calque	32
13	Réduire les couleurs du media d'un calque	33
	Ajouter des couleurs au media d'un calque	34
14	Changer la méthode de colorisation	34
14	d'un calque	
	La grille	34
17	Changer la position d'un calque	35
18	Appliquer des effets à un calque	35
19	'SATURATION'	36
	'LIGHTNESS'	36
20	'CONTRAST'	37
20	'LUMA KEY'	39
22	'NOISE'	40
22	'BLUR'	41
23	Utiliser les effets d'animation	41
24	'AUTO MOVE'	42
24	Changer le type d'animation	42
25	Changer la direction d'un mouvement	44
26	'AUTO SCALE'	44
27	'AUTO COLOR'	45
28	'AUTO ROTATE'	46
29	Utilisation de 'TRANSFORMER'	46
29	Activation et utilisation de 'MATRIX'	47

Qu'est-ce qu'un 'PATCH'	51
Activer le mode 'PATCH'	54
Appliquer une extrusion au 'PATCH'	55
A propos des particules	56
Appliquer l'effet 'PARTICLES'	56
Diffuser les particules horizontalement	58
Changer le sens de diffusion	58
Enregistrement d'un calque	59
Comment enregistrer un calque	60

Chapitre 5: Créer des compositions

Mixer plusieurs compositions avec le crossfader	62
Comment mixer plusieurs compositions	62

Chapitre 6: Contrôles 'master'

Utilisation de 'TRACE'	67
Volumes audio	68
Appliquer des effets audio-réactif sur un calque	69

Chapitre 7: Enregistrement

Utiliser le Logical Record puis le lire	72
Comment rendre un enregistrement au format QuickTime	74
Limitation de l'enregistrement et du rendu	76

Chapitre 8: Media

Compression	77
-------------	----

Formats recommandés	77
Comment accéder et gérer vos media dans Modul8	78
Media spéciaux	81

Chapitre 9: Sortie

Activer le mode plein écran	82
Sortir du mode plein écran	82
Changer la taille de la fenêtre de sortie	83
Changer le ratio de la fenêtre de sortie et de la fenêtre de prévisualisation	83
Résolution	84
Sortie avancée et multi-projection	84
Utiliser la sortie avancée	85
Préparer son ordinateur pour la multi-projection	86
Activer la sortie avancée	87
Changer la taille d'un clip de la sortie avancée	87
Déplacer un clip dans les réglages de sortie avancée	88
Créer un nouveau clip	88
Assigner un clip à une sortie de l'ordinateur	90
Afficher l'identifiant de la sortie sur l'écran	92
Sauvegarder les réglages de sortie avancée	93
Désactiver et fermer la sortie avancée	94
Comment configurer la sortie pour une Matrox DualHead2go ou TripleHead2go	94
Sortie Syphon	95

Chapitre 10: Contrôles externes

Les contrôles clavier	98
Comment activer les contrôles clavier	98
Effacer des contrôles clavier	100
Suggestion de configuration du clavier	100
Contrôleurs MIDI	101
Activer les contrôles MIDI	102
Suggestions de contrôleurs MIDI	102
TouchOSC	104

Chapitre 11: Modules

Que font les modules?	108
Utiliser les modules	108
Créer un module simple	109
Changer la taille de la fenêtre d'un module	111
Créer un bouton et le lier à l'interface de Modul8	113
Définir les propriétés d'un bouton de module	113
Connecter un mot clé à un bouton	114
Accéder à la librairie des modules en ligne	117
Utilisation du module 'Slide Show'	119

Chapitre 12: Trucs et astuces

Recentrer un calque en double-cliquant dans la vue en grille	124
Option-clique sur un calque pour le sélectionner	124
Touches flèches pour ajuster un slider	124
Majuscule + option + touches flèches pour ajuster précisément un slider	124

98	Workspaces	125
----	------------	-----

98

Chapitre 13: Modul8 2.6 126

100	Analyse des fréquences	126
100	DMX	128
101	Capture de 4 caméras	137
102	Modes de fusion	140
102	Capture d'écran sortie/prévisualisation	141
104	Importer/exporter les contrôles MIDI/clavier	142
	Tablette WACOM	142
	Dossier d'animation	144
	Balance audio	145
	Quartz Composer	145

108

108

109

111

113

113

113

113

113

114

117

119

124

124

124

124

124

124

124

124

Chapitre 14: Contact et support 146

Support forums	146
Contact support etiquette	146

PRÉFACE **ESSAI PAR XÁRENE ESKANDAR**

II

Legoman
Zoo/Usine 08, Geneva
© François Charles



J'ai commencé ce court essai en plaçant Modul8 comme une progression naturelle dans l'histoire visuelle de l'art, suivant les traces des spectacles de la lanterne magique au 18e siècle, les films abstraits de Fischinger et Richter au début du 20e siècle et bien sûr tant d'autres, tous regroupés autour des idées Romantiques et Symbolistes de la synesthésie. Mais je me suis vite rendue compte que ce logiciel unique s'insérerait dans un contexte bien plus large, celui de la communication, sachant que les arts de l'audio-visuel ne sont qu'une facette de tous les moyens de communication que nous utilisons pour nous exprimer.

Les modes de communication utilisés par différentes espèces ont été le sujet de diverses études sociales ou scientifiques depuis des siècles. Dans notre cas, nous avons développé les formes les plus complexes de la communication. Nous utilisons le dessin, les symboles, les signaux de la main, les mouvements du corps, les sons abstraits et le texte, qui est probablement le meilleur outil de communication, toutes espèces confondues. Cependant, notre monde n'est pas basé sur la lecture et l'écriture, mais au contraire, nous gardons ce que nous voyons et nous entendons sous forme de texte ou autre forme. Nous sommes des êtres fonctionnant de manière auditive et visuelle.

Notre monde se définit par ce que nous voyons, entendons et ressentons.

Entre les divers modes de communication, la technologie des arts de l'audio-visuel s'étend sur un large spectre. Tout au long du 18^e, 19^e et début du 20^e siècle, suivre la culture visuelle et ses technologies était une tâche relativement facile. La technologie était limitée à la fois en développement mais aussi en disponibilité. Beaucoup d'artistes de ces quatre derniers siècles, ayant eu accès à des objectifs, des caméras, du film, de l'équipement vidéo, etc., ont seulement eu accès à ces technologies au travers de leur travail. Jusqu'en 1997, les performances visuelles étaient le résultat 1) du détournement de technologies existantes pour la photographie, le film et la projection (le rétroprojecteur était-il destiné à être utilisé avec des liquides?); 2) de la modification et du piratage de technologies existantes afin de révéler les effets visuels produits par ces expérimentations.

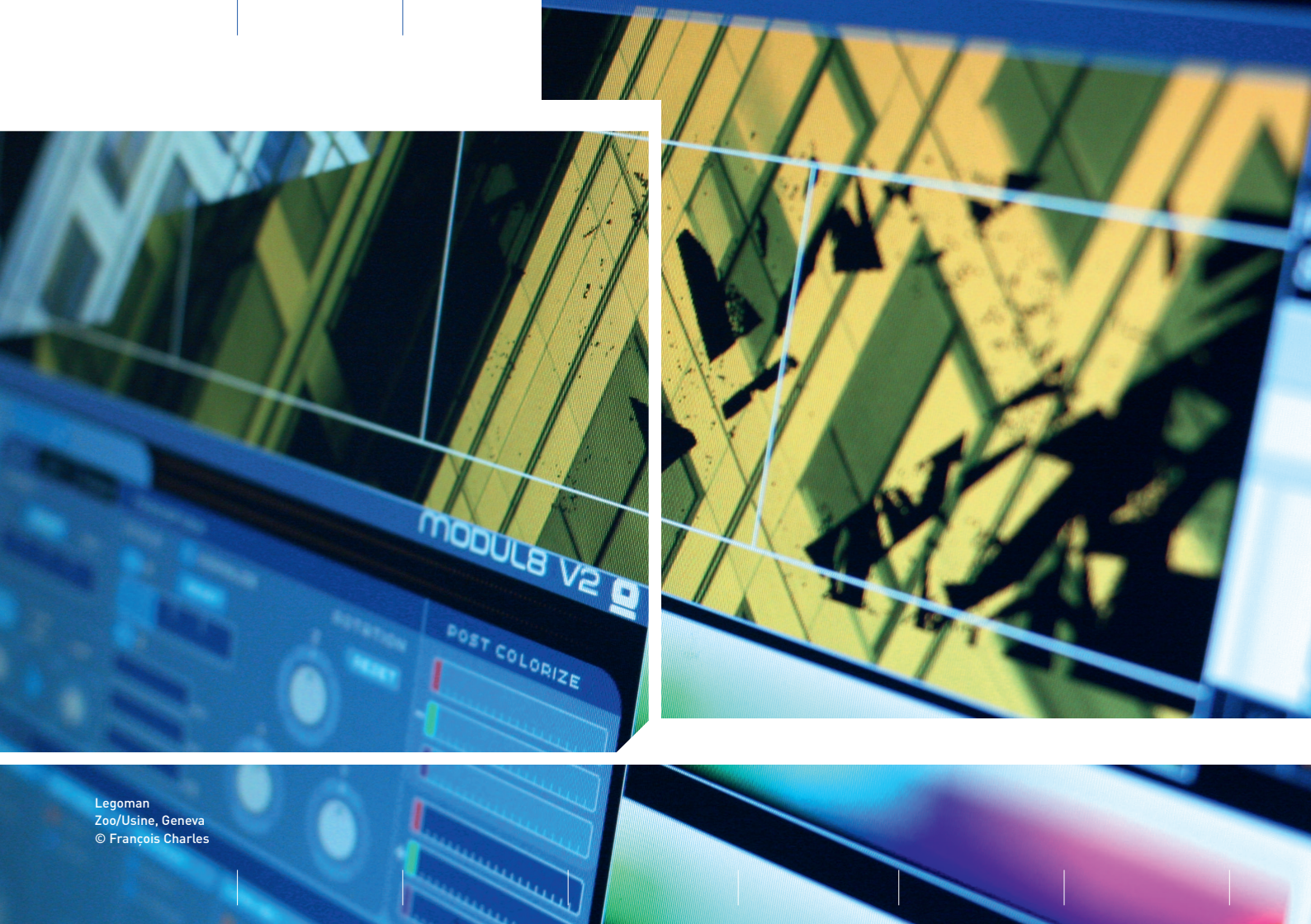
1997 marque une étape décisive pour les arts de l'audio-visuel. C'est à cette date que le premier logiciel pour le mix d'images en temps réel a été créé par des artistes de l'audiovisuel, pour les artistes de l'audio-visuel. Grâce à l'évolution des logiciels orien-

tés VJ, les visuels, je vais le dire brutalement, sont devenus un art indépendant des technologies. Alors qu'avant la technologie dictait l'esthétique visuelle (combien de fois on voit des visuels en sachant tout de suite quel logiciel ou quel matériel a été utilisé ou piraté pour les créer?), aujourd'hui l'art s'est fait sa propre place et sa technologie n'est qu'un moyen d'y parvenir. Dès lors qu'ils sont indépendants de la technologie, les visuels articulent et communiquent une vision non bridée de leur créateur.

Dans les pages suivantes, un des logiciels les plus intuitifs et innovants vous est présenté. Il n'y a rien de plus frustrant que la technologie sans l'imagination, et je suis certaine que tout le monde peut trouver en Modul8, un outil laissant libre cours à son imagination et où technologie et créativité sont en parfaite cohabitation.

XÂRENE ESKANDAR, 2007

AUTEUR DE 'VE "JA BOOK. WWW.VJBOOK.COM | WWW.VIDEOSALON.ORG
WWW.VJCULTURE.COM



Legoman
Zoo/Usine, Geneva
© François Charles

CHAPITRE 1 **VUE D'ENSEMBLE**

Ilan Katin, Boris Edelstein
Corps Urbain 08, Brussels
© Boris Edelstein



Introduction

Bienvenue dans Modul8! Modul8 est un logiciel révolutionnaire pour Mac OS X, créé pour le mix vidéo et le compositing en temps réel. Il a été créé pour les VJ et les performeurs.

Utilisation

Hormis son origine en tant qu'outil pour les performances vidéo, Modul8 est aussi utilisé comme un outil de présentation pour contrôler et afficher des vidéos dans le théâtre, les installations, pour pré-visualiser des formes géométriques dans l'architecture ou tout autre activité demandant un ordinateur connecté à un système d'écrans ou de vidéo projecteurs.

Technologie

Basé sur les mêmes technologies que celles qui font tourner les jeux vidéos, Modul8 exploite la puissance de votre carte graphique pour afficher vos médias aussi vite que possible. De plus, Modul8 a été écrit pour profiter au maximum des technologies de Mac OS X et du matériel lié. La puissance de modul8 est directement liée à la puissance de votre ordinateur.

A propos de ce manuel

Ce manuel contient des exercices 'pas à pas' sur la manière d'utiliser la plupart des fonctions de Modul8. Nous vous fournissons aussi un fichier contenant certains medias afin de vous aider à comprendre ces exercices. Ces exercices peuvent aussi être utilisés comme des petites astuces sur certaines options de Modul8.



Boris Edelstein, François Wunschel, Exyzt
Metavilla, Architecture Biennale 06, Venice
© Brice (Exyzt)

CHAPITRE 2 AVANT TOUT

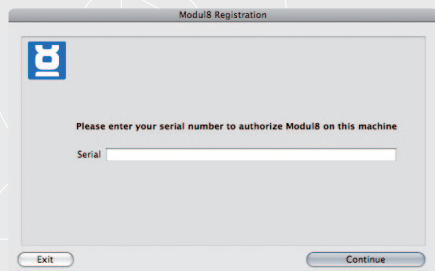
Comment installer et autoriser Modul8

- 1 Insérez le CD de Modul8 dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur.
- 2 Double-cliquez sur l'icône du CD de Modul8 lorsqu'il apparaît sur votre bureau.
- 3 Cliquez et déplacez le dossier '**Modul8**' sur votre dossier '**Applications**' situé dans la barre latérale de votre fenêtre de Finder.
- 4 Cliquez et déplacez l'application Modul8 dans votre Dock afin qu'il soit facilement accessible la prochaine fois que vous voulez le lancer.

Important!

Vérifiez que votre ordinateur est bien connecté à internet. Cela est nécessaire pour l'autorisation de Modul8.

Le dossier Modul8 contenant l'application ainsi que les fichiers requis par le logiciel sera copié sur votre ordinateur.



- 1 En utilisant la même fenêtre de Finder utilisée précédemment, cliquez sur le dossier '**Applications**'. La fenêtre va afficher la liste de toutes vos applications.
- 2 Double cliquez sur le dossier '**Modul8**' puis double cliquez sur l'icône de l'application '**Modul8**' pour la démarrer.
- 3 Une fenêtre s'affiche vous informant qu'une connexion internet est nécessaire.
- 4 Cliquez sur le bouton '**Continue**'.
- 5 Une nouvelle fenêtre s'affiche avec un champ de texte.
- 6 Entrez le numéro de série que vous trouverez dans la boîte du CD de Modul8, et cliquez sur le bouton '**Continue**'.

- 7 Une série de champs texte s'affiche vous demandant votre nom et votre adresse. Remplissez les soigneusement, ces informations resteront confidentielles et nous aiderons à vous retrouver dans notre base de données lors d'éventuel support technique. Après remplissage, cliquez sur '**Continue**'.

L'interface de Modul8 apparaît.

Modul8 Registration

 Please fill the following fields to register Modul8:

First Name Last Name

Company

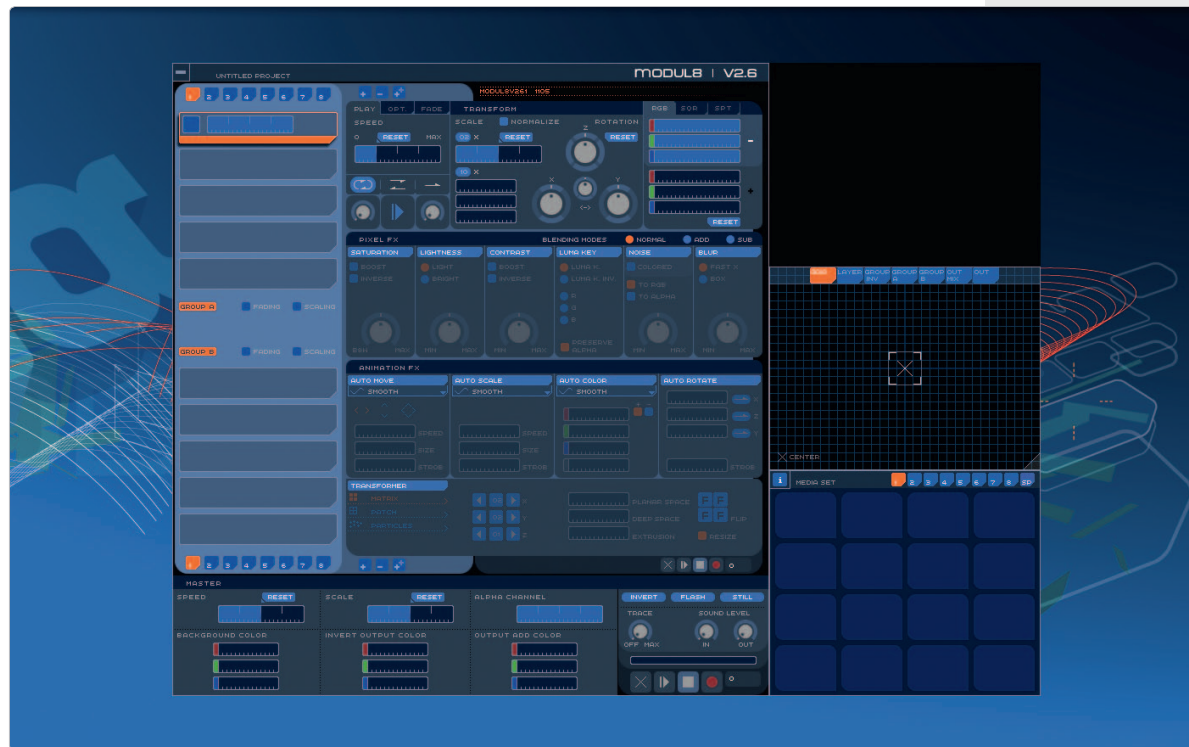
Email Update information will be sent to this email address

Street

City ZIP

Country State

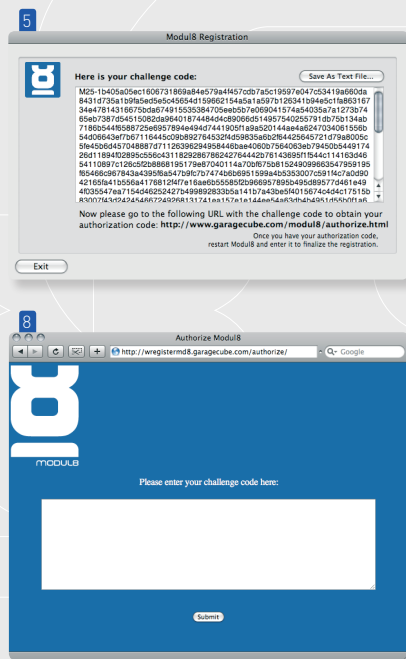
Phone Fax



Autoriser Modul8 hors ligne

Dans certains cas, l'ordinateur sur lequel vous installez Modul8 peut ne pas être relié à internet. Dans ce genre de cas, vous avez la possibilité d'autoriser Modul8 hors connexion. Toutefois, vous devrez quand même avoir accès à un ordinateur connecté à internet afin de valider l'autorisation sur nos serveurs.

- 1 Après avoir installé Modul8, ouvrez l'application en cliquant sur l'icône Modul8 que vous aurez au préalable glissé dans le Dock.
- 2 Lorsque la fenêtre d'autorisation apparaît, cliquez sur le bouton **'Unlock Modul8 offline'**.
- 3 Entrez votre numéro de série et cliquez sur **'Continue'**.
- 4 Entrez vos informations personnelles.
- 5 Une fenêtre apparaît avec un long code (challenge code).
- 6 Cliquez sur le bouton en haut à droite de la fenêtre nommé **'Save as text file'**. Une fenêtre d'enregistrement va s'ouvrir. Enregistrer le fichier sur votre bureau.
- 7 Cliquez sur le bouton **'Exit'**.
- 8 Prenez le fichier contenant le code et transférez-le sur un ordinateur connecté à internet. Sur celui-ci, ouvrez le navigateur web et entrez l'adresse : <http://www.garagecube.com/modul8/authorize.html>
- 9 Vous allez arriver sur une page avec un champ de texte. Ouvrez le fichier contenant le code, sélectionnez tout, copiez et collez le code dans le champ de la page internet.
- 10 Cliquez sur le bouton **'Submit'**.
- 11 Une nouvelle page apparaît avec un nouveau code.
- 12 Copiez ce code et collez-le dans un nouveau fichier texte. Sauvegardez ce fichier sur votre bureau.
- 13 Transférez ce fichier sur l'ordinateur où vous avez installé Modul8.



- 14 Ouvrez à nouveau Modul8. Une fenêtre va s'ouvrir vous demandant le code d'autorisation.
- 15 Copiez et collez le code récupéré d'internet puis cliquez sur '**Continuer**'.
- 16 Entrez votre mot de passe administrateur et cliquez sur '**OK**'.

Modul8 va s'ouvrir et l'interface de l'application va s'afficher.



IMPORTER DES MÉDIAS DANS MODUL8 CHAPITRE 3

Importer des médias

- 1 Affichez le Finder en premier plan et naviguez vers le dossier '**Basics Tutorial**' situé dans le dossier de l'application Modul8.
- 2 Ouvrez ensuite le dossier nommé '**Media**'.
- 3 Sélectionnez tous les fichiers de ce dossier.
- 4 Cliquez sur la sélection et déplacez tous les fichiers au-dessus de la fenêtre '**MEDIA SET**' située en bas à droite de l'interface de Modul8.
- 5 Lorsque vous êtes au-dessus de la fenêtre '**MEDIA SET**' avec les fichiers en main, vous verrez que les rectangles arrondis bleu deviennent orange.
- 6 Vérifiez bien que les deux premières lignes sont remplies en orange et lâchez la souris. Les médias se chargent dans les deux premières lignes de la bibliothèque des médias.

ASTUCE

Si vous voulez que vos médias soient chargés dans Modul8 dans un ordre précis, vous pouvez numérotter les fichiers dans le Finder. Lorsque vous les glissez-déposez dans la fenêtre des médias, ils vont se charger dans le '**MEDIA SET**' de Modul8 de droite à gauche dans l'ordre des numéros.

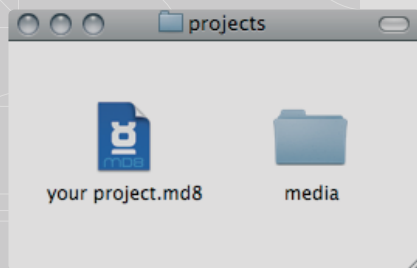


Les medias sont maintenant accessibles dans Modul8 au travers de la fenêtre '**MEDIA SET**'. Cette fenêtre doit ressembler à la capture ci-contre.

Sauvegarder un projet

- 1 Dans le menu '**File**', sélectionnez '**Save Project**'.
- 2 Une fenêtre de Finder s'ouvre.
- 3 Naviguez vers le dossier '**Basics Tutorial**'.
- 4 Nommez le fichier '**Basics Tutorial**'.
- 5 Cliquez maintenant sur '**Save**'.

ASTUCE



Gérer vos médias

Nous recommandons que vous gardiez vos médias '**à côté**' de votre fichier de projet.

Si vous décidez de déplacer votre projet, faites attention de déplacer les fichiers de vos médias en même temps. Vous pouvez ranger vos médias dans des dossiers de celui de votre projet. Si vous déplacez vos médias dans ce dossier, Modul8 sera capable de retrouver vos fichiers.

En revanche, si vous déplacez vos médias en dehors de ce dossier, la prochaine fois que vous chargerez votre projet, Modul8 vous alertera que vos fichiers sont introuvables et ils ne seront plus affichés dans la fenêtre '**MEDIA SET**'.

Afficher un media sur un calque

Maintenant que nous avons du contenu dans le **'MEDIA SET'** de Modul8, vous pouvez sélectionner un media afin de l'afficher dans la fenêtre de sortie.

Pour placer un media sur un calque, vous pouvez procéder comme suit:

- Déplacez votre curseur au-dessus de la vignette d'aperçu du media nommé **'01_counter'** et cliquez dessus 1 fois.
- Utilisez la touche du clavier **'1'**.

Le media **'01_counter'** est maintenant affiché dans votre fenêtre de sortie et est joué à vitesse normale. Pour changer le media de votre calque pour un autre media:

- Placez votre curseur au-dessus de la vignette nommée **'02_dancer'** et cliquez dessus.
- Utilisez la touche **'2'** de votre clavier.

Le media **'02_dancer'** est maintenant diffusé dans votre fenêtre de sortie. En utilisant la souris ou les touches de votre clavier, vous pouvez rapidement passer d'un media à un autre. Il est possible de changer de media comme on changerait de notes sur un piano.

Note

Vous pouvez avoir jusqu'à 128 médias dans les media sets de Modul8.

ASTUCE

Chaque media set contient 16 espaces. Par défaut vous pouvez utiliser les touches 1 à 9 de votre clavier pour lancer un media sur un calque. Pour plus d'informations sur la personnalisation des raccourcis claviers de Modul8, rendez-vous au chapitre 10.

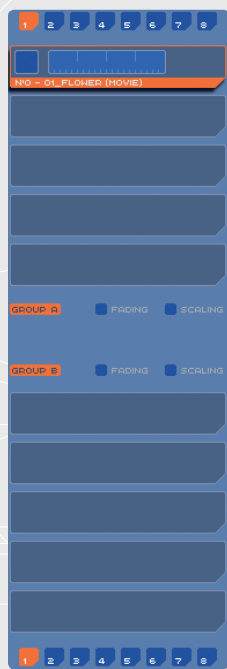
CHAPITRE 4 UTILISATION DES CALQUES

Les calques sont un concept clé de Modul8. La plupart des logiciels de mixage vidéo n'utilisent que deux sources vidéo. Cela s'appelle du mix A/B, le contenu est composé et rendu avant la performance et les possibilités sont souvent très limitées à simplement passer d'une source à l'autre avec une transition en fondu.

Modul8 a **10** calques qui permettent de créer des compositions et de voir le résultat de la composition instantanément.

Note

Le concept de mixage A/B n'a pas pour autant été abandonné. Vous avez la possibilité de séparer votre palette de calques en deux afin de pouvoir mixer deux fois 5 calques. Pour plus d'informations, référez-vous au **Chapitre 5 'Créer des compositions'** à la page 62.



Ajouter un calque

Par défaut Modul8 crée toujours un calque. Vous pouvez créer de nouveaux calques ou dupliquer des calques existants. Créons deux calques, cela nous permettra de mieux comprendre comment cela fonctionne.

- 1 En utilisant votre souris, cliquez sur **'01_counter'** dans le **'MEDIA SET'**.
- 2 En haut à droite du panneau des calques, trouvez le bouton  et cliquez dessus. Un nouveau calque vide est créé en dessous du précédent.
- 3 Sélectionnez la vignette **'05_arrow'** dans le **'MEDIA SET'**.



Chicks on Speed
Kampnagel, Hambourg
© Boris Edelstein

ASTUCE

Utilisez le raccourci clavier '⌘' + 'L' pour créer un nouveau calque.

ASTUCE

Utilisez le raccourci clavier '⌘' + 'D' pour dupliquer un calque.

Vous avez maintenant deux calques. Dans Modul8, le calque le plus haut dans l'interface sera toujours devant les autres dans la fenêtre de sortie. Le media '**01_counter**' dans le premier calque se trouve au-dessus et masque certaines parties du media '**05_arrow**' situé en dessous.

Dupliquer un calque

- ➔ Sélectionnez le 2^e calque que vous venez de créer et cliquez sur le bouton  situé à côté du bouton .
- ➔ Depuis la fenêtre de '**MEDIA SET**', sélectionner le media '**03_image**'.

Vous avez maintenant un troisième calque qui se situe en dessous des deux premiers dans votre panneau des calques.

Supprimer un calque

- 1 Sélectionnez le 3^e calque que vous venez de créer si celui-ci n'est pas déjà sélectionné.
- 2 Cliquez sur le bouton  situé entre le bouton  et le bouton .

Le calque a été supprimé laissant le premier calque avec les nombres et le second avec la flèche.

Note

Le calque sélectionné est toujours mis en évidence dans un cadre orange.

Contrôler la visibilité d'un calque

Il y a deux manières de contrôler la visibilité d'un calque. Vous pouvez l'afficher/masquer ou réduire/augmenter progressivement la transparence.

Afficher/masquer un calque:

- ➔ A l'aide de la souris, cliquez une fois sur le carré situé à l'extrême gauche du premier calque de la palette des calques.

Le media '**01_counter**' disparaît.

Pour rendre le calque visible:

- ➔ Cliquez une deuxième fois sur le bouton carré.

Le media '**01_counter**' réapparaît.

Pour changer l'opacité d'un calque:

- 1 A l'aide de la souris, cliquez n'importe où dans le slider (barre bleue) situé à la droite du bouton pour afficher/masquer un calque.
- 2 Cliquez et déplacez la souris afin de faire varier l'opacité du calque.

ASTUCE

Si vous voulez spécifier l'emplacement où un nouveau calque sera créé, vous pouvez sélectionner l'emplacement vide avant de cliquer sur le bouton '+'. Par défaut, un nouveau calque est toujours créé en dessous du calque le plus bas.

Changer l'ordre des calques

- 1 A l'aide de la souris, sélectionnez le calque situé tout en haut du panneau des calques.
- 2 Cliquez et déplacez le calque vers le bas par-dessus le calque situé en deuxième position.
- 3 Relâchez la souris.

Le premier calque est maintenant situé en deuxième position et le deuxième calque est passé en première position.

CONTRÔLE DES CLIPS VIDÉO

À la droite du panneau des calques, juste en dessous des boutons d'ajout/duplication/suppression de calques, vous trouverez les options de contrôle de lecture. Ces contrôles sont contenus dans 3 onglets.



- ➔ **PLAY** Contrôle les options de lecture comme la vitesse ou le sens de lecture.
- ➔ **OPT.** Gestion des points d'entrée et de sortie du clip, et les options liées au son.
- ➔ **FADING** Applique une transition lors d'un changement de media.

Par défaut, Modul8 affiche l'onglet '**PLAY**'. Dans cet onglet vous trouverez le slider pour régler la vitesse.

Changer la vitesse de lecture

- 1 A l'aide de la souris, sélectionnez le media '**01_counter**'.
- 2 Déplacez le curseur de la souris au dessus du slider '**SPEED**' et cliquez tout à droite, au dessus du mot '**MAX**'.

La vitesse de votre media est maintenant accélérée. Pour réduire la vitesse, cliquez n'importe où sur la partie gauche du slider. Vous pouvez aussi cliquer et glisser la souris afin de faire varier la vitesse de manière continue. Pour revenir à la vitesse par défaut, cliquez sur le bouton '**RESET**' situé juste au dessus du slider.

Contrôle du sens de lecture

En dessous du slider de vitesse se trouve trois options de lecture:

- Boucle 
- Allé retour 
- Lecture une fois 

Un nouveau calque est en mode '**Boucle**' par défaut.

Vous pouvez vérifier en regardant la fenêtre de sortie. Le media '**01_counter**' contient des chiffres allant de 1 à 8. Si le calque est réglé en mode boucle, le numéro 1 est affiché après le 8.

Cliquez sur le bouton '**Allé retour**'. Vous verrez les numéros aller de **1 à 8** puis de **8 à 1** et ainsi de suite.

Cliquez maintenant sur le bouton '**Lecture une fois**'. Vous verrez votre media s'arrêter une fois arrivé au numéro **8**.

Pour retrouver un calque qui **boucle**, cliquez simplement sur le bouton '**Boucle**' et les chiffres passeront à nouveau de **1 à 8** de manière répétitive.

Changer le sens de lecture

En dessous du bouton '**Allé Retour**' se trouve un bouton avec une flèche pointant vers la droite.



Ce bouton vous permet de changer le sens de lecture du clip affiché dans le calque sélectionné. Pour changer le sens:

- 1 A l'aide de la souris, placez votre curseur sur la vignette du media nommé '**01_counter**' et cliquez dessus pour l'appliquer au calque sélectionné.
- 2 Placez votre curseur sur le bouton '**sens de lecture**'.
- 3 Cliquez dessus une fois, la flèche pointe maintenant vers la gauche.

Vous voyez maintenant les chiffres de votre media aller à l'envers, de **8 à 1**. Pour retourner au sens d'origine, recliquez sur le bouton '**sens de lecture**'. La flèche pointe vers la droite à nouveau.

Utiliser les potards de 'scratch'

Le bouton pour régler le sens de lecture se situe entre deux potards. Ces potards sont appelés '**scratch**' et permettent les actions suivantes:

- Scratcher votre clip en avant et en arrière.
- Définir un point d'entrée qui fera démarrer votre clip au moment défini.

Les deux potards agissent de manière identique, ce qui vous permet de définir deux points d'entrée.

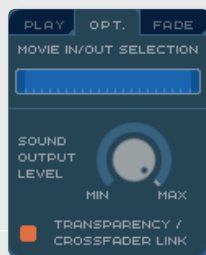


Utiliser un potard de 'scratch' pour définir un point d'entrée

- 1 Placez votre curseur de souris sur la vignette du media '**01_counter**' et cliquez dessus pour l'affecter au calque sélectionné.
- 2 Placez votre souris sur le potard de scratch gauche.
- 3 Cliquez dessus et déplacez le curseur sur la droite en maintenant le click enfoncé.
- 4 Relâchez la souris une fois le potard dans la position voulue. Chaque fois que vous cliquerez sur le potard, le clip repartira du point défini.

Scratcher un clip

- 1 Placez votre curseur de souris sur la vignette du media '**01_counter**' et cliquez dessus pour l'affecter au calque sélectionné.
- 2 Placez votre souris sur le potard de scratch gauche.
- 3 Cliquez dessus et déplacez le curseur de droite à gauche en maintenant le clique enfoncé.



Définir des points d'entrée et de sortie

Alors que les potards de **'scratch'** sont utiles pour sauter d'un point à un autre dans votre clip, vous pourriez ne vouloir jouer qu'une portion de la durée de votre clip. Pour cela, il y a l'option **'MOVIE IN/OUT SELECTION'** qui se trouve dans l'onglet **'OPT.'**

- 1 Cliquez sur l'onglet **'OPT.'** se trouvant à côté de l'onglet **'PLAY'**.
- 2 Appliquez le media **'01_counter'** au calque sélectionné.
- 3 Juste en dessous de l'onglet **'OPT.'** vous trouverez un slider bleu avec les 2 extrémités dans un bleu plus foncé.
- 4 Placez votre souris sur la partie bleu foncée à la gauche du slider.
- 5 Cliquez et déplacez la souris, l'extrémité bleu foncée devient orange.
- 6 Lorsque vous déplacez la souris, regardez la fenêtre de sortie, vous verrez votre media sauter à la position définie par le slider.
- 7 Lorsque vous voyez le media **'01_counter'** afficher le numéro **3**, lâchez la souris.

Modul8 va maintenant jouer le clip seulement du numéro **3** au numéro **8**. Répétez l'opération de manière à déplacer l'extrémité droite du slider. Lorsque vous rapetissez la distance entre les deux extrémités bleu foncées, la durée du clip diminue.

Pour retourner à la durée d'origine, positionnez les deux extrémités bleu foncées de manière à remplir le slider à nouveau.

Appliquer une transition de calque

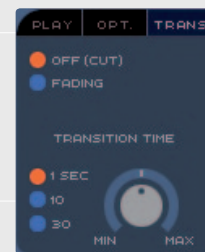
Lorsque vous changez le media d'un calque, la transition se fait de manière brutale. Il est possible d'appliquer une transition en fondu enchaîné afin d'avoir une transition douce. Pour ajouter une transition:

- 1 Cliquez sur l'onglet **'TRANS.'** à côté de l'onglet **'OPT.'**
- 2 En dessous de l'onglet se trouvent deux boutons radio. Cliquez sur le bouton nommé **'FADING'** juste en dessous de celui nommé **'OFF (CUT)'**.
- 3 Dans la fenêtre de **'MEDIA SET'**, changez de media et notez la transition dans la fenêtre de sortie. Le premier media se fusionne avec le second lors du passage vers le nouveau media.

Changer la durée d'une transition

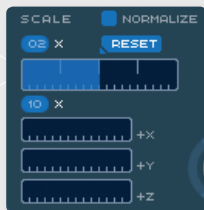
La durée de transition par défaut est d'une seconde. Vous pouvez changer cette durée en ajustant les contrôles dans l'onglet **'TRANS.'**

- Cliquez sur les boutons radio **'10'** ou **'30'** afin de changer la durée à 10 ou 30 secondes.
- Peaufinez la durée en ajustant le potard situé à droite des boutons radio.



ASTUCE

Pour faire disparaître ou apparaître un calque avec une transition en fondu, appliquez l'option **'FADING'** puis utilisez le bouton carré situé sur la gauche du calque sélectionné.



Changer la taille d'un calque

Situé en haut au centre de l'interface se trouve une section nommée **'TRANSFORM'**. Dans laquelle vous trouverez les contrôles d'échelle du calque sélectionné.

Pour changer la taille d'un calque:

- 1 Cliquez n'importe où sur le slider situé en dessous de la légende **'SCALE'**.
- 2 Tout en gardant votre souris enfoncée, déplacez le curseur sur la droite, votre media grossi. Revenez vers la gauche, votre media rapetisse.

Si vous voulez que votre media retrouve sa taille d'origine, cliquez sur le bouton **'RESET'** situé immédiatement au-dessus du slider.

A gauche du bouton **'RESET'** se trouve une petite boîte bleue avec le numéro **'02'** et un **'x'** à côté. Si vous cliquez sur le chiffre et déplacez votre curseur sur la droite, le numéro va augmenter et par la même occasion, multiplier la valeur définie par le slider **'SCALE'**. Si vous glissez votre souris vers la gauche, le multiplicateur va diminuer.

Juste en dessus du bouton **'RESET'** se trouve une case à cocher nommée **'NORMALIZE'**. Lorsque vous cochez cette case, votre calque va être ajusté à la taille de votre fenêtre de sortie.

Note

Pour plus d'informations sur la sortie, référez-vous au chapitre 9, **'Output'**.

En dessous du slider de **'SCALE'** se trouvent 3 plus petits sliders. Ceux-ci vous permettent de changer la taille de manière non uniforme dans l'axe des **'X'** (horizontal) ou des **'Y'** (vertical). Etant donné que ces contrôles ne fonctionnent que sur deux dimensions, le troisième slider **'Z'** ne donnera un résultat visible que lorsqu'un effet impliquant la profondeur est appliqué à votre calque (voir le chapitre sur les **'TRANSFORMER'** page 46).

Il est aussi possible de multiplier la valeur des sliders **'X'**, **'Y'** et **'Z'** en utilisant le petit bouton **'10x'** situé juste en dessus des 3 petits sliders. Il fonctionne de la même manière qu'avec le multiplicateur du **'SCALE'** global.

Note

Il n'est pas possible d'avoir un multiplicateur séparé pour **'X'**, **'Y'** ou **'Z'**.

Tourner un calque

À droite des contrôles de taille du calque se trouvent trois potards. Ces potards permettent la rotation de votre media sur son axe central. Pour tourner un calque :

- 1 Placez votre curseur de souris sur l'un des trois potards.
- 2 Cliquez et déplacez votre souris vers la droite ou vers la gauche pour faire tourner le potard dans un sens ou dans l'autre.

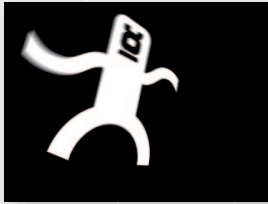
Si vous avez tourné le potard **'Y'**, vous verrez que les bords droit et gauche se déplacent vers l'avant et vers l'arrière. Si vous avez tourné le **'X'**, ce seront les bords haut et bas qui se déplaceront vers l'avant et l'arrière. Si vous avez tourné l'axe **'Z'**, votre media va tourner comme une hélice. Chacun de ces potards peuvent-être tournés à l'infini et le bouton **'RESET'** remet les valeurs à zéro.



Utiliser le potard de profondeur de champs

Au milieu des trois potards de rotation se trouve un mini potard qui permet de changer la profondeur de champ d'un calque.

- 1 Placez le media '**02_dancer**' sur votre calque.
- 2 Tournez un petit peu le potard de l'axe '**Z**'.
- 3 Tournez le potard de l'axe '**Y**'.



Votre calque ressemble maintenant à un élément plat que l'on regarderait de $\frac{3}{4}$, avec une perspective normale. En utilisant le potard de '**PROFONDEUR DE CHAMPS**', vous pouvez accentuer ou diminuer l'effet de perspective.



- Cliquez et déplacez le potard de '**PROFONDEUR DE CHAMPS**' tout à droite. La perspective déforme le calque.



- Cliquez et déplacez le potard tout à gauche. La perspective devient ce qu'on appelle une perspective parallèle.



Changer la couleur d'un calque

En haut à droite de l'interface de Modu8 se trouvent six sliders pour les réglages de couleur. Chaque slider contient un petit rectangle de couleur indiquant quelle couche il va affecter.

Les trois premiers sliders sont situés à la gauche d'un petit signe moins '-'. Ce signe moins indique que nous allons travailler en mode soustractif, c'est à dire qu'on va enlever de la couleur à notre media.

Les trois sliders suivants sont à la gauche d'un signe plus '+'. Ce signe plus indique que nous travaillons en mode additif, c'est à dire qu'on va ajouter des couleurs à notre media.

Réduire les couleurs du media d'un calque

- 1 Appliquez le media '**04_colors**' à votre calque.
- 2 Déplacez votre souris vers un des trois sliders associé au signe '-'.
- 3 Cliquez et déplacez le slider vers la gauche.

Si vous avez sélectionné le slider '**BLEU**', vous verrez que les parties bleues de l'image disparaissent.

Si vous avez sélectionné le slider '**ROUGE**', vous verrez que les parties rouges de l'image disparaissent.

Si vous avez sélectionné le slider '**VERT**', vous verrez que les parties vertes de l'image disparaissent.

En dessous des six sliders se trouve un bouton '**RESET**'. Cliquez dessus afin de retrouver toutes les couleurs du media.

Ajouter des couleurs au media d'un calque

- 1 Vérifiez que le media '**04_colors**' est bien sur le calque sélectionné.
- 2 Déplacez votre souris sur un des sliders associés au signe '+'.
3 Cliquez et déplacez le slider vers la gauche.

Si vous avez changé le slider rouge, vous remarquerez que dans notre image le bleu devient rose, le vert devient jaune et le rouge reste rouge.

Si vous n'êtes pas familier avec la théorie des couleurs, n'hésitez pas à tester les différentes combinaisons afin de vous familiariser avec cet outil.



Changer la méthode de colorisation d'un calque

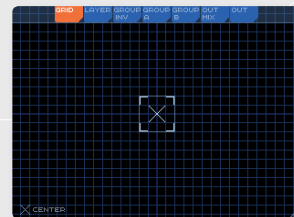
Au-dessus des sliders de couleur se trouvent trois onglets. Le premier, '**RGB**' est celui sélectionné par défaut, que nous avons utilisé dans les deux derniers chapitres. Le suivant, '**SQR.**', affiche une palette de couleurs prédéfinies. Le dernier, '**SPT**' affiche un spectre et permet de sélectionner n'importe quelle couleur en cliquant simplement dessus.

LA GRILLE

Sur la droite de l'interface de Modu8, entre la fenêtre de sortie et la fenêtre des médias se trouve une fenêtre de prévisualisation. Par défaut, cette fenêtre affiche l'onglet '**GRID**'. Au centre de cette grille se trouve un petit carré avec une **croix** dedans. Si vous cliquez n'importe où dans cette fenêtre et que vous déplacez votre souris, vous pouvez changer la position du calque sélectionné.

Changer la position d'un calque

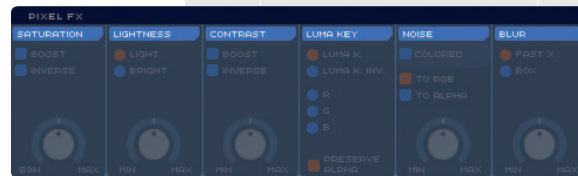
- 1 Sélectionnez le calque que vous voulez déplacer.
- 2 Placez votre souris au-dessus de la fenêtre de prévisualisation en mode grille.
- 3 Cliquez et déplacez la souris afin de modifier la position du calque.
- 4 Pour remettre votre calque au centre, double cliquez n'importe où dans la grille.



Appliquer des effets à un calque

En dessous des effets **'PLAY'**, **'TRANSFORM'** et **'POST COLORIZE'** se trouve un panneau nommé **'PIXEL FX'**. Ces effets sont des effets basiques de contrôle d'images vous permettant de changer l'apparence de votre media. Ces effets de pixels sont:

- **Saturation** Amplifie ou diminue les couleurs.
- **Luminosité** Augmente ou diminue l'intensité des pixels blancs de l'image.
- **Contraste** Amplifie ou diminue la différence entre les pixels foncés et les pixels clairs.
- **Luma key** Permet la suppression par transparence de certaines couleurs de votre media.
- **Noise** Ajoute du grain à l'image.
- **Blur** Applique du flou à l'image.



Chaque effet est actionnable en cliquant sur le bouton bleu contenant le nom de l'effet, situé dans la partie supérieure des contrôles d'effets. Lorsque vous activez un effet, le bouton de titre devient orange. Lorsqu'un effet n'est pas actif, les contrôles situés en dessous du titre de l'effet sont grisés.

'SATURATION':

- 1 Appliquez le media '**03_image**' au calque sélectionné.
- 2 Cliquez sur le titre de l'effet '**SATURATION**' pour l'activer. Notez que les contrôles ne sont plus grisés.
- 3 Déplacez votre curseur au-dessus du potard situé en dessous du bouton sur lequel vous venez de cliquer.
- 4 Cliquez sur le potard et déplacez-le sur la droite.

Les couleurs de l'image sont devenues beaucoup plus prononcées. Pour enlever toutes les couleurs de l'image:

- 1 Cliquez et gardez votre souris enfoncée sur le potard de saturation.
- 2 Déplacez votre souris sur la gauche afin de déplacer le potard tout à gauche.

Toutes les couleurs ont été supprimées de l'image.

Juste en dessous du titre '**SATURATION**', vous trouverez deux cases à cocher nommées '**BOOST**' et '**INVERSE**'. Lorsque vous cochez '**BOOST**', les couleurs de votre media seront complètement saturées. En cliquant sur '**INVERSE**', toutes les couleurs seront inversées. Les deux cases à cocher sont utilisables en même temps.

'LIGHTNESS'

- 1 Appliquez le media '**03_image**' sur le calque sélectionné.

- 2 Activez l'effet '**LIGHTNESS**' en cliquant sur le bouton du même nom.
- 3 Placez votre souris sur le potard situé dans le panneau nouvellement activé.
- 4 Cliquez et déplacez le potard sur la droite.

Plus vous déplacez le potard vers la droite, plus l'image devient claire. Si vous déplacez le potard tout à droite, l'image devient totalement blanche. Si vous déplacez le potard tout à gauche, l'image devient complètement noire..

En dessous du titre du panneau '**LIGHTNESS**' se trouvent deux boutons radio nommés '**LIGHT**' et '**BRIGHT**'.

Par défaut, l'option '**LIGHT**' est cochée. Ce mode ajoute ou supprime du blanc aux pixels. L'option '**BRIGHT**' quant à elle sélectionne tous les pixels clairs et ajoute ou supprime du blanc laissant les autres pixels inchangés.

'CONTRAST'

- 1 Placez le media nommé '**03_image**' sur le calque sélectionné.
- 2 Cliquez sur le bouton '**CONTRAST**' pour activer l'effet.
- 3 Placez votre souris sur le potard associé à cet effet.
- 4 Cliquez et déplacez le potard vers la droite.

Les pixels foncés deviennent plus foncés et les pixels clairs deviennent plus clairs. En dessous du titre de cet effet se trouvent deux cases à cocher:



Etepetete
Mapping Festival 09, Geneva
© Stéphane Pecorini

'BOOST' et **'INVERSE'**. En cliquant sur **'BOOST'**, la puissance de l'effet sera multipliée par deux. En cliquant sur **'INVERSE'**, chaque couleur est inversée. Les deux cases à cocher peuvent être utilisées en même temps.

'LUMA KEY'

L'effet **'LUMA KEY'** est particulièrement utile pour rendre transparentes certaines couleurs d'une image. Par exemple, si vous avez une image d'un vaisseau spatial sur fond bleu, utilisez l'effet **'LUMA KEY'** pour rendre le fond bleu transparent et ainsi voir le(s) média(s) situé(s) en dessous.

Pour les besoins de la démonstration, nous allons créer deux calques. Nous allons utiliser une image comme fond qui sera révélée lorsque nous aurons appliqué l'effet **'LUMA KEY'** sur le calque situé au-dessus.

Comment appliquer l'effet **'LUMA KEY'** à un calque:

- 1 Appliquez le média **'03_image'** au calque sélectionné.
- 2 Créez un nouveau calque.
- 3 Vérifiez que le calque sélectionné est bien celui que vous venez de créer et appliquez le média **'04_colors'**.
- 4 Sélectionnez le premier calque (celui tout en haut) et cliquez une fois sur le bouton **'LUMA KEY'** pour activer l'effet.

Vous devriez maintenant voir le deuxième calque à travers toutes les parties noires de premier calque.

Comme les autres effets, **'LUMA KEY'** a plusieurs boutons radios permettant de choisir quelles couleurs extraire afin de les rendre transparentes. Par défaut, l'option **'LUMA K.'** est cochée. Cette option rend transparent tout ce qui est noir. En cliquant sur **'LUMA K. INV.'**, tous les pixels clairs deviendront transparents.

Toujours dans le panneau **'LUMA KEY'** se trouvent 3 autres boutons radios nommées **'R'** pour rouge, **'G'** pour vert et **'B'** pour bleu. Lorsque l'un de ces boutons est coché, la couleur associée va devenir transparente. Vous pouvez essayer toutes ces options avec le media **'04_colors'** pour voir le résultat.

Note

Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul mode **'LUMA KEY'** à la fois.

'NOISE'

ASTUCE

En utilisant une image fixe, le bruit sera statique. Par contre si vous appliquez l'effet **'NOISE'** sur une vidéo ou une animation, le bruit sera animé.

- 1 Placez le media **'04_colors'** sur le calque sélectionné.
- 2 Activez l'effet **'NOISE'** en cliquant sur le bouton du même nom afin d'activer l'effet.
- 3 Déplacez votre curseur sur le potard associé à cet effet.
- 4 Cliquez et déplacez le potard vers la droite pour augmenter la quantité de bruit et vers la gauche pour diminuer.

'BLUR'

- 1 Appliquez le media nommé **'04_colors'** sur le calque sélectionné.
- 2 Activez l'effet **'BLUR'** en cliquant sur le bouton du même nom. Une fois activé, le bouton devient orange et les contrôles deviennent actifs.
- 3 Juste en dessous, cliquez sur le potard associé à l'effet.
- 4 Déplacez le potard vers la droite, le flou s'amplifie, déplacez-le vers la gauche et l'effet diminue.

Au-dessus du potard vous trouverez deux boutons radios. **'FAST X'** et **'BOX'**. L'option cochée par défaut est **'FAST X'**.

L'option **'FAST X'** est un flou horizontal (de gauche à droite). L'option **'BOX'** quant à elle produit un flou horizontal et vertical.

Utiliser les effets d'animation

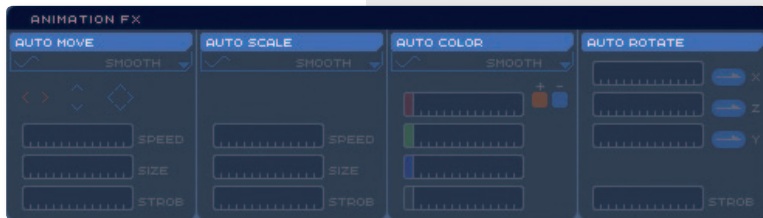
En dessous du panneau **'PIXEL FX'** se trouve les effets d'animation **'ANIMATION FX'**.

Les effets d'animation sont des fonctions basées sur le temps vous permettant de donner du dynamisme à votre composition.

Avec un logiciel d'animation standard, vous devez créer votre animation puis faire un rendu dans un fichier vidéo. Cela veut dire que vous ne pouvez plus contrôler le mouvement de votre animation sans refaire un rendu. Avec les **'ANIMATION FX'**, vous pouvez utiliser de simples images et changer leurs manières de s'animer à n'importe quel instant. Il y a quatre types d'animation:

ASTUCE

Le flou **'BOX'** peut être très gourmand. Si vous avez une composition simple, **'BOX'** devrait fonctionner. Par contre, si vous avez une composition complexe avec plusieurs calques, l'utilisation de **'BOX'** peut ralentir les performances de Modul8. Dans ce cas, utilisez plutôt l'option **'FAST X'**.



- **AUTO MOVE** Anime la position d'un calque horizontalement et/ou verticalement.
- **AUTO SCALE** Anime la taille du calque du minimum au maximum.
- **AUTO COLOR** Anime les couleurs du media à la manière de 'POST COLORIZE'.
- **AUTO ROTATE** Anime la rotation du calque en X, Y et Z.

'AUTO MOVE'

- 1 Appliquez le media '**02_dancer**' au calque sélectionné.
- 2 Activez l'effet '**AUTO MOVE**' en cliquant sur la barre de titre de l'effet. Le fond du titre passe du bleu à l'orange une fois activé.
- 3 Placez votre curseur au-dessus du premier slider nommé '**SPEED**'.
- 4 Cliquez au centre du slider.
- 5 Placez votre curseur sur le slider nommé '**SIZE**'.
- 6 Cliquez au centre du slider.

Le calque se déplace doucement de gauche à droite. En ajustant le slider '**SPEED**', vous contrôlez la vitesse de déplacement. En ajustant le slider '**SIZE**' vous changez l'écartement entre les deux extrémités du mouvement.

En dessous du slider '**SIZE**' se trouve le slider '**STROBE**'. Lorsque vous l'utilisez, le mouvement de l'animation sera saccadé.

Changer le type d'animation

Si vous regardez juste en dessous du bouton d'activation de l'effet '**AUTO MOVE**', vous verrez une sorte de rectangle avec une petite flèche pointant vers le bas dans lequel il est écrit '**SMOOTH**' à côté d'une ligne en forme de vague. Cette vague indique la méthode d'interpolation entre les deux extrémités de l'animation.

Pour changer le type d'interpolation et avoir une animation qui se comporte différemment:

- 1 Placez votre curseur juste en dessous du titre '**AUTO MOVE**', au-dessus de '**SMOOTH**'.
- 2 Cliquez dessus afin de dérouler le menu contenant la liste des animations disponibles.
- 3 Descendez au-dessus de '**LINEAR**' et cliquez dessus.

En mode '**SMOOTH**', le mouvement ralentissait en arrivant aux extrémités de l'animation et accélérât en repartant dans l'autre sens. Maintenant que nous sommes en mode '**LINEAR**', le mouvement se fait en ping-pong sans changement de vitesse.

Les autres types d'animation sont:

- ***Sound in** Le mouvement du calque est basé sur le son qui entre par le microphone de l'ordinateur.
- **In** Le mouvement ne va se faire que dans un sens. Une fois arrivé au bout, le calque saute directement au point de départ et reprend le mouvement.
- **Out** Fonctionne comme la fonction In mais en sens inverse.
- **Random** Positionne le calque de manière aléatoire entre les deux extrémités sans animation.
- **Cut** Sauter directement d'une extrémité à une autre, sans animation.

*Pour plus d'informations sur l'utilisation du **Son**, rendez-vous **Chapitre 6, Sound Levels**.



Changer la direction d'un mouvement:

En dessous du menu pour changer le type d'interpolation se trouvent trois icônes. Chaque icône représente une option de direction pour l'animation.

→ Anime de gauche à droite (option par défaut). 

→ Anime de haut en bas. 

→ Déplace dans les quatre directions. 

Note

Lorsque vous cochez l'option des quatre directions, le type de mouvement va directement être lié au type d'animation choisi dans le menu déroulant. Par exemple, si vous utilisez l'option **'SMOOTH'**, le mouvement se fera de manière circulaire. Si vous utilisez l'option **'LINEAR'**, le mouvement sera en forme de losange.

'AUTO SCALE'

- 1 Appliquez le media **'02_dancer'** sur le calque sélectionné.
- 2 Appliquez l'effet **'AUTO SCALE'** en cliquant sur le titre du même nom. Le bouton s'affiche en orange une fois l'effet activé.
- 3 Placez votre curseur au-dessus du slider **'SPEED'**.
- 4 Cliquez au milieu du slider.
- 5 Placez votre curseur sur le slider **'SIZE'**.
- 6 Cliquez au centre du slider.

'AUTO SCALE' utilise les mêmes réglages que l'effet **'AUTO MOVE'**.

'AUTO COLOR'

L'effet **'AUTO COLOR'** contient un menu déroulant pour sélectionner les différents types d'interpolation, quatre sliders pour le **'ROUGE'**, le **'VERT'**, le **'BLEU'** et l'**'OPACITÉ'** du calque. A droite du premier slider se trouvent deux cases à cocher nommées **'+'** et **'-'**, permettant de sélectionner si l'effet s'applique en mode additif ou soustractif. Les deux peuvent être utilisés en même temps. Pour utiliser l'effet **'AUTO COLOR'**:

- 1 Appliquez le media **'04_colors'** au calque sélectionné.
- 2 Activez l'effet **'AUTO COLOR'** en cliquant sur la barre de titre du même nom.
- 3 A droite du premier slider, cliquez sur la case à cocher intitulée **'-'**.
- 4 Cliquez une fois au milieu du slider vert. Les parties vertes de votre media vont maintenant osciller entre noir et jaune.
- 5 Glissez le slider vers la droite pour accélérer l'effet ou vers la gauche pour le ralentir.

Pour expérimenter un peu plus avec cet effet, déplacez le slider bleu sur la droite. Vous verrez que le fond passe du noir au bleu. Prenez votre temps pour jouer avec les contrôles d'**'AUTO COLOR'** en modifiant la valeur des sliders, en changeant les modes de colorisation **'+'** et **'-'** ou encore en modifiant la méthode d'interpolation à l'aide du menu déroulant situé juste en dessous de la barre de titre de l'effet.

'AUTO ROTATE'

L'effet **'AUTO ROTATE'** contient quatre sliders; un pour chaque axe et un **'STROBE'** qui donne un mouvement saccadé à la rotation. Chaque slider a un bouton à sa droite, celui-ci permet de changer le sens de rotation.

Pour utiliser l'effet **'AUTO ROTATE'**:

- 1 Appliquez le media **'04_colors'** sur le calque sélectionné.
- 2 Activez l'effet **'AUTO ROTATE'** en cliquant sur la barre de titre du même nom.
- 3 Cliquez sur l'axe **'z'** et déplacez le slider vers la droite pour accélérer le mouvement et vers la gauche pour ralentir.

Par défaut, le calque tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour changer la direction de rotation, cliquez sur le bouton à droite du slider **'z'**. Cliquez à nouveau et le sens de rotation reviendra à son sens original. N'hésitez pas à tester les sliders **'x'** et **'y'**.

UTILISATION DE 'TRANSFORMER'

Chaque calque dans Modul8 est un plan en deux dimensions dans un espace tri dimensionnel. La plupart du temps vous utilisez Modul8 seulement pour jouer des vidéos et leur appliquer certains effets, mais il est possible de changer la géométrie d'un calque afin de donner plus de profondeur à votre composition et ainsi utiliser vos médias comme des textures sur des objets tri dimensionnels.

L'effet **'TRANSFORMER'** a trois modes différents que vous pouvez sélectionner juste en dessous de la barre de titre **'TRANSFORMER'**:

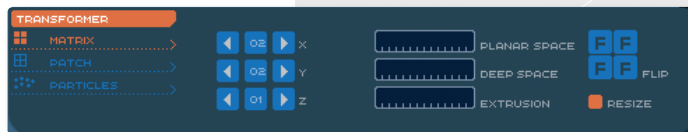
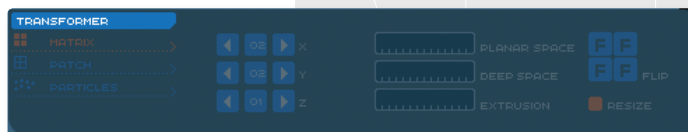
- **'MATRIX'** Multiplie l'image d'un calque horizontalement et verticalement. L'image peut aussi être extrudée pour créer des cubes.
- **'PATCH'** Transforme votre calque en objet tri dimensionnel primitif comme un cylindre ou une sphère.
- **'PARTICLES'** Créé un émetteur de particules à la manière d'une fontaine.

Activation et utilisation de **'MATRIX'**

- 1 Appliquez le media **'04_colors'** au calque sélectionné.
- 2 Cliquez sur le titre **'TRANSFORMER'**.

Regardez maintenant la fenêtre de sortie, le media **'04_colors'** est maintenant dupliqué dans une grille de 4 images identiques. C'est parce que le mode **'TRANSFORMER'** par défaut est **'MATRIX'**. Dans le panneau des effets, vous verrez que le bouton **'MATRIX'** est activé en orange.

A droite de la liste des effets **'TRANSFORMER'** se trouve les réglages du mode **'MATRIX'**.



La première série de contrôles est composée de 9 boutons carrés. Chaque ligne de boutons contient:

- ➔ Un bouton avec une flèche pointant vers la gauche pour diminuer le nombre de subdivisions.
- ➔ Un bouton avec un numéro indiquant le nombre de subdivisions.
- ➔ Un bouton avec une flèche pointant vers la droite pour augmenter le nombre de subdivisions.

Chaque ligne représente un axe, '**X**', '**Y**', ou '**Z**'. Les deux premières lignes (X et Y) indiquent '**2**' subdivisions. Pour multiplier le nombre d'images dans la matrice:

- 1 Placez votre souris au-dessus du bouton en haut à droite, celui avec la flèche pointant vers la droite puis cliquez une fois dessus.
- 2 Placez votre souris sur le bouton immédiatement en dessous et cliquez une fois dessus.

Le nombre de subdivisions est maintenant passé à '**3**' pour les axes '**X**' et '**Y**'. Dans la fenêtre de sortie vous voyez maintenant votre image dupliquée 9 fois.

A droite du groupe des boutons de multiplication se trouvent 3 sliders horizontaux:

- ➔ **PLANAR SPACE** Crée une marge horizontale et verticale entre les images.
- ➔ **DEEP SPACE** Crée un espace entre les images dans la profondeur.
- ➔ **EXTRUSION** Ajoute du volume à chaque image en les transformant en cube.

Vous pouvez utiliser ces réglages pour créer un cube ou une multiplication de cubes:

- 1 Appliquez le media **'04_colors'** au calque sélectionné.
- 2 Augmentez les multiplicateurs de **'X'**, **'Y'** et **'Z'** dans l'effet matrix afin qu'ils aient tous la valeur **'3'**. Vous verrez maintenant votre image multipliée par 9. Pour le moment vous ne voyez rien dans la profondeur, c'est normal.
- 3 Placez votre curseur au-dessus du slider **'PLANAR SPACE'**.
- 4 Glissez le slider un petit peu vers la droite afin d'avoir un léger espace entre les images dans la fenêtre de sortie.
- 5 Placez maintenant votre curseur au-dessus du slider **'DEEP SPACE'** et glissez le slider au même niveau que précédemment.

Le résultat produit une matrice d'images dans les 3 axes X, Y et Z, ce qui produit maintenant un total de 27 images. Cependant chaque image reste plate. Pour tout transformer en cube:

- 1 Dans le panneau **'TRANSFORM'** situé en haut de l'interface principale de Modul8, utilisez le slider **'SCALE'** pour diminuer la taille de votre calque.
- 2 Dans le panneau **'TRANSFORMER'**, glissez le slider **'EXTRUSION'** environ au quart de sa taille.
- 3 Activez l'effet **'AUTO ROTATE'** dans le panneau **'ANIMATION FX'**.
- 4 Glissez le slider **'Y'** vers la droite pour activer la rotation automatique.

Diminuer la taille du calque était nécessaire afin de pouvoir voir la matrice dans son intégralité. En appliquant une rotation on peut alors prendre conscience de la profondeur et du volume lorsqu'une **'EXTRUSION'** est appliquée.

A droite des sliders **'PLANAR SPACE'**, **'DEEP SPACE'** et **'EXTRUSION'** se trouvent les boutons **'FLIP'**. Les boutons **'FLIP'** permettent de changer l'orientation des éléments de

la **matrice**. Par défaut, les boutons sont réglés pour que chaque élément soit orienté dans le sens d'origine du media. Pour changer l'orientation des éléments de la matrice:

- 1 Si le calque sélectionné est dans l'état de la précédente marche à suivre, supprimez-le et créez en un nouveau.
- 2 Appliquez le media '**04_colors**' au calque sélectionné.
- 3 Activez l'effet '**MATRIX**' en cliquant sur l'onglet '**TRANSFORMER**'.
- 4 Diminuez la taille du calque d'un quart en utilisant le slider '**SCALE**' situé dans le panneau '**TRANSFORM**'.

Par défaut, les quatre instances du media '**04_colors**' affichent un quart de cercle avec le côté arrondis en haut à droite. Utilisez les boutons '**FLIP**' afin de créer un cercle à partir de ces quatre quarts de cercle.

- 1 Cliquez une fois sur le bouton '**FLIP**' en haut à gauche.
- 2 Cliquez trois fois sur le bouton '**FLIP**' en bas à gauche.
- 3 Cliquez deux fois sur le bouton '**FLIP**' en bas à droite.

Nous avons maintenant un cercle composé d'un point rouge, d'un anneau bleu et d'un anneau vert.

Note

Lorsque vous ajoutez plus de 4 éléments à la matrice, les nouvelles instances vont toujours être ajoutées sur le côté droit et au-dessus de la matrice actuelle.

En dessous des boutons **'FLIP'** se trouve une case à cocher nommée **'RESIZE'**. Cette option est cochée par défaut. Chaque élément de la matrice est alors compressé dans le format du media d'origine. En décochant cette option, chaque instance fera la taille du media d'origine créant ainsi une matrice débordant en dehors de la scène.

QU'EST-CE QU'UN 'PATCH'

L'effet **'PATCH'** transforme un calque en objet tri dimensionnel. Par conséquent, votre media va être déformé et transformé afin de coller à la surface de l'objet.

Pour activer le **'PATCH'**:

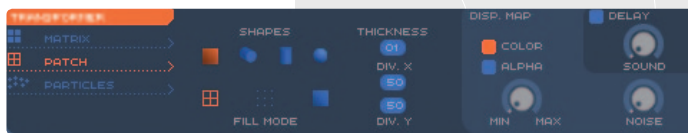
- 1 Appliquez le media **'04_colors'** sur un nouveau calque.
- 2 Activez l'effet **'TRANSFORMER'** en cliquant sur le bouton du même nom.

Par défaut, **'TRANSFORMER'** est en mode **'MATRIX'**.

→ A l'aide de votre souris, cliquez sur le bouton **'PATCH'** situé au milieu des trois boutons en dessous du bouton **'TRANSFORMER'**.

Votre media est toujours visible dans la fenêtre de sortie mais est transformé en grille. C'est le réglage par défaut de l'effet **'PATCH'**.

A droite des modes de **'TRANSFORMER'** vous trouverez une série de contrôles permettant de changer la forme du patch.



Ceux-ci sont représentés par une série de petits objets tridimensionnels bleus nommés **'SHAPE'**. L'objet sélectionné est orange. Ces **'SHAPE'** sont:

- Carré (plat) 
- Cylindre posé à plat. 
- Cylindre posé verticalement. 
- Sphère. 

En dessous de ces formes vous trouverez des réglages additionnels afin de changer la manière de représenter l'objet. Ces options sont nommées **'FILL MODE'** et sont les suivantes:

- **Grille** Affiche l'objet comme une structure de lignes.
- **Points** Affiche l'objet comme une matrice de points.
- **Plein** Le réglage par défaut, votre media est une surface pleine sur l'objet.

Les réglages par défaut pour le **'PATCH'** sont de forme **'carrée'** en mode **'grille'**. Pour changer la forme ou le mode de remplissage, cliquez simplement sur les icônes bleues à l'aide de votre souris. Chaque mode fonctionne avec chaque forme.

Epaisseur:

A droite des boutons **'SHAPES'** et **'FILL MODE'** se trouve les réglages permettant d'affiner votre forme:

- **EPAISSEUR** Si le mode est '**grille**' ou '**points**', vous pouvez régler l'épaisseur de ceux-ci.
- **DIV.X** Ajoute ou soustrait le nombre de divisions horizontales à l'objet.
- **DIV.Y** Ajoute ou soustrait le nombre de divisions verticales à l'objet.

A droite des contrôles de grille se trouvent **trois** cases à cocher et **trois** potards. Ces contrôles sont divisés en deux groupes. Le premier groupe (celui dont le fond est légèrement plus clair que ce qui est autour) est nommé '**DISP. MAP**', c'est une contraction de '**DISPLACEMENT MAP**'. Cette option déforme la géométrie de la forme du patch en utilisant les couleurs et la luminosité du media attaché à l'objet. Par exemple, si vous avez un media composé d'un fond bleu foncé et deux taches blanches, le patch va extruder ces deux taches blanches et ainsi donner du relief. Les options de '**DISP. MAP**' sont les suivantes:

- Une case à cocher nommée '**COLOR**' Si coché, l'effet extrudera les couleurs et la luminosité du media.
- Une case à cocher nommée '**ALPHA**' Si coché, l'effet extrudera votre media en se basant sur la couche alpha.
- Un potard nommé '**MIN**' et '**MAX**' Change la taille de l'extrusion produite par les options '**COLOR**' ou '**ALPHA**'. Si le potard est tourné au maximum à gauche, il n'y aura pas d'extrusion, s'il est tout à droite, la hauteur de l'extrusion sera maximale.
- Un potard nommé '**NOISE**' Les polygones qui forment l'objet sont déformés de manière aléatoire et donnent ainsi une surface 'rugueuse' à votre objet.

Les deux derniers contrôles permettent de déformer votre objet à l'aide de l'entrée son de votre ordinateur. Ils se composent de:

- Une case à cocher **'DELAY'** Change la manière de représenter la courbe du son dans le patch
- Un potard **'SOUND'** Contrôle la taille de la distorsion du patch en affectant le niveau sonore qui lui parvient.

Activer le mode 'PATCH'

- 1 Appliquez le media **'06_alpha_bump'** sur un nouveau calque.
- 2 Dans l'onglet **'TRANSFORMER'**, cliquez sur le titre **'PATCH'** (toute la zone TRANSFORMER est grisée et jusqu'ici rien ne devrait se passer).
- 3 Cliquez maintenant sur l'onglet **'TRANSFORMER'** afin d'activer l'effet d'un coup.



L'image précédemment remplie est maintenant affichée sous forme de grille de lignes horizontales et verticales. Pour changer l'apparence de ces lignes.

- 1 Déplacez votre souris au-dessus du bouton nommé **'THICKNESS'**.
- 2 Cliquez et déplacez votre souris doucement vers la droite jusqu'à ce que le numéro inscrit dans le bouton passe de **'01'** à **'04'**.
- 3 Déplacez votre curseur au-dessus du bouton nommé **'DIV.X'**.

- 4 Cliquez et déplacez votre souris vers la gauche jusqu'à ce que le numéro inscrit dans le bouton passe de **'50'** à **'10'**.
- 5 Répétez les deux derniers points avec le bouton nommé **'DIV.Y'**.

Les lignes formant la grille du patch sont maintenant plus épaisses et plus espacées. Le media appliqué au calque reste tout de même visible.

Appliquer une extrusion au **'PATCH'**

- 1 Déplacez votre curseur au-dessus du potard **'MIN/MAX'** dans la zone **'DISP. MAP'**.
- 2 Tournez le potard vers la droite.
- 3 Déplacez votre curseur sur le potard de **'rotation X'** dans la partie supérieure de l'interface principale de Modul8.
- 4 Tournez le potard vers la gauche afin de laisser apparaître l'extrusion produite par **'DISP. MAP'**.

Le point blanc qui se déplaçait avant dans un cercle rouge est maintenant un relief se déplaçant sur un disque. Pour manipuler le patch en fonction de l'entrée audio, référez-vous au **chapitre 6. Contrôles 'master'**

Note

Lorsque vous appliquez le **'PATCH'** en mode carré, et en remplissage plein, la seule différence visible avec un calque normal est la possibilité d'extruder ou d'appliquer une déformation par l'entrée son de l'ordinateur.

A PROPOS DES PARTICULES

Les particules sont généralement utilisées pour simuler des éléments comme la fumée, le feu ou l'eau.

Appliquer l'effet 'PARTICLES'



- 1 Appliquez le media '**06_alpha_bump**' à un nouveau calque.
- 2 Cliquez sur l'onglet '**TRANSFORMER**' afin de l'activer.
- 3 Cliquez maintenant sur '**PARTICLES**' afin d'activer l'effet particules.

Votre media unique est maintenant transformé en un flot de multitudes d'instances du media émanant du centre de votre composition et se propageant dans toutes les directions. Les particules peuvent-être contrôlées par les potards situés à droite de l'onglet '**TRANSFORMER**'. Ces contrôles consistent en une série de **8** potards et **5** cases à cocher. En partant d'en haut gauche, ces contrôles sont:

Potards:

- **GRAVITY** Permet de régler la gravité appliquée sur les particules.
- **APERT.X** Agrandit ou rapetisse la taille du flux de particules depuis son centre dans l'axe des '**X**'.
- **APERT.Y** Agrandit ou rapetisse la taille du flux de particules depuis son centre dans l'axe des '**Y**'.
- **LIFE** Règle la durée de vie d'une particule (sa durée de visibilité).

- **SIZE** Définit la taille de chaque particule.
- **SPEED** Augmente ou diminue la vitesse du flux.
- **RADIUS** Règle la taille de la zone d'où émanent les particules.
- **PART SEC.** Règle la vitesse de diffusion des particules.

Cases à cocher:

Quatre cases à cocher pouvant être divisées en deux groupes:

- **ALPHA: 'IN' and 'OUT'** Fond les particules à leur création et leur fin de vie. Pour un fondu à la création, cochez **'IN'**, pour un fondu à la fin de vie, cochez **'OUT'**.
- **SIZE: 'IN' and 'OUT'** Agrandit les particules à leur création et diminue leur taille à leur fin de vie. Utilisez **'IN'** pour agrandir, et **'OUT'** pour rapetisser.

Sous les quatre cases à cocher se trouve une dernière case à cocher nommée **'APPLY LOCAL ANGLE'**. Cette option n'a de sens que si vous utilisez la rotation en **'X'**, **'Y'** ou **'Z'** ou l'option **'AUTO ROTATE'** dans le panneau **'ANIMATION FX'**.

Les chapitres suivants sont des marches à suivre sur l'utilisation des particules afin de révéler leur potentiel.

Diffuser les particules horizontalement

- 1 Appliquez le media '**06_alpha_bump**' sur un nouveau calque.
- 2 Activez l'effet '**TRANSFORMER**' en cliquant sur l'onglet du même nom.
- 3 Cliquez sur la légende '**PARTICLES**' en dessous.

Les réglages par défaut sont appliqués, vous pouvez constater le résultat dans la fenêtre de sortie.

- 1 A l'aide de votre souris, diminuez le potard '**SIZE**' afin de réduire la taille des particules.
- 2 Cliquez sur le potard '**APERT.X**' et déplacez le tout à gauche.
- 3 Cliquez sur le potard '**APERT.Y**' et déplacez le tout à droite.
- 4 Cliquez et déplacez le potard '**RADIUS**' tout à gauche.

Les particules ne se déplacent maintenant que sur un axe horizontal au centre de la composition.

Changer le sens de diffusion

- 1 Cliquez sur le potard '**APERT.X**' et déplacez le tout à droite.
- 2 Cliquez sur le potard '**APERT.Y**' et déplacez le tout à gauche.

Les particules sont maintenant diffusées sur un axe vertical en partant depuis le centre de la composition. Pour changer la direction que prennent les particules depuis leur point d'émission afin qu'elles semblent partir vers le fond de la composition:

- 1 Cliquez sur la case à cocher nommée **'APPLY LOCAL ANGLE'** afin de désactiver cette option.
- 2 A l'aide de votre souris, tournez le potard **'GRAVITY'** à sa valeur maximale.
- 3 Tournez maintenant le potard de rotation **'X'** un quart vers la droite..
- 4 Tournez le potard **'APERT.Y'** à moitié sur la droite.

Les particules forment maintenant une sphère avec les particules et s'éloignent du centre de la composition vers l'infini.

Explorez les particules en utilisant les exemples ci-dessus comme point de départ.

ENREGISTREMENT D'UN CALQUE

En bas à droite du panneau des contrôles de calque se trouve une série de boutons qui ressemblent à ceux de votre lecteur CD ou MP3. Ces boutons permettent d'enregistrer toutes les actions appliquées au calque sélectionné. De gauche à droite, ces boutons sont:

- **Effacer**
- **Jouer**
- **Arrêter**
- **Enregistrer**

A la droite de ces boutons se trouve un champ numérique. Ce nombre indique le temps écoulé lors de l'enregistrement ou la lecture des actions.

L'enregistrement d'un calque est sensible à n'importe quel mouvement appliqué aux contrôles du calque. Si par exemple vous déplacez le slider de vitesse pendant l'enregistrement, il va être déplacé de la même manière et à la même vitesse lors de la lecture.



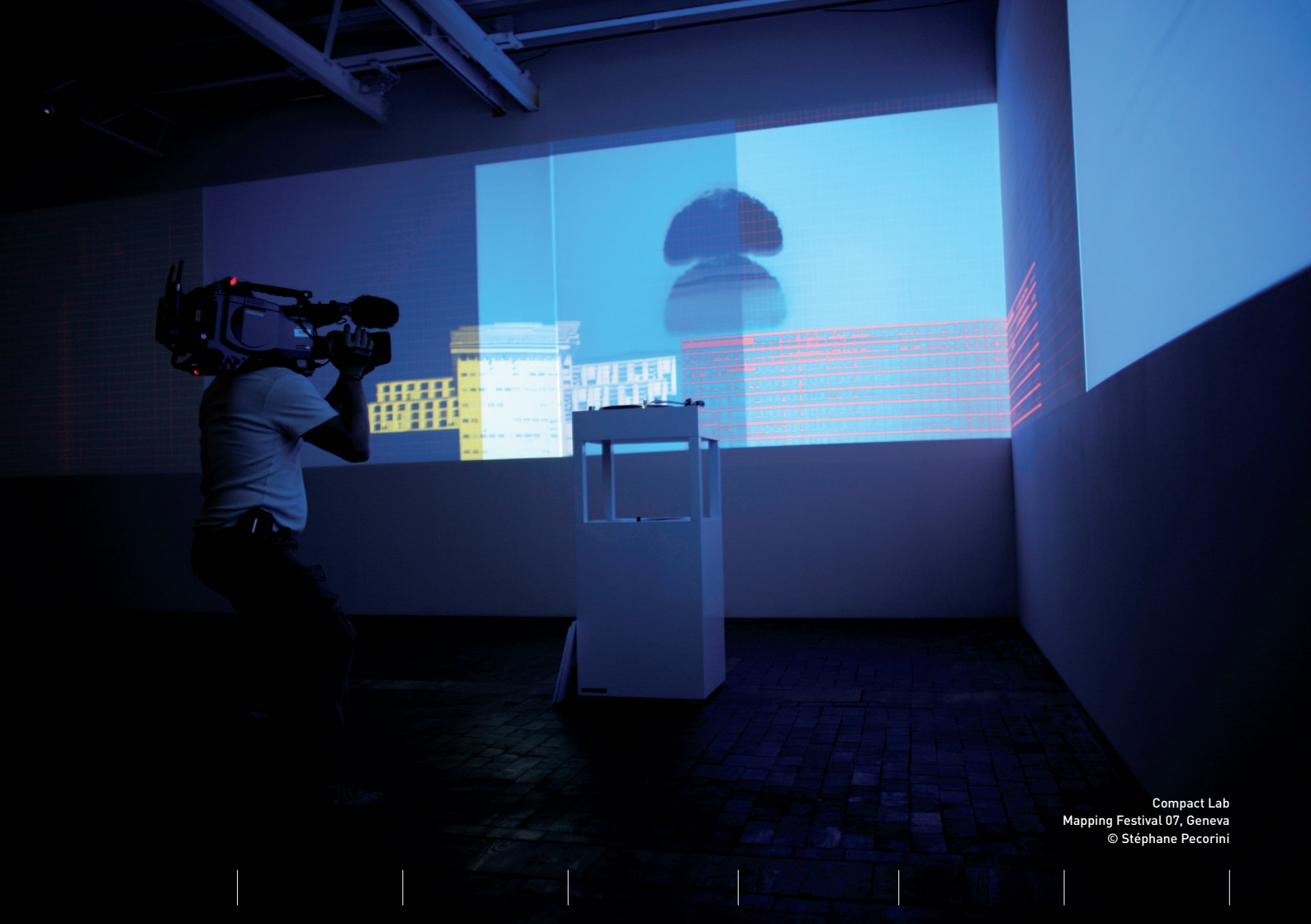
Comment enregistrer un calque

- 1 Vérifiez que vous avez un calque sélectionné, déplacez votre curseur au-dessus du bouton **'Enregistrer'** et cliquez dessus. Vous verrez le compteur est déjà en train d'afficher le temps écoulé.
- 2 Appliquez le media **'01_counter'** à votre calque.
- 3 Déplacez le slider **'SCALE'** vers la droite.
- 4 Appliquez maintenant le media **'02_dancer'** à votre calque.
- 5 Placez votre curseur au-dessus du calque et cliquez sur le carré tout à gauche afin de désactiver le calque.
- 6 Cliquez à nouveau sur le carré pour réactiver votre calque.
- 7 Utilisez maintenant la **'GRILLE'** et déplacez le calque.
- 8 Cliquez sur le bouton **'Stop'** pour arrêter l'enregistrement.
- 9 Cliquez sur le bouton **'Play'** pour voir ce que vous venez d'enregistrer.

Pour effacer votre enregistrement, cliquez simplement sur le bouton **'Effacer'**.

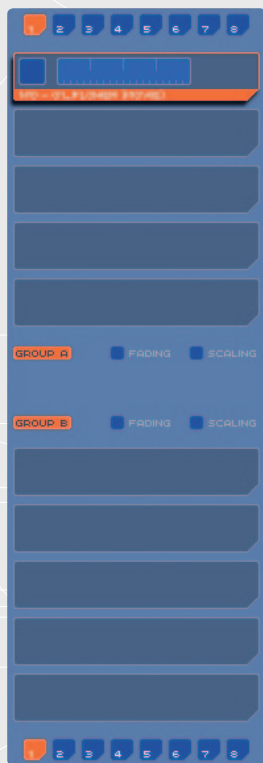
ASTUCE

Il est possible d'enregistrer par-dessus un enregistrement précédent. Par exemple, si vous n'avez enregistré qu'un changement de taille dans une session d'enregistrement, il est possible de cliquer à nouveau sur le bouton enregistrer pendant la lecture et ainsi modifier l'opacité par exemple. Ces nouveaux changements seront ajoutés à l'enregistrement précédent.



Compact Lab
Mapping Festival 07, Geneva
© Stéphane Pecorini

CHAPITRE 5 CRÉER DES COMPOSITIONS



MIXER PLUSIEURS COMPOSITIONS AVEC LE CROSSFADER

En addition aux dix calques à votre disposition pour créer des compositions, Modul8 permet de créer de multiples compositions et de passer de l'une à l'autre en utilisant les **'layer sets'**. Ces groupes de calques sont représentés par huit boutons carrés situés en dessus et au-dessous de la liste des calques.

Les dix calques sont séparés en deux groupes par un espace au centre du panneau des calques. Il est ainsi possible d'avoir deux fois 8 groupes de 5 calques. Les cinq premiers calques sont nommés **'GROUPE A'** et les cinq derniers **'GROUPE B'**.

Comment mixer plusieurs compositions

- 1 Ouvrez le projet **'basic_tutorial'** si il n'est pas déjà ouvert.
- 2 Appliquez le clip **'01_counter'** sur le premier calque.
- 3 A l'aide du bouton **'+'** en dessus à droite des calques, ajoutez un nouveau calque à votre composition.
- 4 Appliquez le media **'04_colors'** à ce nouveau calque.
- 5 Activez l'effet **'AUTO ROTATE'** dans le panneau **'ANIMATION FX'**.
- 6 Activez l'auto rotation dans l'axe des **'Z'** en déplaçant le slider quelques unités vers la droite.

- 7 A la droite du slider, cliquez sur le bouton contenant une flèche afin de faire tourner votre calque dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

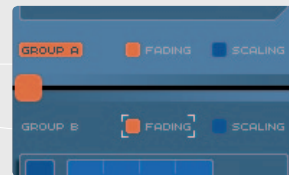
Vous avez maintenant votre première composition dans le **'groupe A'**.

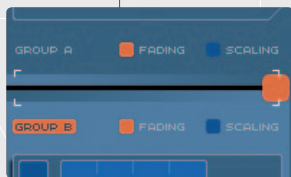
- 1 Cliquez dans le 6^e espace pour les calques en partant du haut afin de le sélectionner.
- 2 Ajoutez maintenant un calque à cet endroit à l'aide du bouton '+'. Un calque est créé dans le **'groupe B'**.
- 3 Appliquez le media **'05_arrow'** sur ce calque.
- 4 Cliquez dans le 7^e espace situé juste en dessous du calque précédemment créé et ajoutez un calque à cet emplacement.
- 5 Appliquez le media **'06_alpha_bump'** à ce calque.

Vous avez maintenant une composition de 4 calques. Le but étant de mixer ces compositions, nous devons activer le crossfader de telle sorte que seulement un des deux groupes soit visible à la fois.

- 1 Cliquez sur la case à cocher **'FADING'** associée au **'GROUPE A'**. Une fois activé, le bouton devient orange.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **'FADING'** associée au **'GROUPE B'** pour l'activer.

Vous constaterez que seuls les deux premiers calques du **'GROUPE A'** sont maintenant visibles dans la fenêtre de sortie. Vous verrez aussi que le fond du **'GROUPE DE CALQUE B'** est maintenant bleu foncé afin d'indiquer visuellement que ce groupe est masqué. Une ligne noire sépare maintenant les deux groupes de calque et un carré orange aux coins arrondis est placé au-dessus.





→ A l'aide de votre souris, cliquez sur ce carré orange et glissez-le tout à droite.

Maintenant le '**GROUP A**' est caché et le '**GROUP B**' est affiché dans votre fenêtre de sortie. Ajoutons maintenant une nouvelle composition sans déranger la composition affichée dans la sortie.

- 1 Au-dessus du '**GROUP A**', cliquez sur le bouton numéroté '**2**'. Un nouveau calque vide s'affiche.
- 2 Cliquez sur le nouveau calque et appliquez-lui le media '**04_colors**'.

Pour le moment, on ne peut rien voir de ce que nous avons fait dans le '**GROUP A**' car il est masqué par le cross-fader. Pour voir ce qu'il y a dans le '**GROUP A**', nous allons utiliser la fenêtre de prévisualisation. Dans la partie supérieure de la fenêtre de prévisualisation se trouvent sept onglets:

- **GRILLE** Le réglage par défaut, permet de déplacer le calque sélectionné sur une grille.
- **CALQUE** Permet de pré-visualiser seulement le calque sélectionné. Comme le mode grille, votre calque peut-être déplacé dans la fenêtre.
- **GROUP INV.** Affiche toujours le groupe de calque masqué.
- **GROUP A** Affiche toujours le '**GROUP A**'
- **GROUP B** Affiche toujours le '**GROUP B**'
- **SORTIE MIX** Affiche toujours le groupe de calque masqué.
- **SORTIE** Identique à SORTIE mais affiche en plus le calque sélectionné même s'il est désactivé (donc invisible en sortie).

- 1 Dans la fenêtre de preview, cliquez sur l'onglet **'GROUP A'**. Vous voyez maintenant les calques du **'GROUP A'**.
- 2 Appliquez le media **'02_dancer'** sur le premier calque.
- 3 A l'aide de l'effet **'POST COLORIZE'**, passez votre media du blanc au noir en glissant tous les sliders libellés **'-'** vers la gauche.
- 4 Activez l'effet **'AUTO ROTATE'** dans le panneau **'ANIMATION FX'**.
- 5 Augmentez un peu la valeur du slider **'Y'** afin de faire gentiment tourner le media dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous avez maintenant une composition que vous avez pu créer sans afficher ce que vous faisiez dans la fenêtre de sortie.

- 1 Avec votre souris, cliquez et déplacez doucement le crossfader tout à gauche.
- 2 Dans la fenêtre de prévisualisation, cliquez sur l'onglet **'GROUP B'**.
- 3 Sélectionnez le calque tout en haut du **'GROUP B'**.
- 4 Dans le panneau **'ANIMATION FX'**, activez l'effet **'AUTO ROTATE'**.
- 5 Augmentez la valeur du slider **'Z'**.
- 6 Sélectionnez le 2^e calque du **'GROUP B'**.
- 7 Activez maintenant l'effet **'TRANSFORMER'**.
- 8 Par défaut, l'effet **'MATRIX'** est activé. Cliquez sur le bouton avec une flèche vers la droite nommé **'Z'** jusqu'à ce qu'il indique **'02'**.
- 9 Glissez le slider **'EXTRUSION'** vers la droite jusqu'à ce qu'il remplisse environ un tiers du slider.
- 10 Activez **'AUTO ROTATE'** en déplaçant seulement les sliders **'X'** et **'Y'** vers la droite. Cela révèle le cube que vous venez de créer.



Vous venez de réaliser avec succès:

- 1 Utiliser le crossfader entre les deux groupes.
- 2 Utiliser un layer set différent pour un groupe.
- 3 Créer une nouvelle composition à partir d'une composition existante.

La possibilité de créer plusieurs compositions et de pouvoir passer de l'une à l'autre donne une grande flexibilité à votre travail et vous permet d'évoluer facilement dans le temps.

Note

Il est possible d'automatiser le mouvement du crossfader. Reportez-vous au **chapitre 11** pour plus de détails.

CONTRÔLES MASTER CHAPITRE 6

Les contrôles master donnent accès à certains effets qui sont appliqués à la totalité de la composition dans Modul8. Cela veut dire que tous les calques seront affectés. Les contrôles master sont:

→ 'SPEED'

Contrôle la vitesse globale de tous les calques. Il agit de la même manière que le slider '**SPEED**' dans l'onglet '**PLAY**' d'un calque.

→ 'SCALE'

Affecte la taille de la composition entière. De la même manière que le slider '**SCALE**' situé dans le panneau '**PLAY**' des contrôles de calque.

→ 'ALPHA CHANNEL'

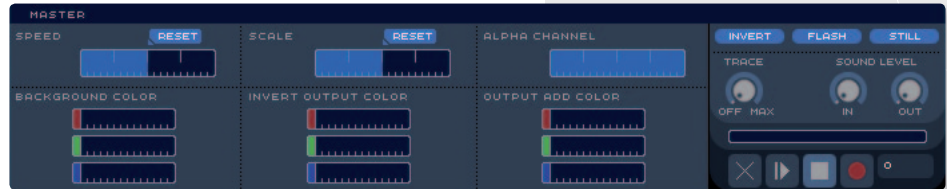
Contrôle l'opacité de toute la composition de calques.

→ 'BACKGROUND COLOR'

Permet de changer la couleur de fond de votre composition à l'aide des trois sliders rouge, vert et bleu.

→ 'INVERT OUTPUT COLOR'

Les trois sliders rouge, vert et bleu permettent d'inverser leur couleur respective. Par exemple, toutes les parties rouges de votre composition passent au noir si vous déplacez le slider rouge.





→ 'ADD OUTPUT COLOR'

Les trois sliders **rouge**, **vert** et **bleu** permettent de booster les couleurs. Par exemple, si vous glissez le slider vert tout à droite, les parties rouges de votre composition vont devenir jaune.

À droite de ces contrôles se trouvent trois petits boutons bleus et trois potards. En dessous, un slider vide et une série de boutons semblables à ceux que vous trouvez sur un lecteur MP3.

Les trois boutons bleus sont:

- **INVERT** Inverse les couleurs de votre composition. S'il y a du noir dans votre composition, il deviendra blanc. Vous noterez que ce bouton affecte en fait les sliders '**INVERT OUTPUT COLOR**'.
- **FLASH** Change toutes les couleurs de votre composition en blanc. Vous noterez que ce bouton affecte en fait les sliders '**OUTPUT ADD COLOR**'.
- **STILL** Arrête tous les mouvements dans la fenêtre de sortie.

Le potard le plus à droite est nommé '**TRACE**'. Lorsqu'il est actif, le mouvement de vos médias laisse une trace sur le fond de la composition.

Utilisation de 'TRACE'

- 1 Appliquez le média '**05_arrow**' sur le premier calque d'une nouvelle composition.
- 2 Dans le panneau '**ANIMATION FX**', activez '**AUTO SCALE**'.

- 3 Gardez le mode d'animation par défaut, mais déplacez le slider '**SPEED**' vers la moitié.
- 4 Déplacez maintenant le slider '**SIZE**' de l'auto scale suffisamment pour voir le calque grandir et rapetisser.
- 5 Activez maintenant l'**'AUTO ROTATE'** et glissez le slider '**Z**' vers la droite.
- 6 Vous pouvez désormais activer l'effet trace en tournant le potard vers la droite. Le potard devient orange pour indiquer qu'il est actif et le mouvement de votre calque laisse une trace sur le fond de la composition.

VOLUMES AUDIO

Juste en dessous des petits boutons '**FLASH**' et '**STILL**', se trouvent les potards pour régler le volume sonore. Le potard de gauche, nommé '**IN**' permet de régler le volume audio que Modul8 utilise dans les effets d'animation ou dans les effets audio-réactifs de l'effet patch. Par défaut Modul8 utilise l'entrée micro de votre ordinateur comme configurée dans vos préférences système. En réglant vos '**préférences système**', vous pouvez choisir par exemple un micro externe.

Le potard nommé '**OUT**' définit le volume audio en sortie de Modul8 lorsqu'un media incluant du son est joué. Le son sera joué par les hauts parleurs internes de votre ordinateur ou tout autre périphérique spécifié via les '**préférences système**' de votre ordinateur.

Note

L'exemple suivant requiert qu'un micro soit branché ou que le microphone interne de votre ordinateur soit opérationnel. Sur un portable, vérifiez que les réglages d'entrée Son des préférences système soient réglés sur '**Microphone intégré**' et que un signal soit affiché dans '**Niveaux d'entrée**'. Vous pouvez tapoter sur le haut-parleur gauche de votre portable, c'est là que se trouve généralement le micro.

Appliquer des effets audio-réactif sur un calque

'**AUTO SCALE**' réactif au son:

- 1 Appliquez le media '**04_colors**' sur un nouveau calque.
- 2 Dans le panneau '**SOUND LEVEL**', cliquez et déplacez le potard '**IN**' tout à droite. Le potard passe du gris à l'orange.
- 3 Activez l'effet '**AUTO SCALE**' en cliquant sur l'onglet du même nom.
- 4 Juste au-dessous de l'onglet se trouve un menu déroulant. Cliquez dessus et choisissez '**SOUND IN**'.
- 5 Déplacez maintenant le slider '**SPEED**' tout à droite.
- 6 Cliquez et déplacez le slider '**SIZE**' vers la droite.
- 7 Tapotez sur le microphone afin de produire un son et regardez le résultat dans la fenêtre de sortie. Votre media grandit à chaque pic dans le son.

La même procédure peut être appliquée à '**AUTO MOVE**' ou '**AUTO COLOR**'.

Appliquer de l'audio réactivité au 'TRANSFORMER':

- 1 Sur un nouveau calque, appliquez le media '**04_colors**'.
- 2 Dans le panneau '**SOUND LEVEL**', cliquez et déplacez le potard '**IN**' tout à droite. Le potard passe du gris à l'orange.
- 3 Activez l'effet '**TRANSFORMER**' en cliquant sur l'onglet du même nom.
- 4 Choisissez le mode '**PATCH**' du transformer.
- 5 Gardez la forme carrée par défaut, mais choisissez l'affichage plein.
- 6 Cochez la case à cocher nommée '**DELAY**' tout à droite du panneau '**TRANSFORMER**'.
- 7 Tournez le potard nommé '**SOUND**' vers la droite.
- 8 Faites du bruit à proximité du microphone de votre ordinateur afin de voir le patch réagir au son.

CHAPITRE 7 ENREGISTREMENT

La plupart des VJ aiment enregistrer leurs sessions. Très souvent, un enregistreur miniDV ou un encodeur temps réel est nécessaire.

Modul8 permet d'enregistrer et de sauvegarder vos sessions dans un fichier QuickTime. Ces fonctions d'enregistrement sont aussi utiles pour rejouer une performance, pour une installation, ou pour avoir rapidement quelque chose de construit à l'ouverture d'un projet.

L'option d'enregistrement master sauvegarde toutes les actions produites sur l'interface de Modul8. Lorsque vous cliquez sur le bouton d'enregistrement, chaque mouvement est enregistré au temps voulu.

Le panneau '**Logical Record**' est situé en bas à droite de l'interface de Modul8.

Utiliser le Logical Record puis le lire

- 1 Appliquez le media '**05_arrow**' à un nouveau calque.
- 2 En utilisant le mode '**grille**' de la fenêtre de prévisualisation, déplacez votre media tout à gauche.
- 3 Dupliquez le calque à l'aide du bouton '**++**'.
- 4 Déplacez ce nouveau calque juste à droite du premier.
- 5 Dupliquez le deuxième calque et déplacez-le de nouveau juste à la droite du précédent.
- 6 Répétez cette opération encore une fois afin d'avoir quatre calques alignés. Le quatrième doit être placé tout à droite de la scène de Modul8.

- 7 Désactivez maintenant tous les calques en cliquant sur le carré bleu foncé à la gauche de chacun.
- 8 Dans le panneau du **'Logical Record'**, cliquez sur le bouton **'d'enregistrement'** (celui avec un point rouge). Le compteur situé à droite se met en route et affiche le temps écoulé.
- 9 En partant du haut, réactivez maintenant chaque calque.
- 10 Faites disparaître progressivement chaque calque à l'aide du slider d'opacité.
- 11 Cliquez sur le bouton **'STOP'** dans le panneau **'Logical Record'** (le bouton avec un carré).
- 12 Cliquez sur le bouton **'PLAY'** (celui avec une flèche pointant vers la droite) afin de voir ce que vous avez enregistré.

Lorsque vous rejouez l'enregistrement, portez attention à l'interface de Modul8. Notez comme l'interface rejoue toutes les actions que vous avez effectuées auparavant. Notez aussi la barre de progression juste au-dessus des boutons du **'Logical Record'**. Cette barre peut être déplacée en avant ou en arrière vous permettant de revoir seulement une partie de l'enregistrement.

- 1 Si l'enregistrement est encore en cours de lecture, cliquez sur le bouton **'STOP'**.
- 2 Cliquez n'importe où sur la barre de progression. La composition va changer et Modul8 va afficher un instant de la session enregistrée.
- 3 Cliquez et déplacez la barre de progression, vous pourrez revoir une portion de séquence.

Notez que même si un enregistrement est arrêté, vos clips sont toujours en lecture. Ceci est dû au fait que le **'Logical Record'** n'est pas lié à la lecture des médias. Le **'Logical Record'** n'enregistre que les actions produites sur l'interface de Modul8. A moins que la vitesse d'un calque soit réglée à zéro, le media va continuer de jouer.

ASTUCE

Si vous essayez de faire un enregistrement parfait, essayez de faire plusieurs **'prises'**. Après avoir fait un enregistrement, sauvegardez votre document sous un nom de version afin de garder votre composition originale propre.

Si vous voulez ajouter des actions à votre enregistrement, recliquez simplement sur le bouton **'d'enregistrement'**. Votre nouvel enregistrement va se coller à la fin du précédent.

Pour sauver votre enregistrement, sauvegardez simplement votre document Modul8.

Si vous n'êtes pas satisfait de ce que vous avez enregistré, cliquez sur le bouton **'Effacer'** représenté par une croix en X.

Comment rendre un enregistrement au format QuickTime

- 1 Dans le menu **'Render'**, sélectionnez l'option **'Render logical record'**.
- 2 Une fenêtre s'ouvre, en haut se trouve un menu déroulant nommé **'Codec'**.
- 3 Changez l'option par défaut, d'**Apple Animation** à **NTSC DVCPRO** ou **PAL DVCPRO**.

En dessous du menu déroulant se trouvent plusieurs champs de texte nommés **'Width'**, **'Height'**, **'Start time'**, **'End time'** et **'Frames per second'**.

Parce que vous utilisez le codec DV, vous allez devoir changer les champs **'Width'** et **'Height'**.

Si vous utilisez le **NTSC**, vous utiliserez les réglages suivants:

- **Width** 720
- **Height** 480
- **Frames per second** 29.97

Si vous utilisez **PAL**:

- **Width** 720
- **Height** 576
- **Frames per second** 25

- 1 Gardez '**Start time**' et '**End time**' à leur valeur par défaut.
- 2 Gardez les réglages de compression tels qu'ils sont.
- 3 Cliquez sur le bouton nommé '...', tout à droite du champ '**Output file**'.
- 4 Une fenêtre de sauvegarde s'ouvre.
- 5 Entrez un nom pour votre fichier sous '**Save As**'.
- 6 Sélectionnez l'emplacement où sauvegarder votre fichier.
- 7 Cliquez sur le bouton '**Set record file**'.
- 8 La fenêtre de sauvegarde se ferme et vous retournez sur la fenêtre des réglages de rendu.
- 9 Cliquez maintenant sur le bouton nommé '**Render!**' afin de démarrer le rendu.

Dans la fenêtre de sortie vous voyez maintenant un texte rouge par-dessus votre composition vous indiquant le nombre d'images rendues. Lorsque le rendu est fini, ouvrez votre fichier à l'aide de QuickTime Player afin de voir le résultat.

Limitation de l'enregistrement et du rendu

Lorsque vous procédez à une **'Logical Record'**, certains points sont à prendre en considération:

→ **Pas de sortie audio:**

Modul8 ne crée pas de fichier contenant du son. Si vous avez du son dans vos medias Modul8 ne fait pas un mix de votre enregistrement.

→ **Pas de capture vidéo live:**

Lorsque vous utilisez la capture vidéo live, le **'LogicalRecord'** de Modul8 ne sauvegarde pas les informations de pixels. Donc si vous avez une caméra active pendant une performance et que vous voulez faire un rendu plus tard, Modul8 enregistrera ce qui passe devant la caméra au moment du rendu.

→ **Pas de réactivité au son:**

De la même manière que l'enregistrement d'un flux vidéo, les mouvements réactifs au son des **'animation FX'** réagiront au son entrant au moment du rendu.

Formats:

- **Vidéos** Modul8 utilise QuickTime de Apple pour lire tous les fichiers vidéo. Cela veut dire que potentiellement tous les fichiers lisibles par QuickTime peuvent-être importés et joués dans Modul8.
- **Images** Pour les images fixes, vous pouvez utiliser n'importe quel format reconnu par l'application Aperçu fournie avec votre Mac. Cela implique les formats tels que Photoshop, PNG, JPEG, GIF (sauf les gifs animés), PDF, TIFF, etc.

Compression

La plupart des vidéos qui s'affichent sur votre ordinateur sont compressées. La compression permet de créer des fichiers plus légers en réduisant le nombre d'informations nécessaires pour afficher une image à l'écran.

Le fait de compresser une image a un prix. Plus vous compressez votre fichier, plus le résultat de la compression sera visible à l'écran.

Modul8 peut lire tous les fichiers lisibles par QuickTime, mais certains formats de compressions sont plus efficaces que d'autres afin de bénéficier des meilleures performances.

Formats recommandés

- **Photo JPEG** Pour un usage général d'un contenu vidéo. Ce format est très rapide à décompresser, ce qui vous permet de sauter dans la linéarité du film ou de jouer votre vidéo en avant et en arrière.

→ **PNG avec Alpha**

Les couches alpha vous permettent de créer des clips vidéo utilisables comme éléments de premier plan comportant des zones transparentes pour laisser apparaître les médias situés en arrière-plan.

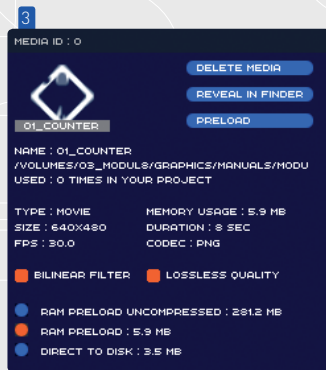
→ **DV**

Bon format pour les longues vidéos. Il est recommandé d'utiliser un disque dur rapide et de régler les options de clip à **'DIRECT TO DISK'** en cliquant sur le bouton **'i'** dans la palette des médias (cf. ci-après).

Dans la plupart des cas il est recommandé d'utiliser le codec Photo-JPEG à 75% de compression. Ceci est particulièrement recommandé lorsque vous manipulez des fichiers qui se verront changer de direction de lecture ou **'scratchés'**.

Comment accéder et gérer vos media dans Modul8

En haut à gauche de la palette des médias se trouve un bouton nommé **'i'**.



1 Ouvrez le fichier **'basics_tutorial'**.

2 A l'aide de la souris, cliquez sur le bouton tout en haut à gauche du panneau des médias nommé **'i'**.

3 Cliquez sur le media nommé **'01_counter'**.

Les informations concernant le media sélectionné apparaissent maintenant dans le panneau d'information ainsi qu'une série de boutons radio et de cases à cocher vous permettant de définir la manière avec laquelle Modul8 charge vos médias en mémoire.

Le premier élément dans le panneau d'informations est le **'MEDIA ID'** situé tout en haut à gauche. Ceci indique le numéro attribué à votre media au sein du panneau des médias. Notez que la première position dans la bibliothèque est **'0'** et pas 1.

Juste en dessous du '**MEDIA ID**' se trouve la vignette de prévisualisation de votre media. A sa droite vous trouvez une série de boutons:

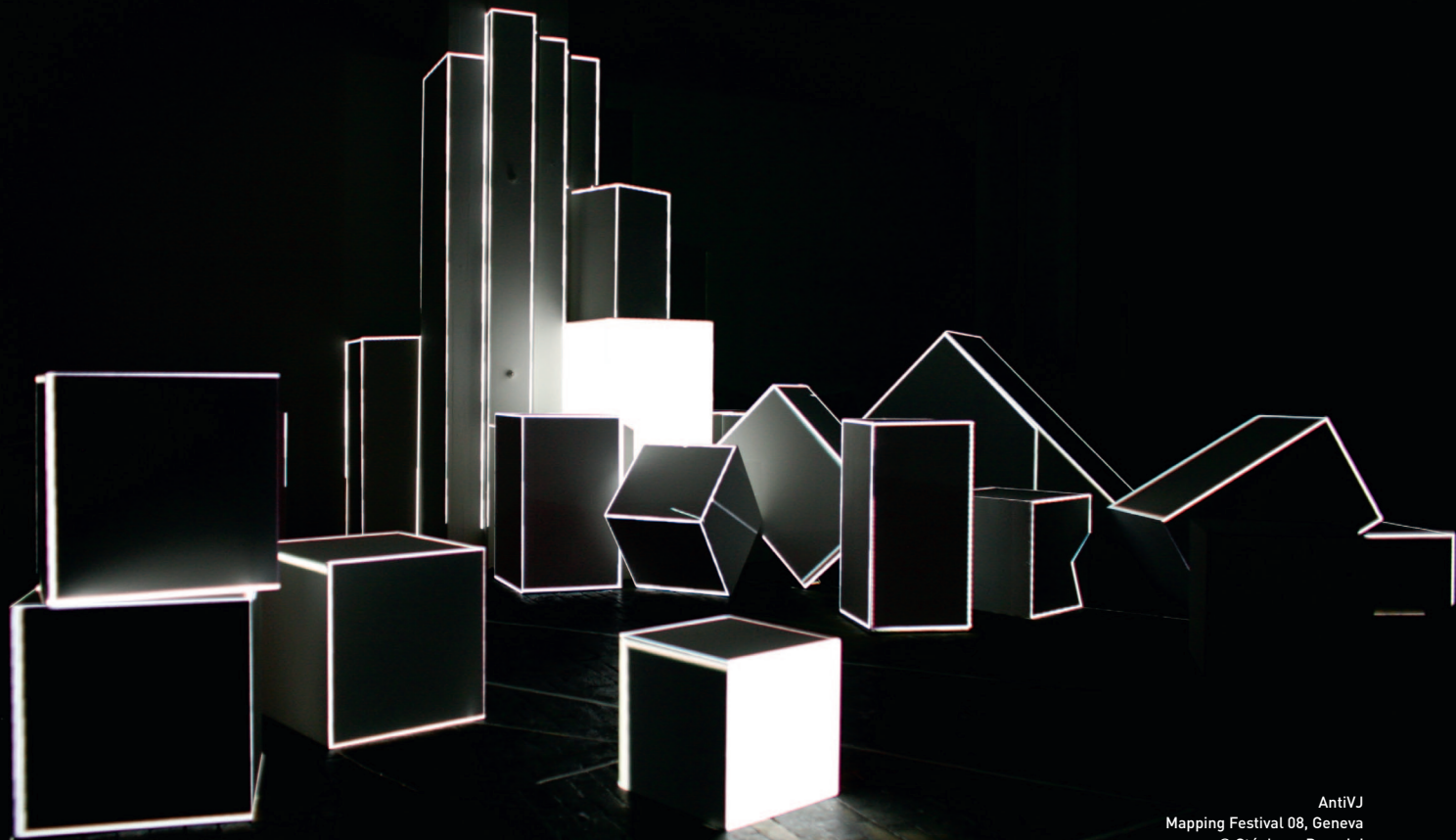
- **DELETE MEDIA** Supprime le media de votre librairie.
- **REVEAL IN FINDER** Ouvre une fenêtre de Finder et affiche votre media à son emplacement dans votre ordinateur.
- **PRELOAD** Si le media n'est pas chargé dans la mémoire, ce bouton vous permet de forcer le chargement.

En dessous de la vignette de prévisualisation sont affichés des informations à propos de votre media:

- **NAME** Affiche le nom de votre media.
- **FILE LOCATION** Affiche le chemin exact du fichier sur votre ordinateur.
- **USED** Indique combien de fois il est utilisé dans votre projet.
- **TYPE** Indique le type de media.
- **SIZE** Indique le poids du fichier en méga octets.
- **FPS** Affiche à combien d'images par seconde votre media est réglé.
- **MEMORY USAGE** Affiche quel espace votre media utilise en mémoire (RAM).
- **DURATION** Indique la durée de votre animation.
- **CODEC** Indique le codec utilisé tel que PNG ou Photo-JPEG, etc.

En dessous de ces informations se trouvent deux cases à cocher.

- **BILINEAR FILTER** L'option cochée par défaut. Le filtre bilinéaire va adoucir les contours dans votre image lorsqu'elle est agrandie. En décochant cette option, les pixels deviendront visibles.



AntiVJ
Mapping Festival 08, Geneva
© Stéphane Pecorini

- **LOSSLESS QUALITY** Lorsque cette option est cochée, Modul8 va préserver la qualité de votre media. En décochant cette option vous gagnerez en rapidité mais perdrez en qualité.

Media spéciaux

Hormis la possibilité de lire des clips vidéos ou des images, Modul8 met à disposition des médias spéciaux. Vous pouvez y accéder en cliquant sur le dernier bouton des pages de la bibliothèque de media (nommé '**SP**').

- **VIDEO CAPTURE** Permet d'utiliser n'importe quelle source caméra reconnue par votre ordinateur tel que les caméras FireWire (DV ou non) ou USB. Une fois appliqué à un calque, votre flux vidéo se comportera de la même manière qu'un calque standard. Il est aussi possible d'avoir plusieurs calques utilisant la même source vidéo.
- **TESTCARD** Une mire de test pour calibrer vos écrans et projecteurs.
- **TEXT** composez vos textes directement dans Modul8. Une fois activé, passez par le module '**TEXT**' pour changer texte et polices.
- **CANVAS** Dessinez et animez directement sur un calque. Les outils se trouvent dans le module '**PAINTER**'.

Pour activer chacun de ces médias spéciaux, sélectionnez un calque puis cliquez sur un de ces boutons. Pour plus d'informations sur les modules et comment y accéder, référez-vous au **Chapitre 11** de ce manuel.



CHAPITRE 9 SORTIE

Configuration basique

Dans la majorité des cas, votre ordinateur est connecté à un écran ou un projecteur externe.

Si ce n'est pas le cas, vous pourrez tout de même voir votre sortie en plein écran. Cependant, dans ce cas la fenêtre de sortie passera par-dessus l'interface de Modul8 vous empêchant d'accéder aux contrôles de l'interface sans le recours de raccourcis clavier ou d'un contrôleur MIDI (voir Chapitre 10).

Activer le mode plein écran

- Vérifiez que votre ordinateur est correctement connecté à un écran externe ou un projecteur et qu'il est configuré comme il faut dans les réglages Moniteur des Préférences système de votre mac.
- Dans la barre des menus, cliquez sur '**Output**' puis sélectionnez '**Fullscreen**' ou utilisez le raccourci '⌘' + 'U' à l'aide de votre clavier.

Sortir du mode plein écran

- Dans la barre des menus, cliquez sur '**Output**' puis sélectionnez '**Desktop**' ou utilisez le raccourci '⌘' + 'T' à l'aide de votre clavier.
- **Si vous n'avez pas connecté d'écran ou de projecteur externe, vous ne verrez plus la barre des menus en mode plein écran. Utilisez le raccourci '⌘' + 'T' pour sortir de ce mode.**

RÉSOLUTIONS ET RATIOS

RATIO

Tous les écrans et les projecteurs produisent une image rectangulaire. La taille de l'écran varie en largeur et en hauteur selon le type de produit. C'est ce qu'on appelle un **ratio d'écran**.

Par défaut, Modul8 est réglé pour utiliser un **ratio 4/3**. Le **ratio 4/3** est encore aujourd'hui le ratio le plus répandu. Si vous avez une télévision, il est très probable que son **ratio soit 4/3**. En revanche, un écran plasma ou **HD** sera plutôt au **ratio 16/9**.

Changer la taille de la fenêtre de sortie

- 1 A l'aide de votre souris, cliquez au centre de la fenêtre de sortie et glissez-la au centre de votre écran.
- 2 Déplacez maintenant votre souris dans le coin inférieur droit de cette même fenêtre puis cliquez et déplacez votre curseur en bas à droite de votre écran. Votre fenêtre de sortie est agrandie.

Notez que lors d'un changement de taille de la fenêtre de sortie la largeur et la hauteur ne peuvent-être dissociées. Modul8 contient la fenêtre de sortie dans un **ratio défini** dans les préférences de Modul8. Vous noterez aussi que le contenu de votre composition suit le changement de taille de la fenêtre.

Changer le ratio de la fenêtre de sortie et de la fenêtre de prévisualisation

- 1 A l'aide de votre souris, cliquez dans le menu '**Modul8**' puis '**Preferences...**'.

- 2 Cliquez sur l'onglet '**Preview panel**'.
- 3 Dans cet onglet vous trouvez une série de boutons radios.
- 4 Cliquez sur le bouton nommé '**16/9**'.
- 5 Cliquez sur '**OK**'.

La largeur de la fenêtre de sortie s'est allongée, votre fenêtre prend maintenant le ratio 16/9.

RÉSOLUTION

Toutes les images informatiques sont composées d'une matrice de points. Le nombre de points utilisés pour former l'image forment la résolution de cette image. Plus il y a de points dans l'image, plus la qualité sera bonne. Lors d'utilisation d'images dans la vidéo, on utilise généralement la résolution de 72 points par pouce (dots per inch ou DPI). Même si Modul8 est capable d'afficher des images dans de plus grandes résolutions, il ne vous est pas utile de travailler avec des images à 300 dpi. Travailler avec des trop grandes images pourrait diminuer les performances de Modul8 selon votre composition.

Sortie avancée et multi-projection

Une des fonctions majeures de Modul8 est la possibilité de gérer et arranger plusieurs fenêtres de sortie à partir de votre simple composition. Dans le passé, si vous vouliez afficher une vidéo à l'aide de plusieurs écrans ou projecteurs, vous étiez obligés d'utiliser plusieurs lecteurs et de synchroniser leur lecture. Vous auriez aussi dû passer beaucoup de temps à préparer vos clips et à ajuster votre installation d'écran pour que votre composition soit alignée. Combiné avec les compositions dynamiques permises par les calques, l'utilisation du '**Advanced Output Setup**' permet de créer des arrangements d'écran comme vous le voulez et de réarranger votre composition immédiatement.

Note importante

L'advanced output setup ne fonctionne qu'avec un ordinateur permettant l'utilisation de plusieurs cartes vidéos. Pour un résultat optimal, optez pour la même marque et le même modèle de cartes vidéos sur votre machine.

Utiliser la sortie avancée

Cette marche à suivre part du principe que vous avez le matériel suivant à disposition:

- Un **MacPro** avec **4** sorties (**VGA**, **DVI** ou **Mini DisplayPort**).
- Un moniteur avec 3 projecteurs ou écrans supportant le ratio **4/3**.

Le moniteur sera utilisé pour l'interface de Modul8.

Note

Si vous n'avez pas le matériel cité ci-dessus, vous pourrez toujours pratiquer en configurant Modul8 de la manière décrite. Vous ne pourrez en revanche pas voir le résultat en mode plein écran

Attention

Afin d'éviter tout problème dans le Advanced output, il est fortement conseillé de quitter Modul8 à chaque fois que vous connectez ou déconnectez un écran ou un projecteur de votre ordinateur. Cela est aussi valable lorsque vous changez les réglages moniteurs dans les préférences système. Apple recommande même d'éteindre complètement votre ordinateur lorsque vous changez les connexions écran.

Préparer son ordinateur pour la multi-projection

- 1 Si vous n'avez pas encore connecté les trois projecteurs ou moniteurs à votre ordinateur, commencez par éteindre votre ordinateur.
- 2 Branchez maintenant tous les câbles aux **ports vidéo** de votre machine.
- 3 Allumez tous les écrans ou projecteurs.
- 4 Démarrez votre ordinateur.
- 5 Avant de démarrer **Modul8**, vérifiez que tous les moniteurs ou projecteurs reçoivent du signal et qu'ils se comportent comme une extension de votre bureau. Si ce n'est pas le cas, ouvrez les '**Préférences Système**' via le menu '**Ⓜ**'.
- 6 Cliquez ensuite sur l'icône '**Moniteurs**'.
- 7 Dans l'onglet '**Moniteur**', cliquez sur le bouton '**Détecter les moniteurs**'.
- 8 Une fois que vous avez vérifié que votre ordinateur a bien détecté tous vos écrans ou projecteurs ainsi que vérifié leurs résolutions, vous pouvez ouvrir Modul8.
- 9 Dans le menu '**Output**', choisissez '**Advanced output setup...**'.

Une grande fenêtre s'ouvre contenant différents groupes de contrôles ainsi qu'une grande zone noire que vous utiliserez pour arranger la position de vos multiples sorties.

Ces sorties sont appelées '**Clips**' (ne confondez pas avec les **clips vidéo**). Si vous regardez bien dans la zone noire, vous verrez qu'un clip existe déjà et est nommé '**Clip 1**'. C'est le mode par défaut, la sortie principale.

Un clip est représenté par un rectangle orange avec de petits carrés à l'intérieur de chaque coin, une boîte au centre avec un '**X**' à l'intérieur et une légende '**Clip 1**' au centre sous le bord supérieur du cadre du clip.

Autour du centre du clip représenté par un carré orange rempli par un 'X' orange se trouve un autre carré remplis d'un 'X', légèrement plus grand et bleu foncé, souligné par une légende: '**Comp. Center**'. Cette boite bleue foncée représente le centre de la composition de Modul8. Vous pouvez imaginer la sortie de Modul8 comme une grande surface dans laquelle vous allez extraire des portions pour les rediriger vers les écrans.

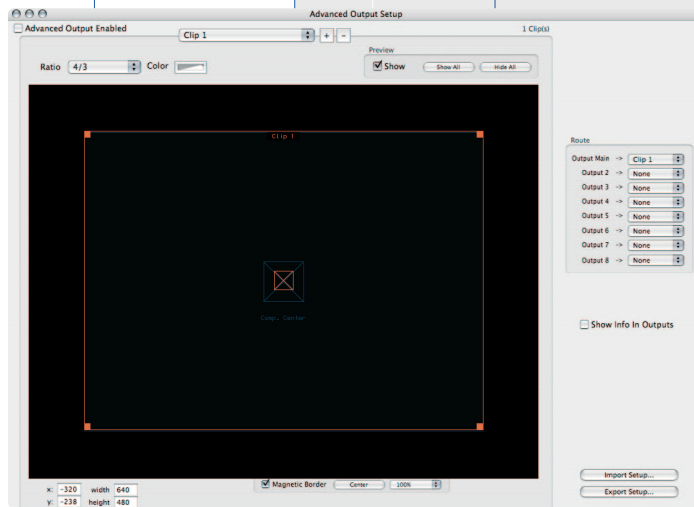
Activer la sortie avancée

→ Dans la partie supérieure de la fenêtre '**Advanced Output Setup**' cliquez sur la case à cocher nommée '**Advanced Output Enabled**'.

Vous ne verrez pas de différence au début car la taille de votre **clip** est réglée à **640 x 480**, ce qui veut dire que le **clip** est de la même taille que la composition de sortie.

Changer la taille d'un clip de la sortie avancée

- 1 Cliquez dans le champ '**width**'.
- 2 Tapez le chiffre **320**.



Vous pouvez observer les résultats suivants:

- Vous n'avez pas eu à changer la valeur de hauteur '**height**' car le **ratio** du clip est fixé à **4/3**.
- Dans la fenêtre de réglage de sortie avancée, le '**Clip 1**' occupe maintenant l'espace en bas à gauche de l'écran.
- Dans votre fenêtre de prévisualisation, vous pouvez observer une fine ligne blanche représentant la zone que votre clip occupe.

Déplacer un clip dans les réglages de sortie avancée

Déplaçons maintenant le '**Clip 1**' au centre de la composition de Modul8:

- 1 A l'aide de votre souris, sélectionnez le texte dans le champ nommé '**x**' et entrez la valeur '**-160**'.
- 2 Dans le champ en dessous, entrez la valeur '**-120**'.

Le **Clip** est maintenant précisément centré à votre composition dans la fenêtre de prévisualisation et de sortie.

Créer un nouveau clip:

Dans la partie supérieure de la fenêtre des réglages avancés de sortie se trouve un menu déroulant. A sa droite, deux boutons nommés '**+**' et '**-**'.

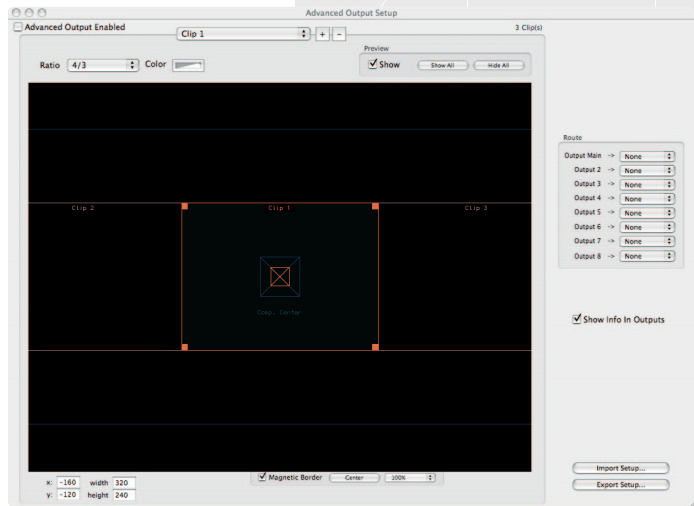
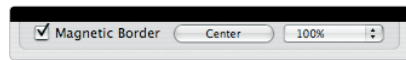
- 1 Cliquez sur le bouton '**+**'. Un nouveau clip est créé avec l'étiquette '**Clip 2**' en dessous de son bord supérieur. Notez que le menu déroulant indique maintenant '**Clip 2**', indiquant que c'est ce nouveau **Clip** qui est sélectionné.

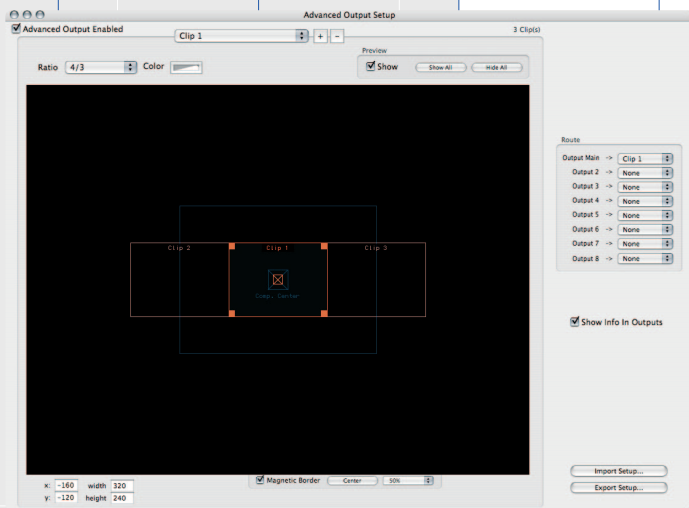
- 2 Changez la taille du '**Clip 2**' pour qu'il soit égal au '**Clip 1**' en entrant '**320**' dans le champ '**width**'.
- 3 Cochez la case '**Magnetic Border**' juste en dessous de la zone noire.
- 4 Déplacez le '**Clip 2**' afin qu'il se colle à la gauche du '**Clip 1**' grâce aux bords magnétiques.
- 5 Cliquez à nouveau sur le bouton '**+**' et répétez les étapes afin de coller le '**Clip 3**' à droite du '**Clip 1**'.

Vous avez maintenant trois '**Clips**' permettant de séparer votre composition sur trois sorties vidéo de votre ordinateur.

En regardant notre fenêtre '**Advanced Output Setup**', on se rend compte que l'on n'a qu'une vue partielle des clips de gauche et de droite.

Vous pouvez zoomer la vue de vos clips en utilisant le menu déroulant situé en bas à droite de la zone d'édition des clips.





Cliquez sur le menu déroulant affiché **‘100%’** et sélectionnez **‘50%’**

Les trois clips sont maintenant visibles.

Assigner un clip à une sortie de l'ordinateur

Au milieu de la partie droite de la fenêtre, vous trouverez une zone nommée **‘Route’** avec une liste de sortie représentée par des menus déroulants.

Le premier menu déroulant intitulé **‘Output Main’** est défini par défaut comme **‘Clip 1’**.

‘Output Main’ représente l’écran que vous utilisez pour contrôler Modul8. Cela veut dire que lorsque vous allez activer le mode plein écran, vous allez perdre l’accès à l’interface de Modul8 et que le premier des trois écrans ou projecteurs externes n’aura pas de signal. Vous devez donc changer les réglages de sortie par défaut.

- 1 A l’aide de votre curseur, cliquez sur le menu déroulant situé à côté de **‘Output Main →’** et sélectionnez **‘None’**.
- 2 Cliquez sur le menu déroulant **‘Output 2’** et changez le pour **‘Clip 2’**.

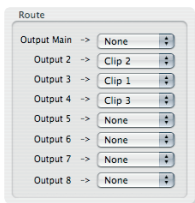
Maintenant, assignons nos deux autres clips.

Pour assigner les **Clips 1** et **3** à vos sorties:

- 1 Cliquez sur le menu déroulant '**Output 3 →**'
- 2 Sélectionnez '**Clip 1**' dans la liste.

Répétez l'opération pour le '**Clip 3**':

- 1 Cliquez sur le menu déroulant '**Output 4 →**'.
- 2 Sélectionnez '**Clip 3**' dans la liste.
- 3 Cochez maintenant la case '**Advanced Output Enabled**' situé en haut à gauche de la fenêtre.



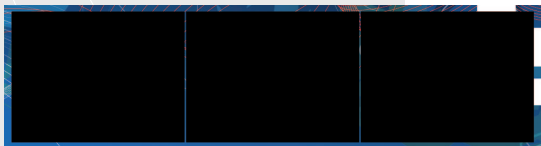
Après avoir activé la sortie avancée, vous noterez que votre fenêtre de sortie habituellement placée au-dessus de la fenêtre de prévisualisation a disparu et que vous avez maintenant trois fenêtres de sortie situées en bas à gauche de l'interface de Modul8.

Même si ces trois fenêtres sont arrangées en pile, lorsque vous activez le mode plein écran, chaque fenêtre de sortie sera active sur la sortie définie dans les réglages avancés de sortie.

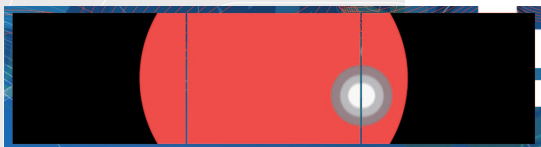
Note

Le numéro des sorties correspond au nombre donné par les '**réglages de moniteur**' de vos '**Préférences Système**'.

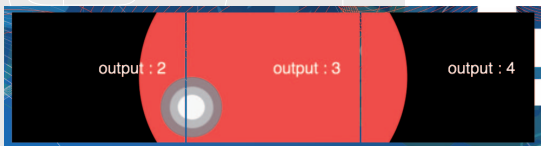




Avant de basculer en mode plein écran, ou si vous n'avez pas le matériel requis pour la multi-projection, déplacez les trois fenêtres de sortie afin de recomposer l'arrangement de vos clips dans **'Advanced Output'**, cela vous permettra de simuler le mode multi-projection.



Pour voir le résultat d'une image continue sur les trois écrans, sélectionnez le premier calque et appliquez le media **'06_alpha_bump'**.



Afficher l'identifiant de la sortie sur l'écran

Dans certains cas, l'ordre des écrans ou la connexion peut mélanger la numérotation des sorties et ainsi mélanger vos sorties. Afin de vous éviter de débrancher et rebrancher les câbles sur votre ordinateur, vous pouvez afficher leur numéro de sortie et ainsi changer l'assignation d'un clip à une sortie. En dessous de la liste des sorties dans la fenêtre **'Advanced Output Setup'** se trouve une case à cocher nommée **'Show Info in Outputs'**. Cochez cette option et un texte s'affichera sur vos sorties afin de les identifier.

Si votre configuration matérielle vous permet la multi-projection grâce à plusieurs cartes graphiques, vous pouvez maintenant activer le mode plein écran. Dans le cas où votre image n'est pas continue, et que les numéros de sortie indiqués sur l'écran ne correspondent pas à votre attente, changez l'ordre d'assignation des sorties. Lorsque votre configuration est définitive, décochez l'option **'Show Info in Outputs'** et fermez la fenêtre de sortie avancée.

Note

Il est possible d'assigner un clip sur plusieurs sorties. Par exemple, vous pouvez appliquer le **'Clip 1'** à tous les écrans en le sélectionnant dans chacun des menus déroulants.

Changer le ratio d'un clip

Si vos trois écrans ou projecteurs ont un ratio natif de **16/9**, alors il sera nécessaire de modifier les clips afin que votre image ne soit pas déformée lorsque vous passez en mode plein écran:

- 1 Sélectionnez le **'Clip 1'** dans le menu déroulant situé en haut de la fenêtre de sortie avancée.
- 2 Juste en dessous à gauche vous trouverez un menu déroulant nommé **'Ratio'**. Cliquez dessus.
- 3 Sélectionnez **16/9**.

Notez que maintenant le **'Clip 1'** est légèrement plus large que les deux autres Clips.

Sauvegarder les réglages de sortie avancée

En bas à droite de la fenêtre des réglages avancés de sortie se trouvent deux boutons. Le premier, nommé **'Import Setup'** et le second, nommé **'Export Setup'**. Pour sauvegarder votre configuration et ainsi la réutiliser à l'avenir:

- 1 Cliquez sur le bouton **'Export Setup'**.
- 2 Nommez votre fichier **'composition 3 sorties'** dans la fenêtre **'Save As'**.
- 3 Si le navigateur de fichiers n'est pas visible, cliquez sur le bouton situé à droite du champ de texte.
- 4 Sélectionnez l'emplacement où sauvegarder votre fichier et cliquez sur le bouton **'Save'**.

ASTUCE

Pour de meilleures performances, il est conseillé que tous les clips de votre environnement multi-projection soient du même ratio.

Note

Modul8 va se rappeler de la dernière configuration que vous avez créée jusqu'à ce que vous la modifiiez ou que vous chargiez une configuration précédemment enregistrée.

Désactiver et fermer la sortie avancée

- 1 Décochez la case **'Advanced Output Enabled'** tout en haut à gauche de la fenêtre des réglages avancés de sortie.
- 2 Fermez simplement la fenêtre.

Autres options pour la sortie en multi-projection:

Si votre ordinateur ne vous permet pas d'utiliser de multiples cartes graphiques, vous êtes limités à une seule sortie. Cependant, à l'heure où ce manuel est écrit, des solutions matérielles sont envisageables tel que:

Matrox DualHead2go - Offre la possibilité de connecter 2 écrans ou projecteurs.

Matrox TripleHead2go - Permet de connecter 3 écrans ou projecteurs.

L'utilisation de ces produits ne nécessite pas l'utilisation des réglages avancés de sortie. Lorsque Modul8 est en mode plein écran, sa fenêtre de sortie va s'étendre sur les trois écrans.

Comment configurer la sortie pour une Matrox DualHead2go ou TripleHead2go:

- 1 Vérifiez que Modul8 n'est pas ouvert. S'il est ouvert, quittez-le par le menu **'Modul8'**.
- 2 Vérifiez que tous vos écrans ou projecteurs soient connectés à votre produit Matrox.
- 3 Connectez le DualHead2go ou le TripleHead2go à votre machine.
- 4 Dans le menu **'Apple'**, choisissez **'Préférences Système'**.
- 5 Cliquez sur le bouton **'Moniteurs'**.
- 6 Dans l'onglet **'Moniteurs'**, cliquez sur le bouton **'Détecter les moniteurs'**.

- 7 Vérifiez que votre bureau apparaît maintenant sur les écrans connectés à votre Matrox.
- 8 Démarrez Modul8.
- 9 Ouvrez les préférences de Modul8 via le menu **'Modul8'** et sélectionnez l'onglet **'Preview'**.
- 10 Dans les options, cochez **'8/3'** si vous utilisez une DualHead2go ou 4/1 lorsque vous utilisez une TripleHead2go.
- 11 Cliquez sur **'OK'** et constatez que votre fenêtre de sortie ainsi que la fenêtre de prévisualisation sont maintenant plus larges que le ratio **'4/3'**.
- 12 Dans le menu **'Output'**, sélectionnez **'Full screen'** ou utilisez le raccourci clavier **'⌘' + 'U'**.

Votre fenêtre de sortie s'étale maintenant sur tous les écrans reliés à votre Matrox.

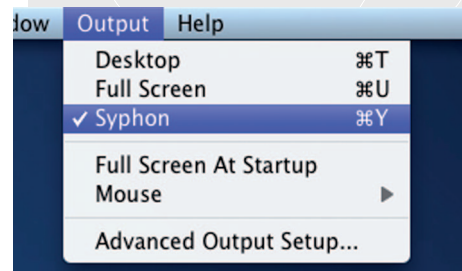
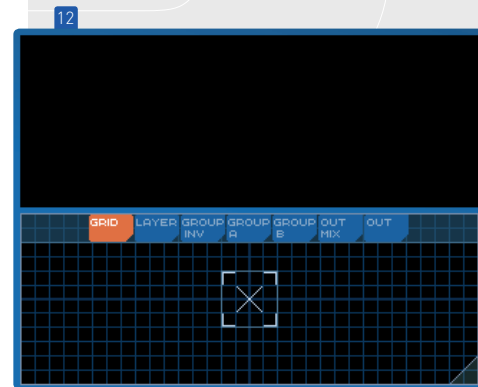
Sortie Syphon

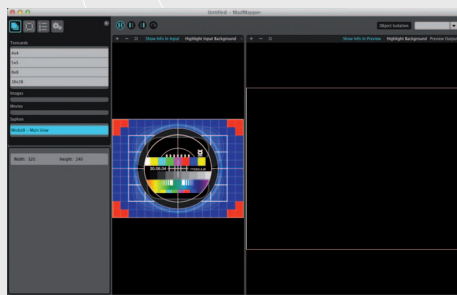
Syphon est une technologie open source pour Mac OSX permettant de partager les images d'une application à une autre sur la même machine, en temps réel. Visitez le site de Syphon pour de plus amples informations: <http://syphon.v002.info/>

Dans le menu **'Output'**, vous trouverez une fonctionnalité nommée **'Syphon'**. Lorsque vous la cochez, Modul8 envoie son image de sortie à toutes les applications acceptant Syphon en entrée.

Comment envoyer du Syphon à MadMapper

MadMapper, produit par GarageCUBE et 1024 architecture, est un logiciel qui permet de mapper de projections vidéo des surfaces physiques. Avec Modul8 vous pouvez créer vos vidéos et images dans une composition, et ensuite utiliser Syphon pour envoyer cette image à MadMapper ou vous pouvez sélectionner les parties de sortie dont vous avez besoin pour votre mapping vidéo.





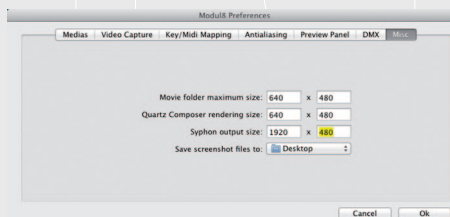
Comme le mapping vidéo ne demande pas un ratio spécifique, vous aurez probablement besoin de créer différentes textures afin de les utiliser dans MadMapper. Pour créer cet espace vous pouvez étendre la taille de sortie de Syphon dans Modul8.

Démonstration :

- 1 Lancez Modul8 et assignez la mire de test au premier calque.
- 2 Dans le menu principal sélectionnez **'Output → Syphon'**.
- 3 Lancez MadMapper et dans l'onglet **'Input'**, double cliquez sur **'Modul8 Main View'**.

Vous devez voir cela :

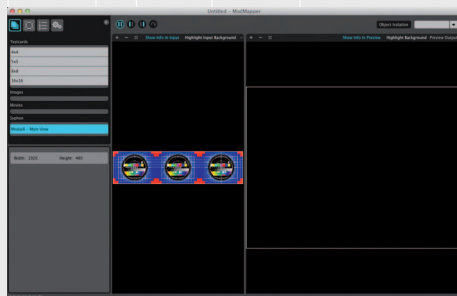
Vous pouvez voir que la mire de test de Modul8 s'adapte parfaitement aux limites de la fenêtre d'entrée. Si nous voulons entrer plus d'un calque nous devons étendre cette entrée.



- 1 Dans Modul8 sélectionnez dans le menu principal **'Modul8 → Preferences'**.
- 2 Sélectionnez l'onglet **'Misc'**.
- 3 Dans le premier champ après **'Syphon output size:'**, changez les paramètres par défaut de 640 à 1920 (3x640).

Maintenant retournez dans MadMapper. Vous devez voir cela :

Maintenant que la taille de sortie depuis modul8 par Syphon est plus grande, vous serez capable d'ajouter 2 calques de plus à votre composition dans Modul8. Pour être capable de manipuler ces calques correctement vous aurez besoin d'étendre la taille de la fenêtre de prévisualisation de Modul8.



- 1 Dans le menu principal sélectionnez **'Modul8 → Preferences'**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **'Preview'**.
- 3 Dans le panneau de prévisualisation sélectionnez le bouton **'Custom'**.
- 4 Changez le nombre dans le premier champ à 8 et celui dans le second champ à 2

Votre fenêtre de prévisualisation doit désormais ressembler à cela...

Si vous avez besoin de plus d'espace vous pouvez simplement éditez les paramètres de sortie de Syphon et ajustez le ratio du panneau de prévisualisation afin d'être capable d'éditer les calques à votre convenance. La structure de la surface d'entrée dans MadMapper se conformera toujours automatiquement aux paramètres que vous aurez spécifiés dans Modul8.



CHAPITRE 10 CONTRÔLES EXTERNES

LES CONTRÔLES CLAVIER

Lorsque vous vous sentez à l'aise avec Modul8, vous trouverez peut-être gênant d'utiliser la souris pour tout contrôler sur l'interface de Modul8. La solution immédiate est de définir des actions à des touches de votre clavier afin d'activer certains effets ou autres éléments de l'interface tels que changer de media ou activer le mode **'FLASH'**.

Comment activer les contrôles clavier:

- 1 Activez le media **'01_counter'** sur un nouveau calque.
- 2 Cliquez sur le menu **'Mapping'** puis sélectionnez **'Edit key map'**. Les contrôles de l'interface sont maintenant recouverts d'un film bleu semi-transparent.
- 3 Dans l'onglet **'PLAY'**, cliquez une fois sur le bouton de sens de lecture. L'élément est indiqué comme sélectionné lorsque des coins blancs sont affichés autour du contrôle.
- 4 Appuyez sur la touche **'X'** de votre clavier. Un **'X'** est maintenant affiché par-dessus le bouton.
- 5 Désélectionnez le bouton en cliquant n'importe où sur l'interface ou le film semi transparent n'est pas affiché.
- 6 Sortez du mode édition des contrôles clavier en retournant dans le menu **'Mapping'** et en décochant **'Edit key map.'**

Maintenant, à chaque fois que vous appuierez sur la touche **'X'** de votre clavier, le sens de lecture de votre clip s'inversera.





sitoSun
Mapping Festival 08, Geneva
© Stéphane Pecorini

Effacer des contrôles clavier

- 1 Dans le menu **'Mapping'**, sélectionnez **'Edit key map'**.
- 2 Sélectionnez le contrôle sur lequel vous voulez effacer le raccourci clavier et appuyez sur la touche effacer de votre clavier.
- 3 Retournez dans le menu **'Mapping'** et décochez **'Edit key map'**.

Suggestion de configuration du clavier

Par défaut, les chiffres de votre clavier sont utilisés pour changer les médias du calque sélectionné. Les touches de fonctions (F1, F2, etc.) sont utilisées pour changer de banque de media. Cette manière de configurer les raccourcis est très intuitive car très proche de l'interface de Modul8.

Par exemple, les touches **'a'**, **'w'**, **'s'** et **'d'** peuvent être très utiles pour gérer la rotation sur l'axe **'Z'**.

- 1 Appliquez le media **'05_arrow'** à un calque vide.
- 2 Activez **'Edit key map'** dans le menu **'Mapping'**. Les contrôles de l'interface sont maintenant recouverts d'un film bleu semi transparent.
- 3 Dans l'onglet **'TRANSFORM'**, vous trouverez le potard de rotation de l'axe **'Z'**. Autour de ce potard vous notez quatre arcs de cercle. Cliquez sur l'arc situé au-dessus du potard afin de le sélectionner (encadré par des coins blancs).

- 4 Appuyez sur la touche **'W'** de votre clavier. Il est maintenant inscrit **'W'** sur l'arc de cercle.
- 5 Cliquez maintenant sur l'arc de cercle à droite du potard et appuyez sur la touche **'D'** de votre clavier.
- 6 Sélectionnez l'arc de cercle à gauche du potard et appuyez sur la touche **'A'** de votre clavier.
- 7 Cliquez sur l'arc de cercle situé en dessous du potard et appuyez sur la touche **'S'** de votre clavier.
- 8 Désélectionnez le contrôle en cliquant en dehors d'une zone bleue.
- 9 Décochez **'Edit key map'** dans le menu **'Mapping'**.

Vous pouvez maintenant utiliser les touches **'A'**, **'W'**, **'S'** et **'D'** pour changer l'orientation de la flèche.

CONTRÔLEURS MIDI

Le besoin d'utiliser un contrôleur externe devient évident lorsque vous détruisez accidentellement votre clavier en essayant de suivre ce morceau de death metal pour lequel vous faites les visuels.

Le MIDI est un standard de communication entre les instruments de musique électronique et les contrôleurs.

Avec Modul8 il est possible de connecter un appareil MIDI à votre ordinateur et de contrôler tous les éléments de l'interface. Par exemple, vous pouvez avoir un contrôleur avec un slider, et ainsi l'utiliser pour modifier l'opacité de vos calques dans Modul8.





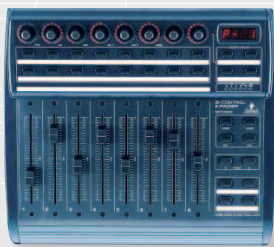
Activer les contrôles MIDI

Connectez votre contrôleur MIDI comme indiqué dans son manuel d'utilisation. Si vous utilisez Modul8 2.5, sélectionnez **'Rescan MIDI devices'** dans le menu **'Mapping'**.

- 1 Appliquez le media **'01_counter'** à un nouveau calque.
- 2 Sélectionnez **'Edit MIDI map'** dans le menu **'Mapping'**. Tous les éléments contrôlables de l'interface se recouvrent d'un film vert semi transparent.
- 3 Cliquez une fois sur le slider **'SPEED'** dans l'onglet **'MASTER'** et vérifiez qu'il est bien entouré par des coins blancs indiquant qu'il est sélectionné.
- 4 Bougez un slider ou un potard sur votre contrôleur MIDI.
- 5 Un numéro apparait maintenant par-dessus le slider **'SPEED'** indiquant le channel MIDI utilisé pour le contrôler.
- 6 Désactivez l'édition du MIDI en décochant **'Edit MIDI map'** dans le menu **'MAPPING'**.

Suggestions de contrôleurs MIDI

Il y a énormément de contrôleurs MIDI sur le marché et nous n'avons évidemment pas pu tous les tester. Nous ne pouvons pas vous dire lequel est le meilleur (désolé) d'autant plus que chaque utilisateur a une manière de travailler différente, mais nous pouvons suggérer quelques produits utiles pour les VJ et les performeurs vidéo.



BEHRINGER BCF2000

A l'heure où nous écrivons ce manuel, le BCF2000 est un contrôleur très répandu. Il contient:

- 8 potards
- 16 boutons
- 8 sliders

Suggestions d'utilisation:

Les sliders sont très utiles pour contrôler l'opacité des calques. Vous pouvez attacher chaque slider à l'opacité de chaque calque dans l'interface de Modul8. Les boutons peuvent servir à activer et désactiver les calques et les potards à changer la vitesse ou d'autres effets.

AKAI MPD 24

Généralement, c'est une bonne idée de trouver un contrôleur qui reprend les concepts de l'interface de votre logiciel.

- 8 potards
- 16 pads
- 6 sliders

La relation entre la MPD24 et l'interface de Modul8 est unique. Les 16 pads correspondent à la **'BIBLIOTHÈQUE DES MÉDIAS'**. Cela permet de connecter chaque pas au clip correspondant dans la bibliothèque. Avec un calque, il est possible de changer rapidement de media au rythme de la musique. Connectez un slider à la vitesse du **'MASTER'** et vous pourrez contrôler la vitesse de tous les calques d'un coup. Le potard tout à droite peut être utilisé pour ajuster la quantité du **'TRACE'**.



TOUCHOSC

Introduction

L'Open Sound Control, ou OSC, est un format de transmission de données entre ordinateurs, synthétiseurs, ou tout autre matériel ou logiciel multimédia compatible, qui est optimisé pour le travail en réseau (source : Wikipedia.net). A l'heure actuelle le logiciel le plus populaire utilisant ce protocole est TouchOSC, disponible pour les dispositifs iOS et Android. Sur le site du développeur (<http://www.hexler.net>) vous trouverez les informations pour acheter TouchOSC ou le lien pour télécharger la version gratuite de TouchOSC Editor qui vous permet de créer vos propres interfaces. Si vous n'utilisez pas l'OSC, il supporte aussi la norme MIDI standard.

Suggestions d'utilisation

L'un des avantages principaux dans l'utilisation de TouchOSC est la possibilité de créer des interfaces personnalisées, afin de contrôler votre logiciel. Reproduire l'interface de Modul8 sur votre appareil bien que tentant serait plutôt contre-productif, en effet le design de cette interface n'est pas optimisée pour une utilisation tactile.

Le module OSC

Le module OSC est à télécharger depuis la bibliothèque en ligne des modules de GarageCUBE.

Le module OSC (global) se présente sous la forme de deux panneaux. Sur le côté gauche se trouve '**Keyword Listener**' et sur la droite '**Feedback Sender**'. Le premier reçoit les messages de votre appareil, le second lui envoie des messages.

Keyword Listener

Dans ce panneau vous trouverez l'adresse IP de votre ordinateur. Utilisez cette adresse lors



de la configuration de TouchOSC pour le connecter à votre machine. Lorsque le bouton **'active'** est activé (sa couleur passe du bleu au orange), Modul8 répondra à toute activité provenant de votre appareil.

Feedback Sender

Dans ce panneau vous verrez un champ appelé **'Target IP'** : entrez l'adresse IP de votre appareil telle qu'elle est indiquée dans les paramètres de TouchOSC. Lorsque le bouton **'active'** de cette section est activé, Modul8 et TouchOSC sont liés, ainsi si vous bougez le slider d'opacité d'un calque dans l'interface de modul8, le contrôle correspondant dans TouchOSC sera mis à jour.

Créer des interfaces personnalisées avec OSC

La chose la plus important à savoir lors de la création d'interfaces avec TouchOSC pour Modul8 est comment instaurer le dialogue entre TouchOSC et Modul8. Par exemple, créons un slider dans l'éditeur de TouchOSC :

1 Ctrl + clic de souris n'importe où à l'intérieur de la fenêtre

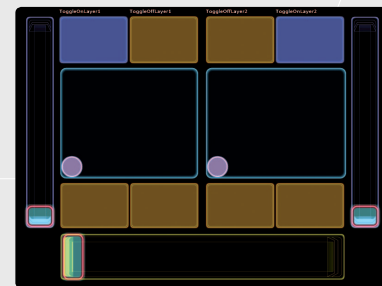
Un menu contextuel apparait dans la zone d'édition de l'interface.

2 Sélectionnez l'option **'Fader V'**.

3 Sur la gauche de la zone d'édition de l'interface décochez la case appelée **'auto'** afin que le champ de texte en dessous puisse être édité.

4 Ensuite tapez : `/md8key/ctrl_layer_alpha/1`

Ce que vous venez d'écrire est un message basé sur le système de mot clé de Modul8 (`md8key`) permettant de contrôler l'alpha (`ctrl_layer_alpha`) du calque 1. Pour le contrôle des calques, utilisez -1 pour affecter tous les calques, 0 pour le calque sélectionné et une valeur entre 1 et 10 pour chaque calque indépendamment. Envoyez ce petit test à TouchOSC. Assurez-vous que le module OSC (global) est activé et testez le slider.



Il vous est maintenant possible de tout contrôler dans l'interface principale de Modul8. Pour découvrir tous les mots clé de Modul8, sélectionnez **'Modules / Keywords Browser'** dans le menu principal. Un listing complet, trié par colonnes permet de recréer un mot clé. En sélectionnant un mot clé particulier, ses options s'afficheront dans une boîte de dialogue en bas de la fenêtre.

Pour plus d'informations à propos du navigateur de mots clé, reportez-vous au chapitre 11 de ce manuel.

MIDI avec TouchOSC

Bien que vous puissiez utiliser le module OSC pour contrôler la totalité des paramètres de l'interface principale de Modul8, cela ne vous permet pas d'assigner les contrôles TouchOSC aux modules. Cependant TouchOSC supporte aussi la norme MIDI. Vous pouvez donc utiliser les messages MIDI pour contrôler les modules. Pour faire cela, créez un contrôle dans l'éditeur TouchOSC et cliquez sur l'onglet MIDI situé à côté de l'onglet OSC.

- 1 Cochez la case **'Var:'**
- 2 Dans le champ numérique, entrez une valeur entre 0 et 127. Vous devrez entrer une valeur différente pour chaque élément de votre interface.
- 3 Chargez votre interface dans TouchOSC.

Vous allez maintenant devoir connecter TouchOSC à votre ordinateur grâce aux fonctions de MIDI via le réseau intégrées à votre Mac.

- 4 Dans le dossier Utilitaires de votre dossier Applications, ouvrez **'Configuration Audio et MIDI'**.
- 5 Dans le menu fenêtre sélectionnez **'Afficher la fenêtre MIDI'**. Vous verrez un gros bouton **'Réseau'**, double cliquez dessus.

- 6 Dans la partie **'Mes sessions'**, créez une nouvelle session à l'aide du bouton + puis cliquez sur la case à cocher située à côté du nom.
- 7 Vous pouvez maintenant cliquer sur le nom de votre appareil dans la liste **'Répertoire'** et cliquer sur le bouton **'Se connecter'** situé juste en dessous de la liste.
- 8 Dans les réglages de TouchOSC, sélectionnez **'CoreMIDI'**. Vous devriez voir votre session dans **'Inputs'** et **'Outputs'** et les deux doivent être activés.

Dans Modul8, activez le mapping MIDI, sélectionnez l'élément de l'interface que vous voulez contrôler et bougez le contrôle sur votre appareil comme vous le feriez avec un contrôleur MIDI.

TouchOSC permet d'utiliser le MIDI et l'OSC en même temps.

Cas d'étude

La configuration suivante est fournie comme cas d'étude pour une interface personnalisée conçue pour une performance ou installation spécifique. Le projet utilise la totalité des 10 calques de Modul8 et la configuration de TouchOSC utilise une combinaison de messages OSC et MIDI en corrélation avec un simple module.

La totalité du projet, incluant l'interface TouchOSC, le dossier de projet Modul8, ses médias et le module personnalisé, peut être trouvée dans le dossier Basics, nommé **'silant.touch'**.

Le concept central derrière cette interface est de permettre au performeur de se focaliser sur les contrôles nécessaires du logiciel sans l'accabler avec toutes les options de l'interface de modul8.



CHAPITRE 11 MODULES

QUE FONT LES MODULES?

L'interface principale de Modul8 offre tous les effets de base pour une performance vidéo. Mais vous vous trouverez vite avec des projets particuliers demandant des options aussi basiques que de pouvoir enregistrer des préréglages de couleurs pour les calques ou de pouvoir mettre l'opacité du master à zéro en un clic de bouton.

Avec les modules, créer des fenêtres personnalisées et séparées de l'interface de Modul8 est un processus simple qui ne requiert pas de notions de programmation préalables.

Modul8 est livré avec **12** modules préinstallés que nous pensons être des outils essentiels au VJing.

Les modules de base sont les suivants:

- **BPM** (global) Fonctionne en relation avec les deux modules **BPM Router** afin de définir le beat par minute à une animation automatique. Vous pouvez utiliser les préréglages ou affiner la valeur à la main, ou encore taper le rythme sur un bouton afin de détecter le BPM en temps réel.
- **BPM Router** (layer) Utilise le BPM et automatise les fonctions liées à un calque.
- **BPM Router** (master) Utilise le BPM et automatise les fonctions master.
- **Center** (layer) Décale le centre d'origine d'un calque.
- **ChromaKey** (layer) Rend transparent une couleur spécifique.
- **CrossFader** (master) Permet d'animer le crossfader à une vitesse donnée.

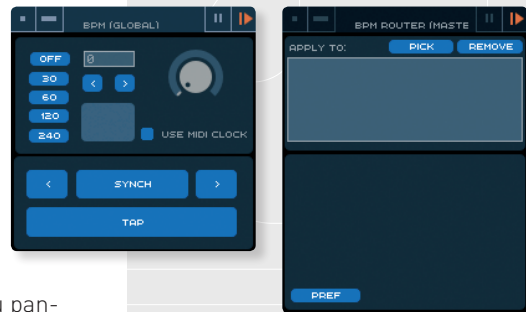
- **Filter** (layer) Applique des effets FreeFrame, CoreImage ou GarageCube sur un calque.
- **Mask** (global) Utilise n'importe quel media comme un cache par-dessus votre composition.
- **Movie Scratch** (layer) '**Scratch**' votre clip ou permet d'avancer dans l'animation image par image.
- **Painter** (layer) Permet de peindre par-dessus votre media ou en transparence.
- **TEXT** (layer) Converti votre calque en calque de texte.

UTILISER LES MODULES

Une des méthodes de travail les plus répandues pour le VJing est la technique du crossfader. Ce concept est emprunté aux traditionnels mixeurs vidéo A/B ou la transition se fait au rythme de la musique. Pour reproduire cet effet dans Modul8 vous utiliserez deux modules: **BPM (global)** et **BPM Router (master)**.

- 1 Ouvrez le fichier '**BASIC_TUTORIAL**'.
- 2 Appliquez le media '**04_colors**' au premier calque.
- 3 Créez un second calque en cliquant sur le bouton '+' situé en haut à droite du panneau des calques.
- 4 Appliquez le media '**05_arrow**' à ce dernier.
- 5 Cliquez et déplacez ce nouveau calque dans la 6^e case de calque, juste en dessous du titre '**GROUP B**'.
- 6 Dans l'espace entre les calques du groupe B et du groupe A, cliquez sur les deux cases à cocher nommées '**FADING**'.

La case à cocher se change en orange et le crossfader sépare maintenant le '**GROUP A**' du '**GROUP B**'. Le curseur du crossfader est situé tout à gauche.



Cliquez et déplacez le curseur du crossfader tout à droite et regardez la fenêtre de sortie afin de vérifier que vous voyez maintenant le calque situé dans le **'GROUP B'**. Notez aussi la couleur de fond du panneau des calques qui met en évidence le groupe affiché.

Déplacez le curseur vers la gauche. Le **'GROUP A'** est à nouveau visible et le **'GROUP B'** est invisible. Nous allons maintenant utiliser les modules afin d'automatiser la transition.

- 1 Ouvrez le menu **'Modules'**.
- 2 Dans le sous menu **'Show'**, sélectionnez **'PBM (global)'**.
- 3 Dans le même menu, sélectionnez **'BPM ROUTER (master)'**.
- 4 Activez ces deux modules en cliquant sur le bouton **'play'** situé tout en haut à droite de chaque fenêtre de modules.
- 5 Cliquez sur le bouton **'PICK'** dans le module **'BPM ROUTER (master)'**. Le bouton devient orange.
- 6 Cliquez maintenant sur le crossfader afin de le sélectionner.

La zone située en dessous du bouton **'PICK'** contient maintenant une ligne **'ctrl_master_crossfader_slider'**.



- 1 Dans le module **'BPM (global)'**, cliquez sur le petit bouton **'120'**. Le rectangle au centre du module se met maintenant à clignoter.
- 2 Dans le module **'BPM ROUTER (master)'**, cliquez maintenant sur le bouton à gauche nommé **'PLAY'**.

Le **'crossfader'** est maintenant en train de bouger au rythme de **120 beats par minute**. Vous pouvez changer la vitesse à tout moment en changeant la valeur présente dans le module BPM.

Il est aussi possible de changer la vitesse du crossfader à l'aide du module **BPM ROUTER(master)** en cliquant sur l'un des six boutons situé à droite du bouton **'PLAY'** et respectivement nommés **'4/1, 2/1, 1/1, 1/2'**.

En dessous du bouton **'PLAY'** vous trouverez une série de boutons radio. Ceux-ci permettent de changer le comportement du crossfader. Par défaut, **'SINUS'** est sélectionné. Une prévisualisation du mouvement est visible à droite des boutons.

En cliquant sur les autres boutons, vous pourrez voir les différents comportements.

Note

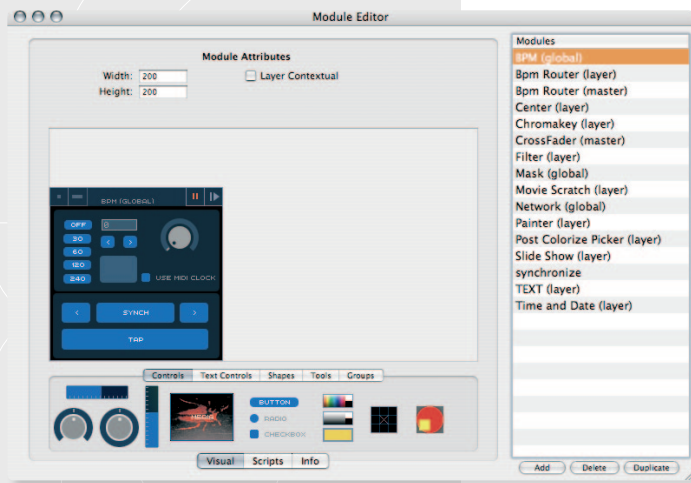
Un module est comme n'importe quelle autre fenêtre de Modul8. Il peut être déplacé sur l'écran en cliquant et déplaçant la barre de titre du module.

Créer un module simple

Nous allons créer un module simple contenant deux boutons. L'un va désactiver la **transparence master** de Modul8, l'autre va la réactiver.

Avant tout, vérifiez que vous avez un projet ouvert et qu'une composition est affichée dans la fenêtre de sortie.

→ Dans le menu **'Module'**, sélectionnez **'Editor'**.



La fenêtre **d'éditeur de modules** apparaît. Dans la partie droite de la fenêtre se trouve la liste de tous les modules installés dans Modul8.

En bas de cette liste se trouvent trois boutons:

- **Add** Crée un nouveau module vierge.
- **Delete** Efface le module sélectionné dans la liste.
- **Duplicate** Duplique le module sélectionné.

- 1 Cliquez sur le bouton **'Add'**.
- 2 Dans la liste des modules, un champ de texte apparaît avec le mot **'Untitled'** dedans. Remplacez ce mot par **'Master Alpha on-off'**.

A la gauche de la liste des **modules** se trouve la zone de construction des modules. Elle consiste en un panneau contenant par défaut la fenêtre de votre module tel que vous le verrez une fois actif. En dessous de ce panneau vous trouvez la bibliothèque des **contrôles** à votre disposition, similaires à ceux de l'interface principale de Modul8.

Pour cet exercice, nous allons simplement créer deux boutons dans la fenêtre. Nous allons aussi rapetisser la taille de la fenêtre car nous n'avons pas besoin de tout cet espace pour seulement deux boutons.

Changer la taille de la fenêtre d'un module

- 1 Tout en haut à gauche de la fenêtre d'édition de modules se trouvent deux champs. Le premier est nommé **'width'**. Par défaut il est défini à 400. Nous allons changer cette valeur pour 200.
- 2 En dessous se trouve un champ **'height'** avec une valeur par défaut de 280. Remplacez cette valeur par 80.

Créer un bouton et le lier à l'interface de Modul8

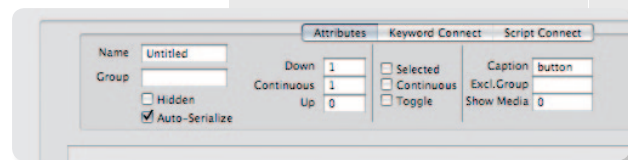
Explorez la bibliothèque des contrôles située tout en bas de la fenêtre d'édition des modules. Vous trouvez ici les contrôles que vous avez l'habitude d'utiliser dans l'interface principale de Modul8.

- A l'aide de votre souris, cliquez et déplacez le bouton nommé **'BUTTON'** depuis la bibliothèque des contrôles, vers la fenêtre de votre module.

Notez que le panneau dans lequel se trouvaient les champs pour éditer la taille de la fenêtre a maintenant changé et que vous trouvez maintenant une nouvelle série d'onglets. L'onglet par défaut est appelé **'Attributes'**. Ceux-ci permettent de changer la légende du bouton ainsi que de régler sa manière de fonctionner.

Définir les propriétés d'un bouton de module

- 1 Dans l'onglet **'Attributes'**, sélectionnez le champ **'Name'** et changez son contenu pour **'OFF'**.
- 2 Plus à droite vous trouverez le champ **'Caption'**. Changez aussi son contenu pour **'OFF'**.

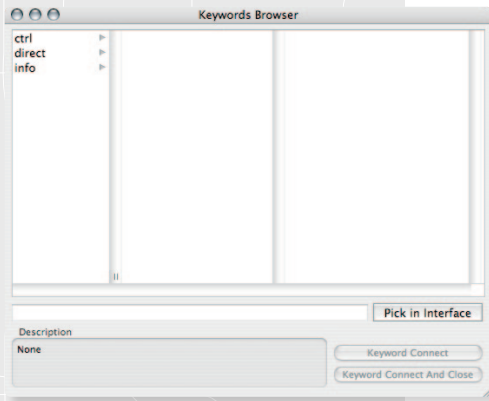


Connecter un mot clé à un bouton

- 1 Vérifiez que le bouton que vous venez de créer est toujours sélectionné.
- 2 En haut de l'éditeur de modules, cliquez sur l'onglet **'Keyword Connect'**.

Le panneau change, vous avez à présent une zone contenant deux menus déroulants et un deuxième espace dans cette zone contenant une série de boutons et de champs de texte.

→ Cliquez sur le bouton **'browse...'**.



Une fenêtre s'ouvre. Vous êtes face au **'Keyword browser'** (le navigateur de mots clés). Cette fenêtre semblable à une fenêtre de Finder en vue par colonnes contient tous les mots clés disponibles pour contrôler Modul8. Les mots clés sont structurés dans une hiérarchie de type **'parents/enfants'**. On peut y lire de cette manière: **'corps, bras, main, doigt'**.

- 1 Dans la première colonne cliquez sur **'ctrl'**.
- 2 Une nouvelle série de mots clés apparaît dans la deuxième colonne. Parce que nous voulons contrôler la transparence du master, cliquez sur **'master'**.
- 3 La troisième colonne vous affiche maintenant tous les contrôles disponibles dans le master de Modul8.
- 4 Sélectionnez **'alpha'**.

En dessous du navigateur de **mots clés** se trouve un champ de texte. Vous avez pu constater qu'au fur et à mesure que vous naviguiez dans la hiérarchie, le mot clé écrit dedans se formait. Nous avons maintenant notre mot clé complet: **'ctrl_master_alpha'**. En dessous de ce champ de texte se trouve la description de ce que fait le **mot clé** et des valeurs qu'il faut lui donner afin de le faire fonctionner. Dans notre cas, une valeur entre 0.0 et 1.0 est demandée. Si on veut par exemple avoir une transparence à 50%, il faut alors envoyer la valeur 0.5 au **mot clé**.

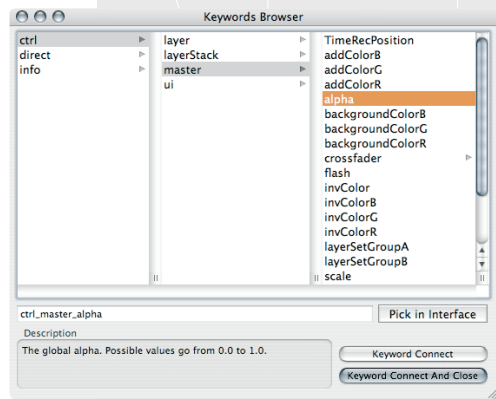
- 1 Cliquez sur le bouton **'Keyword Connect And Close'**.
- 2 Dans le champ légendé **'Expression'** vous trouverez le texte par défaut **'value=value'**. Remplacez ce contenu par **'value=0.0'**.

Nous avons maintenant un bouton qui va changer la valeur de **transparence master** à 0.0. Cela veut dire que toute votre composition va disparaître.

Essayons maintenant le premier bouton de notre nouveau module.

- 1 Dans le menu **'Modules'**, sélectionnez **'Save All Changes'**.
- 2 Retournez dans le menu **'Modules'** et sélectionnez maintenant **'Show'** puis **'Master Alpha on off'**. Votre module est maintenant visible!.
- 3 Notez que le bouton de votre module est légèrement plus foncé que le reste de l'interface de Modul8. C'est parce que votre module doit être activé.
- 4 Cliquez sur le bouton de lecture en haut à droite de votre module. Votre bouton est maintenant de la même couleur que dans **l'éditeur de modules**.
- 5 Cliquez sur le bouton **'OFF'**.

Le slider du **'Alpha Channel'** dans le panneau **'MASTER'** est maintenant à zéro.



Créons maintenant un bouton **'ON'** en utilisant une approche encore plus simple pour le connecter à l'interface.

- 1 Créez un nouveau bouton de la même manière que précédemment et placez-le à côté du bouton **'OFF'**.
- 2 Si besoin, changez la taille de ce nouveau bouton en cliquant dans le carré orange situé en bas à droite du bouton et en le déplaçant. Alignez-vous à la taille du bouton **'OFF'**.
- 3 Vérifiez que l'onglet **'Keyword Connect'** est sélectionné.
- 4 Si nécessaire, déplacez la fenêtre de l'éditeur de module afin que le slider **'Alpha channel'** du master soit visible.
- 5 Cliquez cette fois-ci sur le bouton **'Pick in UI'**.
- 6 Cliquez directement sur le slider **'Alpha channel'** du master.

Notez que le champ texte **'To:'** contient maintenant exactement le même mot clé que précédemment. Le bouton **'Pick in UI'** peut être utilisé sur n'importe quel contrôle de l'interface principale de Modul8.

- 1 Dans le champ **'Expression'**, remplacez **'value=value'** par **'value=1.0'**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **'Attributes'**.
- 3 Changez le champ **'Name'** avec la valeur **'ON'**.
- 4 Dans le champ **'Caption'**, entrez **'ON'**.
- 5 Sauvegardez le module en choisissant **'Save All Changes'** dans le menu **'Modules'**.
- 6 Cliquez sur le bouton **'ON'** de votre module.

Le slider **'Alpha Channel'** du master reprend maintenant sa valeur par défaut. Tout est à nouveau visible dans la fenêtre de sortie. Vous pouvez maintenant utiliser les deux boutons pour afficher ou masquer toute votre composition sans avoir besoin de déplacer le slider.

Une fois l'édition de votre module terminée, vous pouvez fermer la fenêtre d'éditeur de l'éditeur de la même manière que n'importe quelle fenêtre de votre ordinateur.

Note

Il est possible de créer des modules plus complexes en utilisant le langage de script **Python**. Vous pouvez trouver des informations sur le fonctionnement de Python dans Modul8 en analysant les autres modules installés sur votre ordinateur et ceux créés par les autres utilisateurs.

LA LIBRAIRIE DES MODULES EN LIGNE

En plus des modules préinstallés avec Modul8, vous avez une bibliothèque en ligne vous permettant d'accéder à une multitude de modules créés par GarageCUBE ainsi que les utilisateurs de Modul8.

Note

Votre ordinateur doit être connecté à internet pour accéder à la librairie des modules en ligne.

Accéder à la librairie des modules en ligne

1 Dans le menu '**Modules**', sélectionnez '**Online Library...**'.

- 2 Dans la partie gauche de la fenêtre de la **librairie en ligne** se trouve une liste surmontée de deux onglets. A droite se trouve une liste de tous les modules installés sur votre ordinateur. Vous devrez peut-être attendre quelques secondes pour que la librairie se charge.
- 3 Cliquez sur l'onglet **'GarageCube Library'** s'il n'est pas déjà sélectionné.
- 4 Dans la liste des modules de GarageCube, cliquez sur le module **'Slide Show (layer)'**.
- 5 En dessous de la liste se trouve un panneau affichant la description du module sélectionné.
- 6 En dessous de la liste des modules installés sur votre ordinateur se trouve un bouton **'install →'**.
- 7 Cliquez sur ce bouton pour installer le module **'Slide Show (layer)'**.

Le module que vous venez de télécharger et installer apparaît maintenant dans la liste **'Your Modules'**.

ASTUCE

Vos modules sont installés dans le dossier **'Modules'** situé à côté de l'application **'Modul8'**. Malgré que vous puissiez déjà utiliser le module téléchargé, il n'est pas immédiatement enregistré dans ce dossier. Pour le sauvegarder:

- 1 Quittez Modul8 en passant par **'Quit Modul8'** dans le menu **'Modul8'**.
- 2 Une fenêtre d'avertissement vous indique qu'un ou plusieurs modules ne sont pas sauvegardés.
- 3 Cliquez sur le bouton **'Save'** afin d'enregistrer votre module dans le dossier Modules et permettre à Modul8 de quitter.

Le module **Slide Show (layer)** est très utile lorsque vous voulez passer d'un media à un autre automatiquement dans votre **bibliothèque de media**.

Utilisation du module 'Slide Show'

- 1 Ouvrez le projet '**BASIC_TUTORIAL**'.
- 2 S'il n'est pas visible, accédez au module '**Slide Show**' par le menu '**Modules**' puis '**Show**'.
- 3 Activez le module en cliquant sur le bouton tout en haut à droite de la fenêtre du module.
- 4 Sélectionnez le premier media de la fenêtre '**Media Set**'.
- 5 En haut de la fenêtre du module '**Slide Show**', cliquez sur le bouton '**ON/OFF**'. Le bouton devient orange.

Le media de votre calque va maintenant changer toutes les secondes. C'est le temps par défaut de ce module.

En dessous du bouton '**ON/OFF**' se trouvent deux boutons avec des flèches. Par défaut, le bouton avec la flèche pointant à droite est activé.

→ Cliquez sur le bouton avec la flèche pointant à gauche.

Les médias changent maintenant dans le sens inverse. Après avoir affiché le premier media, il saute au dernier espace de la fenêtre de media.



→ Cliquez maintenant sur le bouton légendé **'RANDOM'**.

Les boutons de direction sont les deux désactivés et le bouton **'RANDOM'** est orange. Les médias sautent maintenant de manière aléatoire des uns aux autres.

→ Cliquez à nouveau sur le bouton avec une flèche pointant à droite.

Le changement de media reprend son sens initial.

En dessous du bouton **'RANDOM'**, vous trouverez un petit panneau nommé **'FREQUENCY'** contenant trois boutons avec des nombres, une case à cocher et un potard. Ces contrôles permettent de changer la vitesse à laquelle les médias changent. Par défaut le module est réglé pour changer de media toutes les secondes. Ceci est indiqué par le fait que le bouton avec un **'1'** dedans est activé en orange. Pour changer la fréquence, vous pouvez utiliser ces trois méthodes:

- Cliquez sur le bouton légendé **'10'** afin de changer le délai à 10 secondes.
- Cliquez sur le bouton légendé **'30'** afin de changer le délai à 30 secondes.
- Tournez le potard afin de changer le délai plus précisément.

Si vous cochez la case **'WAIT MOVIE'**, le module attendra que votre media soit arrivé au bout de la lecture pour passer au suivant. Le temps défini précédemment ne sera pas pris en compte.

Si vous voulez changer de media manuellement:

- 1 Cliquez sur le bouton **'ON/OFF'** afin d'arrêter le changement automatique.
- 2 Tout en bas du module, cliquez sur le bouton **'NEXT'**.

Chaque fois que vous cliquerez sur ce bouton, le media situé à droite du media sélectionné sera affiché. En cliquant sur le bouton **'PREVIOUS'**, vous revenez en arrière.

Notez que parce que seulement 10 des 16 espaces de la **librairie de médias** sont occupés, vous avez des moments où rien n'est affiché sur votre calque. Ceci parce que le module est réglé par défaut pour utiliser tous les espaces de la première page de votre librairie de médias.

Au-dessus du bouton **'PREVIOUS'** se trouvent deux champs contenant des nombres avec deux boutons légendés avec des flèches de chaque côtés. Le premier champ est légendé **'FROM'**, le suivant **'TO'**. Ces contrôles permettent de choisir dans quel intervalle changer les médias.

- 1 Cliquez plusieurs fois sur le bouton avec une flèche pointant vers la droite à coté du champ **'FROM'** jusqu'à ce que le chiffre indiqué soit **'2'**.
- 2 Faites de même pour le champ **'TO'** mais avec le bouton pointant à gauche, et jusqu'à ce que la valeur soit de **'5'**.
- 3 Activez le changement automatique en cliquant sur **'ON/OFF'**.



Pascal Greco & Kid Chocolat
Mapping Festival 08, Geneva
© Stéphane Pecorini



Le module change maintenant les médias entre le 3^e (numéro **2**) et le 6^e (numéro **5**).

Finalement, la dernière option de ce module est le bouton **'FADING'** permettant d'ajouter un effet de transition lorsque le module passe d'un media à un autre.

- 1 Cliquez sur le bouton **'FADING'** afin de l'activer.
- 2 Tournez le potard situé à sa droite pour augmenter le temps de transition. Constatez l'effet dans la fenêtre de sortie.
- 3 Vous pouvez maintenant désactiver le module en cliquant sur le bouton **'ON/OFF'**.
- 4 Désactivez le module en cliquant sur le bouton tout en haut à droite de la fenêtre de module.
- 5 Fermez le module en cliquant sur le bouton tout en haut à gauche.

ASTUCE

Si vous avez beaucoup de modules activés en même temps il se peut que les performances de Modul8 s'affaiblissent. Si vous n'utilisez pas un module, pensez à le désactiver. Pour de meilleures performances, vous pouvez même supprimer les modules que vous n'utilisez jamais en les enlevant du dossier Modules situé dans le dossier Modul8 de vos applications.

CHAPITRE 12 TRUCS ET ASTUCES

Recentrer un calque en double-cliquant dans la vue en grille

Si vous avez déplacé votre calque et que vous désirez le recentrer à sa position d'origine, double cliquez n'importe où dans la fenêtre de prévisualisation!

Option-clique sur un calque pour le sélectionner

Il vous est possible de sélectionner un calque à travers la fenêtre de prévisualisation en appuyant sur la touche option et en cliquant sur l'image voulue dans la fenêtre.

Touches flèches pour ajuster un slider

Si vous voulez changer la valeur d'un slider sans utiliser la souris, sélectionnez-le en cliquant dessus et utilisez les flèches gauche et droite de votre clavier pour changer la valeur du slider d'un cran à chaque fois.

Majuscule + option + touches flèches pour ajuster précisément un slider

De la même manière que cité précédemment, il vous est possible de déplacer le slider avec les touches flèches de votre clavier mais de manière plus précise. Appuyez simultanément sur les touches **majuscules**, **option** puis flèche de gauche ou flèche de droite.

Workspaces

Vous pouvez personnaliser jusqu'à 8 espaces de travail. Par défaut, Modul8 utilise l'espace de travail numéro 1.

- 1 Ouvrez le menu **'Window'** puis **'Workspaces'**. Sélectionnez le numéro 2.
- 2 Déplacez la position des fenêtres de Modul8, ainsi que les modules afin d'avoir une composition d'outils à votre convenance.
- 3 A l'aide de votre clavier, appuyez sur **'⌘'** puis la touche 1. Les fenêtres vont s'arranger comme elles l'étaient précédemment.
- 4 A l'aide de votre clavier, appuyez maintenant sur **'⌘'** puis la touche 2. Les fenêtres s'arrangent maintenant comme vous les avez disposées à l'instant.

Pour replacer les fenêtres à leur position par défaut, passez par le menu **'Window'** et sélectionnez **'Reset locations'**.

CHAPITRE 13 MODUL8 2.6

Ce chapitre est un supplément couvrant les fonctionnalités ajoutées à Modul8 2.6.

ANALYSE DES FRÉQUENCES

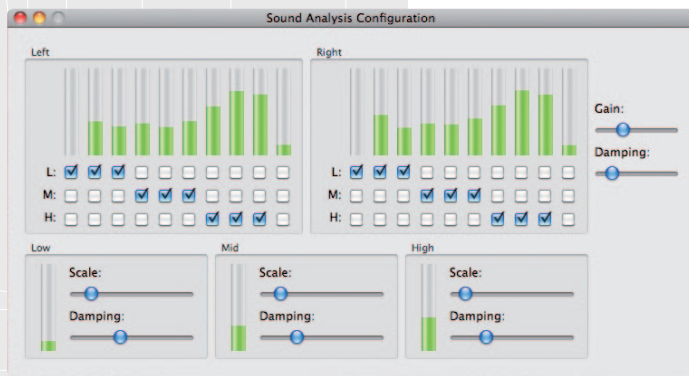
L'option d'analyse des fréquences sonores permet d'avoir un contrôle plus précis sur la manière de faire réagir un calque au son. Par exemple, vous pouvez assigner la taille du calque pour qu'elle réagisse aux basses et la taille d'un deuxième calque pour réagir aux aigus.

Pour utiliser l'analyse du son:

- 1 Vérifiez que votre ordinateur reçoit bien du son soit du micro interne soit d'un micro externe. Pour cela, ouvrez le panneau **'Son'** des Préférences Système sous l'onglet **'Entrée'**.
- 2 Tout en bas à droite dans l'interface de Modul8, tournez le potard **'IN'** vers la droite.
- 3 Sélectionnez **'Sound Analysis'** par le menu **'Edit'**.

La fenêtre **'Sound Analysis Configuration'** apparaît.

Si vos réglages sonores sont correctement configurés, vous voyez des barres vertes indiquant les niveaux des différentes fréquences perçues par Modul8.



Les réglages par défaut sont le point de départ pour explorer comment vos calques réagissent au son.

Le meilleur moyen de comprendre comment l'analyse du son fonctionne est de l'essayer.

- 1 Dans le dossier tutoriel livré avec ce manuel. Ouvrez le projet **'sound analysis'**.

La composition dans votre fenêtre de sortie devrait ressembler à l'image ci-contre.



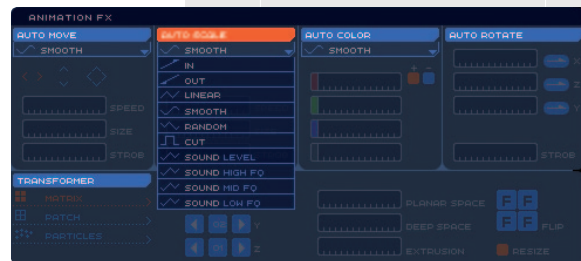
Maintenant, appliquons les fréquences sonores à chaque calque.

- 2 Sélectionnez le premier calque en cliquant dessus.
- 3 Dans le panneau **'animation FX'** sous l'onglet **'auto scale'**, ouvrez le menu déroulant et choisissez **'sound high fq'**.

Dans la version 2.6, vous trouverez trois nouvelles options pour les effets d'animation, chacun correspondant à un réglage de fréquence défini dans les options d'analyse de son.

- 4 Réglez les sliders de vitesse et de taille afin qu'ils remplissent les $\frac{3}{4}$ du slider.
- 5 Activez l'effet **'auto scale'** en cliquant sur son onglet.
- 6 Répétez cette marche à suivre sur les deux autres calques en choisissant respectivement **'mid fq'** pour le 2^e calque et **'low fq'** pour le 3^e.

A l'aide du lecteur de votre choix, jouez le fichier que nous vous avons fournis dans le dossier de ce tutoriel.



Vous pouvez maintenant explorer les possibilités de l'analyse de son en sélectionnant les différents modes des effets d'animation.

Il est important de comprendre que les définitions '**High**', '**Mid**' et '**Low**' sont en fait des références pour les effets d'animation. Vous pouvez tout à fait changer quelle(s) fréquence(s) sera liée à '**Mid**', '**Low**' ou '**High**'.

DMX

Le travail scénique et l'événementiel dépend d'un protocole appelé DMX pour pouvoir contrôler les lumières de diverses façons. Si vous avez travaillé pour le spectacle, vous devez être habitué à voir les grandes consoles lumière et le matériel compatible DMX relatif permettant de contrôler et d'automatiser l'éclairage, les machines à fumée, etc.

Modul8 peut être intégré à ce type d'environnement et ainsi être contrôlé par une console lumière, ou alors grâce au système des modules, il est possible de contrôler des appareils DMX. Certains modules sont déjà disponibles dans la bibliothèque en ligne.

Actuellement, le seul adaptateur DMX reconnu par Modul8 est le **ENTTEC DMX USB Pro**. Une fois en possession de ce produit, vous devrez installer les pilotes afin qu'il soit reconnu par votre machine. Référez-vous au manuel fourni avec votre ENTTEC pour plus d'informations.

Quelques informations à savoir sur le DMX

- DMX utilise jusqu'à 512 channels.
- Un produit DMX est appelé '**fixture**' et peut utiliser plusieurs channels. Par exemple pour une lampe à LED RVB. Il y aura un channel par couleur.
- Les valeurs d'un channel vont de 0 à 255 (8 bits) et peuvent être augmentés jusqu'à 65280 (16 bits) en utilisant deux channels en même temps.
- Le DMX est unidirectionnel. Cela veut dire que vous pouvez avoir Modul8 qui contrôle des fixtures mais dans ce type de configuration Modul8 ne peut pas être contrôlé par une régie lumière.

Comment connecter l'ENTTEC DMX USB Pro à votre ordinateur

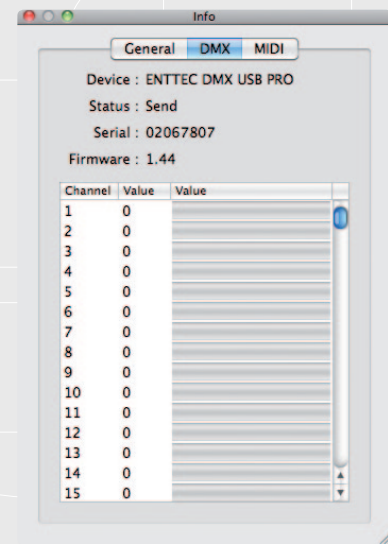
- Connectez l'ENTTEC DMX USB Pro à votre ordinateur.
- Connectez le câble XLR à 5 broches au produit que vous voulez contrôler avec Modul8.

Dans certains cas, les produits DMX demandent des câbles XLR à 3 broches. Dans ce cas vous aurez besoin d'un adaptateur XLR 5 broches vers 3 broches.

- Démarrez Modul8 et ouvrez les préférences par le menu '**Modul8**', puis cliquez sur l'onglet '**DMX**'.

Si les pilotes ont été correctement installés et que le boîtier DMX-USB est correctement connecté, les préférences DMX vont afficher un menu déroulant à gauche contenant le nom du produit et les informations du pilote à droite.

S'il vous semble que la connexion n'a pas été établie entre Modul8, le boîtier DMX ou la fixture, vous pouvez accéder à la fenêtre d'informations en choisissant '**Info**' dans le menu '**Modul8**'.



ASTUCE

Vous pouvez utiliser la fenêtre d'information pour vérifier le statut de tous les produits DMX connectés à votre ordinateur.

L'onglet **'DMX'** de la fenêtre d'informations vous informe si la connexion fonctionne et quels channels sont actifs. Si le statut est **'failed'**, référez-vous à la documentation de votre boîtier ENTTEC.

Attention

Ne débranchez jamais le boîtier ENTTEC lorsque Modul8 est ouvert.

Modules DMX

Actuellement, tous les contrôles DMX dans Modul8 se font au travers des modules. Des modules d'exemple peuvent être téléchargés depuis la librairie en ligne. Deux modules simples sont à utiliser comme référence: **'DMX 8 CHANNELS (DMX)'** qui permet de contrôler des fixtures DMX directement depuis Modul8, et **'DMX FIXTURE (DMX)'** permettant de contrôler Modul8 à l'aide d'une console lumière.

Ces tutoriels devraient vous fournir les bases du fonctionnement du DMX au sein de Modul8.

Comment contrôler le DMX depuis Modul8

Pour cette marche à suivre vous devez disposer d'un ENTTEC DMX USB Pro et d'un produit compatible DMX.

Parce qu'il y a énormément de produits DMX différents, les configurations par défaut varient d'un produit à un autre. La marche à suivre ci-dessous fournit un exemple de base sur la manière d'utiliser le module **'DMX 8 CHANNELS (DMX)'**.

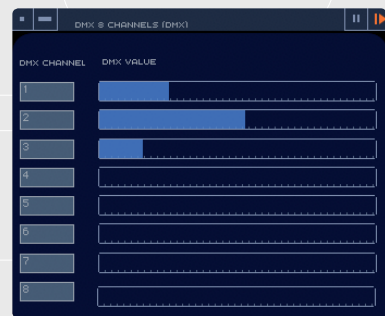
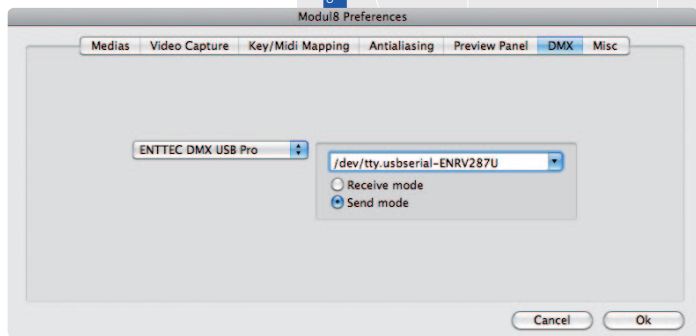
- 1 Vérifiez que votre boîtier ENTTEC est bien connecté à votre ordinateur et que votre fixture est bien branchée au boîtier.
- 2 Ouvrez Modul8.
- 3 Ouvrez les préférences de Modul8 et cliquez sur l'onglet DMX.

- 4 Cliquez sur le menu déroulant situé à gauche et sélectionnez ENTTEC DMX USB Pro.
- 5 A droite de ce menu vous trouverez un deuxième type de menu ainsi que deux boutons radios. Cliquez sur la petite flèche pointant vers le bas afin de sélectionner le pilote.
- 6 Vérifiez que le bouton **'Send mode'** est sélectionné.
- 7 Si votre boîtier ENTTEC n'est pas disponible dans Modul8, référez-vous à la documentation ENTTEC, les pilotes sont peut-être mal installés.
- 8 Depuis la librairie en ligne des modules, téléchargez le module **'DMX 8 CHANNELS (DMX)'**.
- 9 Si le module n'est pas visible, sélectionnez-le dans le menu Modules puis Show
- 10 Activez le module en cliquant sur le bouton **'Play'** en haut à droite de la fenêtre.
- 11 Vérifiez que votre fixture est bien allumée.

Le module consiste en 8 champs numériques et 8 sliders. Chaque slider contrôle un channel défini dans le champ numérique. Par exemple, si votre fixture est une lampe RVB, vous allez peut-être avoir le rouge sur le channel 1, le vert sur le channel 2 et le bleu sur le channel 3.

Si votre fixture utilise des channels qui ne sont pas inscrits par défaut dans le module, vous pouvez les changer manuellement en éditant le champ numérique.

Notez qu'il est impossible d'utiliser deux fois le même channel.



DMX 8 CHANNELS (DMX) module.

Comment contrôler Modul8 en DMX

Le module '**DMX FIXTURE (DMX)**' permet de définir des fixtures personnalisées à toutes les fonctionnalités de Modul8 ayant un mot clé associé.

Une ENTTEC DMX UDB Pro, une console lumière ainsi que des connaissances DMX sont nécessaires pour cette marche à suivre.

Comme introduction simple, nous utiliserons donc le module '**DMX FIXTURE (DMX)**' pour créer une fixture personnalisée qui nous permettra de contrôler la vitesse et la taille du premier calque.

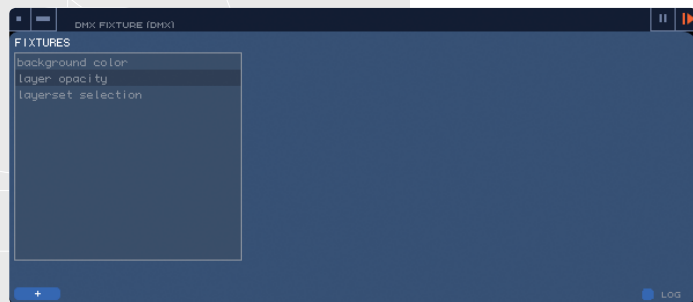
- 1 Vérifiez que votre câble DMX est connecté entre la console lumière et le boîtier ENTTEC et que celui-ci est connecté à votre ordinateur.
- 2 Lancez Modul8.
- 3 Ouvrez les préférences de Modul8 et cliquez sur l'onglet '**DMX**'.
- 4 Choisissez votre ENTTEC dans le menu déroulant de gauche.
- 5 Sélectionnez le pilote de l'ENTTEC dans le second menu déroulant en cliquant sur la petite flèche qui pointe vers le bas puis cochez le bouton '**Receive mode**'. Fermez les préférences.

6 Si la connexion ne peut être établie entre votre ordinateur et le boîtier ENTTEC, référez-vous au manuel de celui-ci.

7 Téléchargez le module '**DMX FIXTURE (DMX)**' que vous trouverez dans la librairie en ligne des modules (voir page 115 si vous n'êtes pas habitué à cette procédure).

8 Si le module n'apparaît pas, sélectionnez-le dans le menu '**Modules**', '**Show**'.

9 Activez le module en cliquant sur le bouton '**Play**' situé en haut à droite de la fenêtre.



Vue par défaut du module DMX Fixture.

Le module **'DMX FIXTURE (DMX)'** est maintenant activé et vous est présenté avec une liste de préréglages et un bouton **'+'** en bas de la fenêtre permettant de créer un nouveau réglage.

- 10 Cliquez sur le bouton **'+'** situé en bas à gauche de la fenêtre du module.

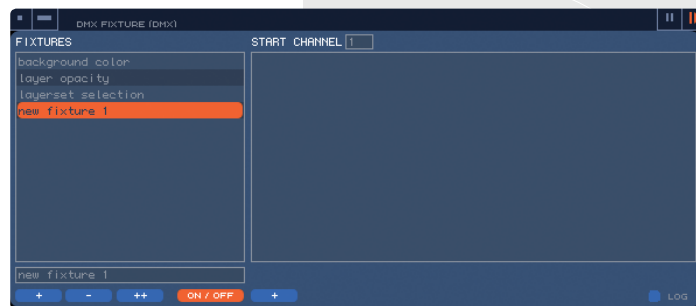
Une nouvelle fixture est créée avec le nom **'new fixture 1'**. A droite de la liste des fixtures se trouve un panneau vide. Dans ce panneau se trouveront les channels. Un champ numérique **'START CHANNEL'** est placé au-dessus du panneau.

En dessous de la liste des fixtures se trouve un champ de texte avec le nom par défaut de notre nouvelle fixture: **'new fixture 1'**.

- 11 Sélectionnez le texte du champ de texte et écrivez à la place **'calque 1'**, puis appuyez sur la touche retour de votre clavier.
- 12 Cliquez sur le bouton **'+'** situé en dessous du panneau des channels.

Une nouvelle entrée apparaît dans le panneau et porte le nom **'ch 1/pos 0 - new keyword'**. **'ch 1'** se réfère au channel DMX. **'pos 0'** à la position du calque. 0 est la valeur par défaut et indique le calque sélectionné ou un contrôle master dans Modul8. **'new keyword'** indique quant à lui le mot clé lié au channel.

Nous allons premièrement définir le channel DMX grâce au nombre indiqué dans **'START CHANNEL'**. Cette valeur indique le channel de départ pour toutes les valeurs de la fixture.



- 13 Dans le champ **'START CHANNEL'**, entrez la valeur 16.
- 14 Tout en haut à droite de la fenêtre du module vous trouverez le champ **'LAYER POSITION'**. Entrez la valeur 1 afin de ne contrôler que le premier calque.
- 15 Cliquez maintenant sur le bouton **'PICK'** situé tout en bas à droite de la fenêtre du module, puis cliquez sur le slider **'SPEED'** dans l'interface principale de Modul8.

L'entrée dans la liste des channels indique maintenant:

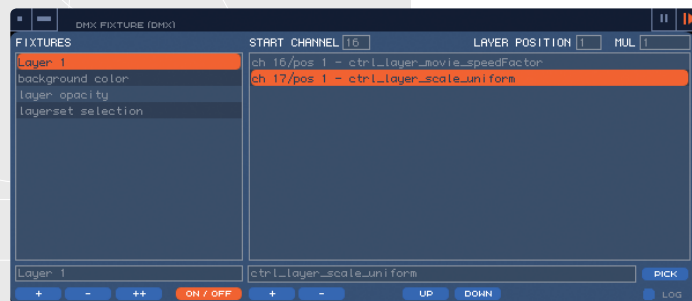
ch 16/pos 1 - ctrl_layer_movie_speedFactor

Notez aussi que le champ situé en dessous de la liste des channels contient le mot clé sélectionné à l'aide du bouton **'PICK'**.

Il est maintenant possible d'utiliser le channel 16 de votre console lumière afin de contrôler la vitesse du premier calque du panneau des calques. Nous pouvons continuer d'utiliser cette procédure afin d'assigner un nouveau channel à notre fixture:

ASTUCE

Vous pouvez naviguer dans les mots clés à disposition dans Modul8 à l'aide du navigateur des mots clés qui se trouve dans le menu Modules. En passant par ce navigateur vous trouverez aussi les fonctionnalités qui n'ont pas d'élément dans l'interface.



- 1 Cliquez sur le bouton **'+'** en dessous de la liste des channels. Le nouveau channel sera automatiquement créé en utilisant le channel 17.
- 2 Cliquez sur le bouton **'PICK'** et cliquez maintenant sur le slider **'SCALE'** dans l'interface principale.

La 2e entrée que nous avons créée affiche maintenant:
ch 17/pos 1 - ctrl_layer_scale_uniform

Notre console lumière peut maintenant contrôler la taille du calque au travers du channel 17.



VJ Lupin
Mapping Festival 09, Geneva
© Stéphane Pecorini

Note importante à propos de la position des calques

Lorsque vous spécifiez la position 1 pour un calque, cela se réfère au premier calque tout en haut du panneau des calques. Si vous cliquez et déplacez ce calque à la position 2, alors il n'y aura plus de calque en position 1 et il ne sera plus possible de contrôler quoi que ce soit avec la fixture précédemment créée à moins de remettre un calque en première position.

Brièvement évoquée plus haut, la position par défaut '**pos 0**' permet aux mots clés de contrôler le master de Modul8 ou le calque sélectionné. Il est aussi possible d'utiliser la valeur -1 afin d'appliquer l'effet à tous les calques en même temps.

Un exemple d'utilisation de '**pos 0**' peut être vu dans la fixture proposée par défaut et nommée '**background color**'.



Un exemple de fixture configuré en 'pos 0' pour contrôler la couleur de fond.

Informations supplémentaires à propos du module DMX FIXTURE

Si vous voulez désactiver temporairement une fixture, cliquez simplement sur le bouton '**ON/OFF**' situé en bas de la fenêtre du module. La fixture est déplacée en bas de la liste et une marque '**II**' à côté de son nom indique que celle-ci est désactivée.

La configuration des fixtures DMX va rester dans la liste de votre module à chaque réouverture de Modul8 à moins que vous sauvegardiez un projet. Dans ce cas, les réglages seront sauvegardés dans le document.

Ceci conclut le chapitre DMX de cette documentation. Si vous avez tout lu, vous devriez avoir maintenant une vision d'ensemble de la gestion DMX au sein de Modul8.

Si vous créez des modules vous-même, vous aurez la possibilité de créer vos propres interfaces de contrôle pour vos équipements de scène. Nous nous réjouissons déjà de retrouver vos idées dans la bibliothèque des modules en ligne.

CAPTURE DE 4 CAMÉRAS

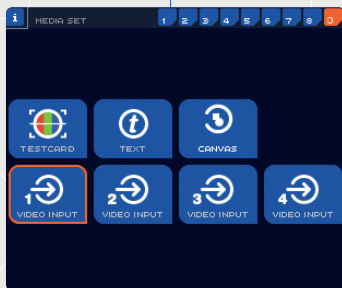
Les performances live peuvent être agrémentées d'un flux caméra permettant d'amplifier la présence d'un artiste sur scène. Malgré que l'utilisation de caméra en live n'est pas nouveau, l'accessibilité à cette technique est souvent très chère et peu flexible. Avec Modul8, vous pouvez facilement intégrer des flux camera dans vos compositions en temps réel.

Avec les multi caméras, vous pouvez positionner des caméras autour de la scène et ainsi donner à l'audience une globale de la performance. Modul8 2.6 vous permet de connecter jusqu'à 4 caméras simultanément. Une fois qu'une source vidéo est assignée à un calque, vous pouvez manipuler votre source comme n'importe quel autre media au sein de Modul8.

Vous pouvez utiliser une combinaison de caméras FireWire ou USB et si vous avez un ordinateur de bureau, vous pouvez utiliser une de vos baies d'extensions pour y connecter une ou plusieurs cartes de capture vidéo, permettant un meilleur rendu et une meilleure réactivité.

Note importante

Si vous ouvrez un projet contenant une sauvegarde de réglages DMX, la configuration DMX en fonction sera remplacée par celle de votre document.

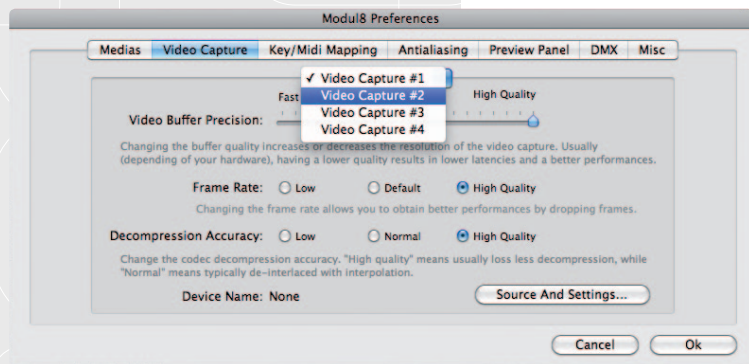


Utilisation de la capture vidéo dans Modul8 2.6

Par défaut, lorsque vous cliquez sur le bouton **'SP'** de la fenêtre des médias et que vous cliquez sur **'Video Input 1'**, Modul8 va afficher l'image de la première caméra disponible sur votre ordinateur dans le calque sélectionné.

Si vous avez plus d'une caméra connectée et que vous sélectionnez **'Video Input 2'**, la caméra suivante sera affichée sur le calque sélectionné. Suivez ce processus pour chaque caméra.

Il est aussi possible de changer la caméra associée à chacun des boutons **'Video Input'** dans l'onglet **'SP'**.



- 1 Accédez aux préférences de Modul8 et sélectionnez l'onglet **'Video Capture'**.
- 2 Le menu déroulant affiche **'Video Capture #1'** ce qui correspond au **'Video Input 1'** dans le panneau des médias.
- 3 En dessous des réglages de qualité, cliquez sur le bouton **'Source and Settings...'**.
- 4 Une nouvelle fenêtre s'affiche, il s'agit des réglages standards de capture QuickTime. Cliquez sur l'onglet **'Source'**.
- 5 Une liste des caméras connectées à votre ordinateur apparaît.
- 6 Sélectionnez la caméra que vous voulez connecter au **'Video Input 1'** et cliquez sur **'OK'** pour valider et fermer la fenêtre.

Répétez cette opération pour chacune des caméras connectées à votre ordinateur.

Flux caméra et Logical Record

Les flux caméras permettent d'afficher ce que la caméra capture en temps réel. Modul8 n'enregistre pas ces images sur votre disque dur, il se contente de les retransmettre. Si vous procédez à un enregistrement de vos actions par **'Logical Record'**, ce que diffuse la caméra ne sera pas enregistré et lors de la lecture ou le rendu de votre enregistrement, seule l'image retransmise à cet instant sera affichée.

Plus d'informations sur les multi-caméras

- Seulement une seule caméra peut être assignée à une entrée vidéo dans les médias spéciaux. Si par exemple vous essayez d'appliquer votre iSight intégré à **'Video Capture #1'** puis à **'Video Capture #2'**, la caméra va être réassignée à ce dernier et **'Video Capture #1'** n'aura plus de caméra.
- Il est possible d'utiliser plusieurs caméras FireWire ou USB, mais seulement une seule caméra DV à la fois.
- Certains ordinateurs sont plus performants que d'autres, vous devrez peut-être jouer sur les réglages de qualité afin d'obtenir un résultat satisfaisant.

MODES DE FUSION

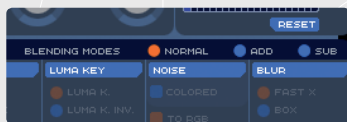
Une option très utilisée dans un travail de compositing, les modes de fusion permettent d'incruster plusieurs images entre elles.

Plus précisément, si vous placez une image au-dessus d'une autre, en changeant le mode de fusion du calque du dessus, l'apparence de celui-ci sera altérée en fonction des couleurs du calque situé au-dessous.

Il est aussi important de noter qu'un mode de fusion appliqué à un calque lorsque rien n'est situé en dessous ne provoquera aucun résultat.

Chaque calque dans Modul8 2.6 inclut deux modes de fusions basiques accessibles dans les réglages de calque juste en dessous des réglages de couleur.

Les images suivantes montrent les résultats des différents modes de fusion.



normal

add

subtract

Vous pouvez utiliser les médias livrés avec cette documentation afin de reproduire ces exemples.

CAPTURE D'ÉCRAN SORTIE/PRÉVISUALISATION

Il est maintenant possible de prendre une capture d'écran de la fenêtre de sortie ou de la fenêtre de prévisualisation. Cette option est accessible par le menu **'Render'** en sélectionnant **'Output Screenshot'** ou **'Preview Screenshot'**.

Comme indiqué par ces menus, vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier **'⌘ ⌘ O'** pour une capture de la fenêtre de sortie et **'⌘ ⌘ P'** pour une capture de la fenêtre de prévisualisation.

Le résultat sera sauvegardé par défaut sur votre bureau sous le nom **'md8Screenshot'** suivi de la date et l'heure à laquelle il a été capturé.

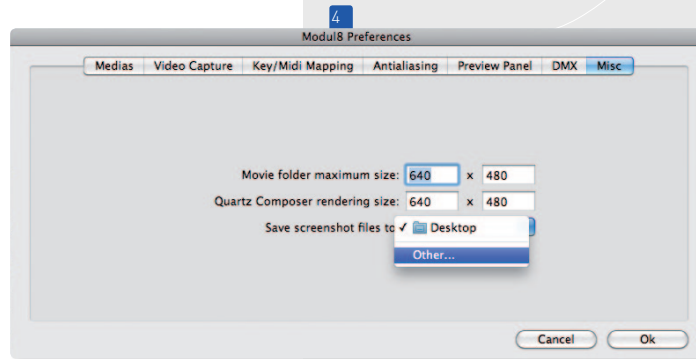
La taille en pixel est relative à la taille de la fenêtre au moment de la capture.

Changer la destination de la capture d'écran

Si vous devez prendre beaucoup de captures, vous allez vite remplir tout votre bureau de fichiers. Pour changer l'emplacement de la capture:

- 1 Ouvrez les préférences par le menu **'Modul8'**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **'Misc.'**
- 3 Ouvrez le menu déroulant **'Save screenshot files to:'**
- 4 Sélectionnez **'Other...'**

Une fenêtre de Finder s'ouvre vous permettant de sélectionner ou de créer le dossier où seront enregistrées les captures.



IMPORTER/EXPORTER LES CONTRÔLES MIDI/CLAVIER

Régler vos contrôles clavier et MIDI comme vous le désirez prend souvent beaucoup de temps. Lorsque vous êtes familiers avec vos réglages, vous serez peut-être amené à les changer pour un projet particulier.



Avec Modul8 2.6 vous pouvez accéder au sous menu **'Import/Export'** par le menu **'Mapping'** puis soit utiliser **'Import Key Map'** ou **'Export Key Map'** pour les contrôles claviers soit **'Import Midi Map'** ou **'Export Midi Map'** pour les contrôles MIDI.

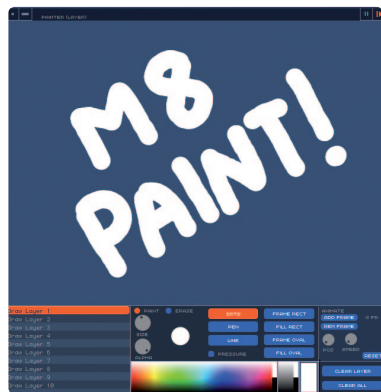
Lors d'un export, vous serez amené à choisir l'emplacement de votre fichier de réglages. Ce fichier peut ainsi être importé dans n'importe quelle composition et déplacé d'un ordinateur à un autre.

Lors de l'importation d'un fichier de contrôles MIDI ou clavier, les réglages en cours d'utilisation seront écrasés.

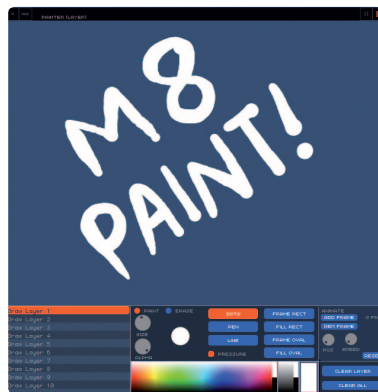
TABLETTE WACOM

Le module Paint permet de mixer du dessin en temps réel avec vos médias ou un flux vidéo. Ce module est accessible au travers du menu **'Show'** du menu **'Modules'**.

Dans Modul8 2.6, le module Paint permet maintenant de gérer la pression des stylets des tablettes Wacom, permettant de donner un trait plus naturel à votre dessin.



'Pressure' coché



'Pressure' décoché

La pression du stylet ne fonctionne seulement en mode '**DOTS**' et si la case à cocher '**PRESSURE**' est sélectionnée.

Le module Paint et le Logical Record

A l'heure où est écrit ce manuel il n'est pas possible d'intégrer un calque Paint à un rendu de Logical Record.

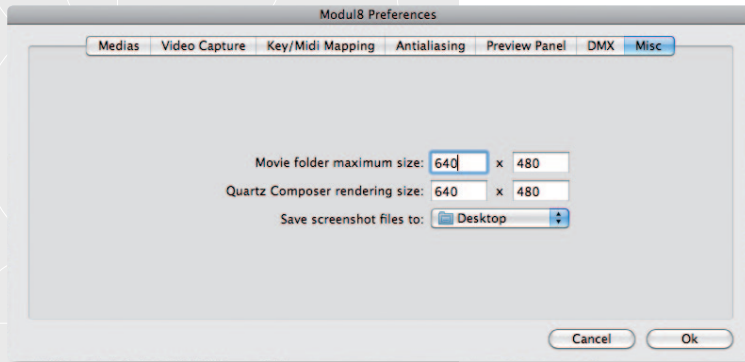
DOSSIER D'ANIMATION

La fonctionnalité du dossier d'animation a été ajoutée comme une manière simple et rapide de charger une séquence d'images et de l'utiliser dans Modul8 comme une vidéo normale.

- 1 Ouvrez Modul8
- 2 Depuis le dossier fourni avec cette documentation, glissez le dossier nommé '**Numbers**' dans le panneau des médias de Modul8.

Modul8 va automatiquement jouer toutes les images du dossier une fois le media appliqué à un calque.

Cette séquence d'images est jouée dans l'ordre alphabétique des noms de fichiers. Vous pouvez ajouter et supprimer des images du dossier et votre media sera mis à jour automatiquement dans Modul8.



ASTUCE

Si vous avez des images de tailles différentes, elles seront toutes redimensionnées afin d'entrer dans un format 640x480 pixels. Si vous voulez que vos images soient affichées à une meilleure résolution, vous devez changer les réglages dans l'onglet '**Misc.**' des préférences de Modul8.

Attention

Il est recommandé de modifier les dimensions des images

avec prudence. Des dimensions trop grandes peuvent ralentir les performances de Modul8.

BALANCE AUDIO

Il est maintenant possible de contrôler la balance audio des médias pour autant que votre media contienne une piste audio stéréo. Le potard **'PAN'** a été ajouté à l'onglet **'OPT.'** dans les réglages de calque.

AJUSTER LE RATIO DE LA FENÊTRE DE PRÉVISUALISATION

Modul8 permet maintenant de personnaliser le ratio de la fenêtre de prévisualisation :

- 1 Ouvrez les préférences de Modul8 et cliquez sur l'onglet **'Preview Panel'**.
- 2 En bas de la liste des ratios enregistrés se trouve une ligne **'Custom'** dans laquelle vous pouvez entrer le ratio désiré.
- 3 Cliquez sur le bouton **'OK'** pour sortir de la fenêtre des préférences.

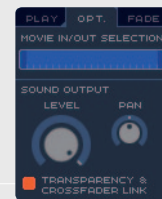
La fenêtre de prévisualisation va se fixer au ratio spécifié.

QUARTZ COMPOSER

La version 2.6 de modul8 ajoute la possibilité de définir la taille de rendu d'un media Quartz Composer. Vous pouvez faire cela en passant par l'onglet **'Misc.'** des préférences de Modul8 et en changeant les valeurs placées à côté de **'Quart Composer rendering size'**.

Attention

Il est recommandé de modifier les dimensions du rendu Quartz Composer avec prudence. Des dimensions trop grandes peuvent ralentir les performances de Modul8.



CHAPITRE 14 CONTACT ET SUPPORT

Si vous avez un problème avec Modul8, voici quelques procédures simples pour vous aider à trouver une solution.

Les Forums de support

Nos forums de support se trouvent à l'adresse:

<http://www.garagecube.com/forum/>

Vous pouvez rechercher dans le forum pour des réponses à une question similaire.

Si vous ne trouvez rien, créez un nouveau sujet de discussion, nous ou un membre de la communauté vous répondrons.

Etiquette d'utilisation du support email

Si le forum ne vous a pas aidé, vous pouvez nous contacter directement à l'adresse:

support@garagecube.com

Lorsque vous nous envoyez un email, merci d'inclure votre numéro de série et une description détaillée de votre problème ainsi que le modèle de votre ordinateur, le type de carte vidéo et la quantité de RAM installée ainsi que toutes autres informations susceptibles de nous aider à résoudre votre problème.

Merci de prendre note qu'une réponse de notre part peut prendre plusieurs heures avant de vous parvenir. Nous comprenons que vous puissiez être pressé à cause d'une prestation ou une performance dans moins de 24 heures et nous ferons de notre mieux pour résoudre votre problème le plus vite possible.

Mot de la fin

Vous avez maintenant toutes les informations nécessaires pour utiliser et explorer Modul8. N'hésitez pas à nous envoyer des démos de votre travail à info@garagecube.com.

Amusez-vous bien!

LA TEAM GARAGECUBE





101

101

101