Notice de jeu

La musique sous les mains. Les commandes à portée de regard.

V1 Air Scratch · Édition du 19 novembre 2026 · téléphone, tablette, ordinateur

01 Ta première session

1. Choisis **1 platine** ou **2 platines**.
2. Appuie sur **Importer** et choisis ton fichier dans Fichiers sur iPhone, ou dépose-le depuis ton ordinateur. **Bibliothèque → Packs sons** propose le **Pack-test**. Pour démarrer, charge **Scratch · départ 8 s** sur A, puis **Loop Driven Groove** sur B ou dans le lecteur Instru.
3. Appuie sur **Lecture**. Garde le Master et le fader de voie ouverts.
4. Sur le deck chargé, clique sur **Caméra · mains**. Place la main vinyle ouverte dans sa zone. Garde-la immobile pour tenir le sample ; déplace-la à gauche ou à droite pour scratcher. **Lâcher vinyle est décoché au départ** : lever la main ne reprend pas automatiquement la lecture. Si tu coches cette option, montre d’abord la main au-dessus de la bande grise, puis descends dedans pour saisir.
5. Par défaut sur A, la main gauche tient le vinyle. Avec la droite, touche le pouce avec n’importe lequel des quatre autres doigts pour couper. Écarte tous les contacts pour rouvrir.

La notice concerne uniquement OpenTablism. Les boutons grisés attendent généralement un son chargé ou une permission.

02 Se repérer sur chaque écran

Vue essentielle est la disposition initiale. Elle garde le chargement, la caméra, la waveform, le geste du vinyle, Lecture, CUE, les volumes et le crossfader avec son cut tactile. Choisis **Vue complète** pour accéder aussi au pitch, aux hot cues, aux effets, au BPM et à l’égalisation. Tu peux changer de vue en jouant. Ton navigateur mémorise le choix et les effets déjà actifs continuent de traiter le son.

La bibliothèque en haut regroupe Packs sons, Mes morceaux et Le projet. Dès qu’un son est chargé, la grande zone d’import devient le bouton Charger A / B ; le dépôt sur la platine reste disponible. Sur ordinateur, Outils rejoint l’en-tête. Sur téléphone, Démarrer est dans Outils. Les commandes, la caméra et les sons restent les mêmes.

En Vue complète, chaque platine regroupe ses commandes caméra, le cadran BPM et la waveform du morceau. Lâcher vinyle et Prise restent accessibles au-dessus de l’aperçu caméra sur chaque écran. Ambre = A ; cyan = B. Ouvre Réglages et choisis un domaine : geste du vinyle, pince du crossfader, caméra, vue 3D, ambiance 3D, crossfader du mixeur ou fichiers. Chaque domaine s’affiche dans une fenêtre flottante dédiée, avec une croix pour fermer. Ouvrir ou fermer un réglage ne met pas les platines en pause.

Vue	À quoi elle sert
PLAY · Instrument	Jouer avec les decks, le mixeur, les waveforms et la caméra. C’est la vue de départ.

© Matthieu Crimersmois 2026

Vue	À quoi elle sert
LAB · Mouvement	Ouvre directement le mouvement du vinyle : sens, gain et stabilité. Depuis Réglages, Pince du crossfader ajuste les doigts et les coupures ; Caméra & suivi regroupe la source vidéo et les mesures. LAB sert à comprendre et régler le geste, sans démarrer la caméra ni lancer un test silencieux.
ART · Dessin	Ouvre une vue flottante du dessin : Temps / position ou Dessin X/Y. Les decks restent accessibles. Réglages visuels ouvre un panneau dédié, fermé par sa croix. Plein écran est volontaire ; la croix de la vue quitte ART sans arrêter le son.
Traces · AIR GRAFFITI	Ajoute de fins traits éphémères aux index suivis dans la caméra. Décoché au départ. Décoche pour arrêter l'effet. Les traces ne sont pas conservées, sauf dans un export caméra lancé par toi ; elles ne reconnaissent pas une technique.

Écran	Disposition et usage
Ordinateur	Deux decks côte à côte et mixeur central. Souris, clavier, contrôleur MIDI compatible et caméra peuvent servir selon leurs disponibilités.
iPad / tablette	Deux surfaces de jeu visibles quand la largeur le permet ; contrôles tactiles et mixeur réorganisés. Tourne l'appareil pour choisir le cadrage le plus confortable.
Téléphone	Une platine de travail à la fois, avec sélection Afficher A / B en mode deux platines. Cela ne change ni le nombre de lecteurs, ni le deck piloté par la caméra : utilise Caméra · mains sur la platine voulue pour la piloter. Le panneau caméra reste dans la page. Lecture et CUE précèdent la caméra ; le crossfader reste au bas de l'écran. Mixeur ouvre courbe, Hamster, pince, EQ, faders et sortie. Effets & vues rassemble les outils secondaires. Les boucles et la navigation restent avec la waveform. Le menu Outils réunit les réglages, export, guide et langue. La platine non affichée continue à jouer sans redessiner sa waveform.

Fenêtres : sur ordinateur, en mode normal, ouvrir ART, le visualizer ou une vue 3D demande directement une fenêtre externe. Si le navigateur bloque cette ouverture, le panneau reste utilisable dans la page ; autorise les popups du site puis réessaie. En plein écran, les nouvelles vues restent flottantes dans l'espace de jeu pour éviter qu'un nouvel onglet occupe tout l'écran et fige l'affichage. Tu peux les déplacer et les fermer avec × sans interrompre la lecture. Sur iPhone, iPad et Android, les panneaux restent dans la page pour éviter qu'un nouvel onglet interrompe le suivi. Les réglages accompagnent leur instrument et se ferment avec × ; ils ne mettent pas la lecture en pause.

La commande **1 platine** arrête et décharge B. Ne l'utilise pas comme un simple bouton de navigation pendant un mix. Le nombre de platines ne se change pas pendant une prise vidéo : cela termine la prise.

Appareils : ce qui est vérifié, ce qui reste à tester

Outils · Téléphone / Tablette / Ordinateur indique la disposition active. Dans ce menu, **Affichage** permet de choisir Automatique, Téléphone, Tablette ou Ordinateur. Le choix est conservé dans ce navigateur. Un seul affichage est actif ; changer de vue ne crée pas un second moteur et ne change ni la lecture, ni les limites mémoire de l'appareil.

© Matthieu Crimersmois 2026

En mode Automatique, la disposition se choisit selon la place disponible et le mode de pointage, puis suit la rotation et le partage d’écran. Les mêmes commandes restent accessibles sur téléphone, tablette et ordinateur. Le nom du modèle ne suffit pas à garantir le scratch caméra : navigateur, caméra, éclairage, chauffe et sortie audio interviennent.

Appareil cible	Usage et limite de validation
iPhone 14 et autres iPhone	Interface téléphone, lecture tactile, import dans Fichiers et suivi caméra sous réserve des capacités du navigateur. Le cadrage 390 × 844 est contrôlé en simulation ; la latence et la stabilité sur un iPhone réel restent à mesurer. Commence avec un sample court, une caméra et les vues 3D fermées.
iPad Pro 12,9 pouces et autres iPad	Interface tablette en portrait/paysage, ou interface téléphone en fenêtre étroite. Le tactile reste pris en compte avec un trackpad connecté. Les cadrages 1024 × 1366 et 1366 × 1024 sont contrôlés en simulation ; caméra et audio matériels restent à valider.
Android	Interface téléphone ou tablette selon la largeur. Le cadrage 412 × 915 est contrôlé en simulation. Les performances et codecs diffèrent selon l’appareil et le navigateur ; aucun modèle Android n’est certifié par ces tests.
MacBook, Mac, PC Windows ou Linux	Interface ordinateur dans une fenêtre large. Le navigateur de contrôle est Chromium ; les autres moteurs et le matériel réel demandent leur propre essai. MIDI n’est utilisable que si Détecter trouve une entrée autorisée.

Avant de jouer en public : teste ton appareil, ton fichier et ta sortie audio pendant au moins 15 minutes : lecture des deux decks, caméra, immobilité, inversions rapides, lâcher/reprise et pince du crossfader. Puis vérifie que le retour d’un réglage ou d’un changement de vue conserve la lecture. Un contrôle de mise en page ne mesure pas le délai réel entre geste et son.

03 Fichiers, playlist et packs sons

Commande	Utilisation
Importer / Ajouter des morceaux	Ajoute plusieurs fichiers à la playlist et remplit les platines vides disponibles. Le décodage dépend des formats pris en charge par ton navigateur.
Charger A / Charger B	Choisit directement la platine destinataire. Un dépôt sur un deck charge le premier fichier accepté sur ce deck ; les autres restent dans la playlist. L’autre deck n’est pas remplacé.
Playlist	Ouvre Bibliothèque en haut de l’écran, puis Mes morceaux. La playlist commune à A et B est dans ce panneau latéral ; sur téléphone, il laisse le crossfader accessible. Ferme avec la croix ou Échap. Changer d’onglet conserve les morceaux et la sélection, sans interrompre la lecture.
Rechercher un morceau · Trier les morceaux	La recherche filtre les titres. Le tri propose Ordre d’ajout, Titre, Durée ou BPM. Durée et BPM inconnus restent indiqués par — ; ≈ signale un BPM estimé. La liste ne décode pas les fichiers pour remplir ces colonnes.
Cases de sélection	Coche plusieurs morceaux, ou clique sur un titre pour le sélectionner seul. Ctrl / Cmd + clic ajoute ou retire un titre ; Maj + clic étend la sélection dans l’ordre filtré et trié. Au clavier, Espace ou Entrée sur un titre bascule sa sélection.

© Matthieu Crimersmois 2026

Commande	Utilisation
Tout sélectionner	Sélectionne tous les résultats de recherche, y compris ceux des autres pages. Les sélections hors de la recherche restent conservées. Retire la coche pour désélectionner les résultats actuels.
Charger A / Charger B · sélection	Les boutons au-dessus de la liste demandent exactement un morceau sélectionné. Les boutons de chaque ligne et le glisser-déposer chargent directement ce morceau sur le deck choisi. Mets le deck en pause avant de remplacer son morceau.
Charger A + B	En mode deux platines, sélectionne exactement deux morceaux. Le premier dans l'ordre de tri courant est chargé sur A, puis le second sur B, sans lancer la lecture. Les badges A / B identifient les morceaux chargés.
Retirer	Retire les morceaux sélectionnés de la playlist, sauf ceux chargés sur une platine. Un message indique les morceaux conservés. La copie locale correspondante est aussi retirée si elle existe. Les fichiers originaux ne sont pas supprimés et aucun lecteur n'est déchargé.
Page précédente / Page suivante	Au-delà de 50 résultats, la liste affiche 50 morceaux maximum par page. La sélection est conservée d'une page à l'autre. Replier masque la liste sans modifier la lecture.
Garder mes sons sur cet appareil	Case facultative dans la playlist. Enregistre les fichiers originaux dans ce navigateur, sans envoi au serveur. À la prochaine visite sur la même adresse, les titres reviennent dans la playlist ; choisis Charger A ou B pour jouer. Les decks ne se chargent pas et la lecture ne démarre pas automatiquement.
Effacer les copies	Après confirmation, supprime les copies locales sans toucher aux fichiers originaux ni aux morceaux actuellement jouables. Décocher Garder mes sons arrête la sauvegarde et la restauration automatiques, mais conserve les copies existantes.
Packs sons	Le Pack-test contient Scratch · départ 8 s, Loop Driven Groove, Empty Space, Walking Motifs et SCRATCH SAMPLES. Choisis un morceau puis sa destination pour le charger.
Réglages → Fichiers & mémoire → Mémoire étendue	Augmente les limites d'import et le budget de décodage partagé par les deux platines ; ne crée ni stockage ni mémoire vive supplémentaire. La durée restante estime la place pour le prochain morceau, en tenant compte des fichiers et des decks déjà chargés. Deux longs morceaux ne sont pas garantis sur tous les appareils. Après un refus sur B, ajuste ce réglage ou choisis un fichier plus court, puis utilise Réessayer sur B.

Sur iPhone : choisis un vrai fichier audio dans Fichiers. Si le morceau est encore dans iCloud ou sur un support externe, vérifie dans Fichiers qu'il est disponible en entier, puis sélectionne-le. Si l'accès au fournisseur échoue, copie-le dans Sur mon iPhone et sélectionne cette copie ; garde le support branché pendant la lecture du fichier. Un titre protégé ou disponible seulement dans une application de streaming n'est pas un fichier importable. Commence avec un court MP3, M4A ou WAV non protégé ; le navigateur doit pouvoir le décoder. Si le navigateur bloque le son, le bouton **Activer le son** permet de terminer le chargement du fichier déjà choisi. Tu n'as pas besoin de le sélectionner à nouveau. Appuie ensuite sur Lecture pour jouer.

Une fois décodés, l'audio et le sillon occupent beaucoup plus de place que le MP3. Le PCM float32 utilise durée × fréquence × canaux × 4 octets : à 48 kHz stéréo, cela représente **23,04 Mo par minute et**

© Matthieu Crimersmois 2026

par copie, avant les autres buffers, le suivi et la vidéo. L’espace de stockage libre n’est pas la RAM disponible ; aucun minimum de RAM universel ni mesure fiable de RAM libre dans Safari n’est garanti par l’app. Si la vue 3D de B est repliée au chargement, son sillon est préparé seulement à l’ouverture de cette vue. Le morceau reste intégral : ni durée tronquée ni qualité audio réduite. Ferme les onglets inutiles et évite de charger de longs morceaux pendant un enregistrement. La bibliothèque locale est limitée à 200 sons et 256 Mo, sous réserve de la place accordée par le navigateur. Un refus de stockage ne bloque pas le jeu pour la session en cours. Conserve toujours les originaux : effacer les données du navigateur peut effacer les copies.

04 Waveform, lecture et boucle

Geste / commande	Résultat
Clic / toucher bref	Place la tête de lecture à cet endroit du son.
Parcourir + glisser	Déplace la fenêtre visible sans scratcher.
Scratcher + glisser	Joue un scratch sur la waveform avec la même commande gestuelle que le disque.
Molette ou pincement à deux doigts	Zoome / dézoome autour du repère visé. Les boutons + / − et Tout offrent la même navigation sans geste multipoint.
Maj + molette / défilement horizontal	Parcourt la durée visible. Le curseur de navigation et les flèches changent aussi de fenêtre.
Suivre	Maintient la zone visible autour de la lecture. Réactive-le après avoir parcouru un autre passage.
Sélection boucle	Active, puis glisse pour définir un début et une fin dans la waveform. Sortir de la boucle reprend une lecture sans boucle.
Couleurs	Teinte platine : couleur A / B ; RGB : fréquences ; Spectre : niveau. Ce choix change le dessin, pas le son.
Lecture / Pause et CUE	Lecture lance ou suspend le deck. CUE rejoint son repère de transport ; les huit hot cues sont des repères distincts.

La waveform du deck représente le fichier source. Elle n’est pas l’enregistrement de la sortie après les coupures et effets. La ligne de lecture situe le sample en cours ; les repères CUE sont cliquables.

05 Pitch, BPM et hot cues

Commande	Fonction
Pitch	Fader tactile avec retour magnétique près de 0 %. ↺ 0 % ou double-clic rétablit la vitesse ×1. Le pitch agit sur vitesse et hauteur ensemble.
Plage	±8 %, ±16 %, ±50 %, −75 / +100 %, ou Ultra de l’arrêt à ×2. Une plage plus étroite facilite les petits ajustements. Reviens dans la nouvelle plage avant de la sélectionner.

© Matthieu Crimersmois 2026

Commande	Fonction
BPM ⚙	Ouvre la fenêtre BPM & grille du deck ; ferme-la avec × après le réglage. L’analyse estime le tempo si une pulsation est trouvée. Tu peux saisir le BPM, utiliser TAP, ÷2 / ×2, reprendre le BPM détecté ou relancer l’analyse. Ce chiffre n’est pas une analyse de tonalité.
Grille	Place le premier temps ici, reprends la grille auto, masque-la ou décale son origine de 1 / 10 / 100 ms. Une grille constante ne décrit pas fidèlement un tempo libre ou variable.
Pad vide / + CUE ici	Pose un hot cue à la position actuelle, jusqu’à huit par morceau.
Pad mémorisé	Revient au repère en conservant l’état lecture ou pause.
Éditer	Sélectionne un pad puis modifie son nom, sa position en secondes ou supprime-le.
Options CUE → Accrocher au temps	Quantifie les nouveaux repères à une grille définie. Ne remplace pas un calage précis à l’oreille pour un début de sample.

Au ralenti, la hauteur suit naturellement le rapport de vitesse : ×0,5 correspond à −12 demi-tons, ×2 à +12. Il n’y a pas de correction de tonalité à activer pour le scratch. Le BPM affiché tient compte du pitch de lecture, pas d’un doigté reconnu.

06 Mixeur et deux réglages Hamster

Commande	Fonction
Gain, aigus, médiums, graves	Gain règle l’entrée de voie ; les trois EQ modifient ses bandes de fréquences. Réduis le niveau si les crêtes saturent. Le double-clic réinitialise les potentiomètres natifs.
Fader de voie	Niveau individuel A ou B. Le Master règle le niveau général après le mix. Le VU-mètre affiche la mesure de sortie disponible, en dBFS.
Crossfader · Scratch / Mix	Scratch donne une coupure courte près des extrémités ; Mix effectue un fondu progressif. Au centre, les deux voies sont ouvertes en courbe Scratch.
Hamster / Inversé du crossfader	Inverse l’affectation A / B. Normal : gauche ouvre A, droite ouvre B. Inversé : gauche ouvre B, droite ouvre A.
Pince caméra · Hamster	**Par défaut : pincer coupe ; écarter rouvre.** Ce réglage agit sur la main de coupure et figure aussi dans la fenêtre caméra.
Pince caméra · Normal	Pincer ouvre ; relâcher coupe. C’est une inversion du geste de pince, distincte de l’affectation gauche / droite du fader.
Réglages → Crossfader → Seuil de coupure	Définit la course morte près du bord, de 0 à 8 %. Une valeur trop grande oblige à déplacer davantage le fader avant l’ouverture.

© Matthieu Crimersmois 2026

Avant une session, vérifie les deux réglages séparément : le sens du curseur à l'écran et le sens de ta pince. En mode deux platines, clique sur Caméra · mains sur le deck à piloter. Les boutons des deux decks agissent sur la même caméra.

07 Trois effets cumulables par deck

Chaque piste possède trois boutons FX. Le bouton principal active ou coupe son emplacement ; ⚙ ouvre une fenêtre flottante pour l'effet et le deck concernés. Un seul éditeur de deck est visible à la fois. Fermer avec × conserve les réglages, les effets actifs et la lecture.

Réglage	Utilisation
Type	Echo ou Delay pour les répétitions, Chorus pour une modulation, Reverb pour une réverbération. Les trois emplacements peuvent fonctionner ensemble.
Mix	Dosage de l'effet.
Temps / Vitesse / Tonalité	Paramètre adapté à l'effet : temps pour Echo / Delay, vitesse pour Chorus, tonalité pour Reverb.
Persistance	Ajuste la décroissance de la rémanence. Elle est distincte du temps entre deux répétitions.
× · Fermer	Masque la fenêtre de réglage, en conservant l'état de l'effet.

Le crossfader coupe l'arrivée du signal mais laisse la rémanence des effets décroître. Arrêter/remplacer un morceau ou interrompre le contexte peut vider cette rémanence : ce n'est pas un looper autonome.

08 Caméra : placer et jouer

Sur la platine à jouer, clique sur **Caméra · mains** et autorise la caméra. La vue **Miroir** s'ouvre au-dessus des platines. Elle montre tes deux mains et la waveform du seul vinyle piloté. Touche **Platines** pour revenir à la vue compacte. Le choix de vue dure pendant la séance. Sur ordinateur, tu peux détacher le miroir. L'ouverture de la caméra conserve l'état Lecture / Pause des deux platines. Le suivi démarre après le chargement du modèle ; le squelette indique les points estimés, pas un capteur de contact.

Passer de A à B : clique sur Caméra · mains du deck voulu, ou sur **A / B** dans la fenêtre caméra. Une seule caméra reste ouverte. À chaque changement de deck, les rôles des mains s'échangent : la main du crossfader prend le vinyle, l'autre commande le crossfader. Le choix de mains inversées et le mode de coupure sont conservés ; revenir sur le deck déjà choisi ne réinitialise pas la prise. Un seul vinyle est piloté à la fois. La platine quittée retrouve son état Lecture / Pause : une lecture lancée continue, une platine en pause reste en pause.

Pour la nouvelle prise, place la main ouverte dans sa zone ; avec Lâcher vinyle activé, montre-la au-dessus de la bande grise puis descends dedans ; en mode Pince, ouvre pouce–index avant de les pincer. La nouvelle main crossfader doit aussi ouvrir ses contacts avant de couper. Ce retour par une position ouverte évite de saisir ou couper involontairement au changement de rôle. Les repères de la caméra montrent la nouvelle répartition.

Pass-pass auto utilise la bande grise avec **2 platines, Main ouverte et direction droite / gauche**. Coche la case sur un deck ou dans le miroir, même avant d'allumer la caméra. La case **Lâcher vinyle**

© Matthieu Crimersmois 2026

peut rester décochée. Si le profil est figé, déverrouille-le avec Modifier. Lorsque la caméra suit déjà un deck, sélectionner l'autre avec son bouton Caméra · mains ou sa lettre A / B active le pass-pass si tes réglages le permettent. Le même miroir suit les deux mains.

1. Montre les deux mains ouvertes, une près de chaque repère, pour identifier leurs rôles. La répartition choisie avec A / B sert de départ ; traverser l'image ne change pas l'identité des mains.
2. Pour passer à l'autre platine, lève la main qui joue au-dessus de la bande grise, puis descends l'autre main ouverte dans la bande. Deux images cohérentes confirment la nouvelle prise. La main libérée reprend le crossfader : ouvre ses contacts avant de couper.
3. Si les deux mains restent dans la bande, la platine déjà pilotée garde la priorité. Une pince, une main perdue ou une image incertaine ne déclenche pas de bascule. Pour changer de platine après une perte de suivi, remonte la main au-dessus de la bande avant de recommencer. Pour reprendre la même platine avec la même main, reviens directement dans la bande.

Le passage automatique ne lance pas une platine en pause et ne choisit pas une platine sans son prêt. Lance les lectures souhaitées avant de jouer. Décoche Pass-pass auto pour revenir au comportement de ton réglage Lâcher vinyle. Le mode automatique est suspendu en configuration une platine. Sur téléphone, le deck affiché reste choisi séparément. La précision et la latence doivent être vérifiées avec ta caméra et ton appareil.

- Place la caméra légèrement au-dessus de la table, inclinée vers les mains. Au départ, garde les poignets et les doigts visibles, une main près de chaque repère de l'aperçu miroir. Après la prise, la main vinyle peut traverser l'image ; garde-la distincte de la main crossfader.
- Éclaire les mains de face ; évite contre-jour, flou de mouvement, doigts cachés et croisements. Les zones sont affichées dans la caméra.
- **Main ouverte + Lâcher vinyle** (option à cocher) : main d'abord au-dessus de la bande grise, puis dans la bande pour saisir. Scratche de droite à gauche sur toute sa largeur. Lève la main pour lâcher : la lecture reprend si elle était en cours ; une platine en pause reste en pause. Une levée franche et cohérente peut être reconnue sur une image ; un petit franchissement de la limite est confirmé sur deux images pour éviter un lâcher accidentel. Après un lâcher reconnu, ramène la même main ouverte dans la bande. Si le suivi hésite ou perd la main pendant la prise, le disque reste immobile : ce n'est pas un lâcher. Ramène cette même main ouverte dans la bande : deux nouvelles observations cohérentes confirment la reprise à la position maintenue du son. Tu n'as pas à lever de nouveau la main. Le déplacement effectué hors champ n'est jamais rejoué. Après un changement de rôle, une commande manuelle ou une détection ambiguë, un nouveau passage au-dessus de la bande reste nécessaire.
- **Pince** sur le deck : écarte d'abord pouce et index, pince-les pour saisir le vinyle, puis ouvre-les pour lâcher. Ce choix ne change pas les doigts du crossfader : par défaut, le pouce peut couper avec l'index, le majeur, l'annulaire ou l'auriculaire. En Hamster, écarte tous les contacts pour rouvrir.
- Dans Réglages rapides, choisis clairement **Vinyle main gauche / crossfader main droite**, ou l'inverse. La case Lâcher vinyle et le menu Prise de chaque deck reflètent les réglages de la caméra active. Un profil figé se déverrouille avec Modifier dans les réglages.

Commande caméra	Action
Relancer le suivi	Redémarre la détection en conservant les réglages ; utile après un blocage.
Rétablir le fader	Libère les prises gestuelles et rétablit le fader.
Poser CUE / Retour CUE	Pose ou rappelle le repère de transport du deck ciblé.

© Matthieu Crimersmois 2026

Commande caméra	Action
Masquer / Arrêter	Masquer replie la fenêtre ; arrêter la caméra met fin au suivi.
Fenêtre caméra	Sur ordinateur, elle s’ouvre directement dans une fenêtre séparée si le navigateur le permet. Sur petit écran ou si la fenêtre est bloquée, utilise le panneau intégré à la platine.
Hauteur de la bande grise	Glisse la poignée ↕ sur la bordure haute pour agrandir ou réduire la zone de scratch. Au clavier, les flèches ↑ / ↓ déplacent cette bordure. Le bouton de remise à zéro revient au tiers inférieur d’origine. Le réglage suit le cadrage de la caméra et s’applique au miroir, à la détection et au Pass-pass auto. Un profil figé doit d’abord être déverrouillé avec Modifier.
Repère waveform / Fenêtre	Affiche le fichier source autour de la tête dans la bande grise, placée dans le tiers inférieur par défaut. Fenêtre de 0,25 à 4 s. C’est un repère visuel, pas une acquisition du son après mixage.

09 Réglages des mains : choisir le bon compromis

Main levée. Dans « Calibrer le vinyle », « Essayer main levée » applique l’axe horizontal, la réponse Continu et un maintien de 1,00, avec la stabilisation optique décochée. « Rétablir mes réglages » retrouve les quatre valeurs précédentes. Pour tes plus petits scribbles, compare les deux à l’oreille. « Suivi vinyle · paume et doigts » est une option distincte, décochée au départ.

Maintien au repos renforcé. Quand une oscillation de repos est reconnue, le vinyle reste tenu autour d’un centre fixe. Un déplacement franc en sort sur l’image reçue, sans rejouer le bruit ignoré. Garde Continu + Fluide pour commencer ; Fin laisse davantage passer les gestes minuscules. Le crossfader conserve sa réponse. Cette protection ne certifie pas la latence de ta caméra.

LAB · Mouvement et la roue du deck ouvrent les réglages du geste. Dans Réglages, utilise Pince du crossfader pour les contacts et Caméra & suivi pour la source et les mesures. Profil et autres réglages donne accès aux profils et options avancées. La croix ferme seulement la fenêtre de réglage ; la caméra déjà active et la lecture continuent.

Commence par **Continu · ralentis souples** et le préréglage **Fluide**. Le réglage de départ utilise un maintien au repos de 0,75, un lissage de 0,62 et une réponse de 1,3. Lâcher vinyle est décoché pour une nouvelle session ; un profil sauvegardé explicitement reste prioritaire. Change un réglage à la fois. « Classique » permet de comparer avec l’ancienne réponse ; il ne constitue pas une correction de hauteur.

Option	Plage / effet
Fluide / Fin / Direct / Stable	Fluide : point de départ. Fin : microgestes. Direct : moins de lissage. Stable : davantage de maintien au repos. Les préréglages conservent la calibration de pince, le gain et les axes.
Gain du geste · 0,25–2	Distance gestuelle vers déplacement du disque. À 1, une largeur de paume vaut environ ¼ de tour. Plus haut = même geste, déplacement plus grand. Ce n’est pas un plafond de vitesse à ±2×.
Lissage des petits gestes · 0–1	Plus haut atténue les petites variations mais peut émousser la sensation. Arrêts et inversions restent traités séparément.

© Matthieu Crimersmois 2026

Option	Plage / effet
Réactivité des accélérations · 0–4	Plus haut suit plus vite les changements de vitesse ; révèle aussi davantage les irrégularités du suivi.
Maintien au repos · vinyle · 0–2	Plus haut stabilise la main immobile ; trop haut supprime des gestes très fins. 0 désactive cette bande.
Stabilisation	Légère, normale ou renforcée : choix de sensibilité aux microvariations de la paume.
Prise du vinyle	Au-dessus de la caméra du deck, choisis Main ouverte ou Pince. Le lâcher par hauteur est actif avec Main ouverte, l'axe horizontal et le calage circulaire désactivé. Si tu le décoches, la zone REPOS peut servir au relâchement si tu l'actives.
Axe du scratch	L'axe droite / gauche est le réglage de départ. Choisis aussi vertical, auto dans l'image, auto aller-retour ou profondeur. La profondeur estimée est sensible à l'inclinaison de la main.
Inverser le sens du scratch	Inverse l'effet avant / arrière du geste sans inverser la pince.
Retour après perte de vue · 0,2 / 0,35 / 0,5 s	Avec le lâcher par hauteur, une perte ou une incertitude du suivi immobilise le vinyle sans relancer la lecture. La reprise exige deux observations fraîches et cohérentes dans la bande. L'intention Lecture / Pause d'avant la prise est conservée pour un futur lâcher observé. Si le moteur de suivi s'arrête en erreur, le disque reste arrêté ; relance le suivi, puis utilise Lecture et une nouvelle prise. Le délai de récupération concerne la prise main ouverte classique, hors de ce mode.
Calage circulaire	Option avancée : un index pointé et une trajectoire circulaire reconnue permettent le calage ; repasse en main ouverte pour les allers-retours. Laisse-la désactivée si elle gêne tes gestes.
Doigt de coupure	Quatre doigts, index, majeur, annulaire ou auriculaire. Index seul facilite une calibration reproductible.
Écart de contact · 0,05–0,60	Seuil relatif à la largeur de paume. Augmente pour couper avant de coller complètement les doigts ; diminue si la coupure arrive trop tôt.
Course de relâchement · 0,02–0,30	Écart entre contact et réouverture. Une petite course rouvre plus vite ; une trop petite course peut faire papilloter le son. Course courte règle 0,06.
Contact direct	Actif : prise en compte dès la première image reçue admissible. Désactivé : confirmation sur deux images. Une caméra ne peut pas garantir les coupures plus brèves que son intervalle d'image.
Mode crossfader : Mixer en glissant	Déplace le mix avec la paume, au lieu de jouer uniquement une coupure par pince.
Sensibilité du mix · 0,25–4 / course · 0,1–0,8	Gain et distance nécessaires pour parcourir le fader ; indépendants du scratch. La course est une fraction de largeur de l'image.
Maintien au repos mix · 0–3 / lissage mix · 0–1	Stabilise le déplacement de paume. Le lissage du mix ne ralentit pas directement les coupures par pince.

© Matthieu Crimersmois 2026

Option	Plage / effet
Mix stabilisé par la paume / Inverser le sens	Active la stabilisation du mix ou inverse son déplacement horizontal.

Repos et scribble. Le repos contient les petites oscillations rapides qui pouvaient contourner sa protection. Une inversion observée après un trajet volontaire peut repartir sans attendre un nouveau départ. Le repère vinyle suit la position retenue par le contrôle, sans lisser ni retarder la vidéo. Pour un scribble très petit, essaie Fin ; si le repos devient bruyant, reviens à Fluide. Un geste plus petit que le bruit reste ambigu. Les figures guidées ajoutent scribble, orbits à 2 ou 3 clics, twiddle, chirp → flare et flare décalé ; ce sont des exercices, pas des séquences automatiques.

Les décimales affichées décrivent une commande calculée. Elles ne représentent pas une précision physique de la caméra en millimètres.

10 Tests et profils de mains

Dans **Profil et autres réglages**, « Test vinyle » et « Test coupure » vérifient les deux gestes séparément, sans son. Reviens à **Jouer** pour écouter.

- Dans **Réglages → Pince du crossfader → Calibrer pour ma main**, utilise les deux mesures de contact existantes. Ouvrir ce volet ne démarre ni la caméra ni un test. Déverrouille un profil figé avec Modifier et active la caméra avant la mesure. Pour régler la pince du crossfader, montre une seule main dans sa zone. En mode Tous les doigts, choisis le doigt de référence. Mesure une seconde de contact avec le pouce, sans autre contact, puis une seconde avec les doigts écartés. Le choix des doigts est conservé. Vérifie les contacts en Test coupure, puis clique Jouer pour rendre le contrôle sonore aux mains. Fermer ou replier la calibration annule les mesures partielles ; cela ne quitte pas le test silencieux.
- Les points au milieu des doigts sont les articulations ; les points terminaux sont les extrémités estimées. Le vinyle utilise déjà le poignet et la paume. La calibration ajuste les distances de contact de ta main, sans déplacer le squelette. Un décalage sur un geste rapide peut venir du flou ou d’une observation plus ancienne que la vidéo ; déplacer artificiellement les points ne corrige pas ce retard.
- Refais la calibration si la caméra, la distance, l’angle ou l’éclairage change. Observe les jauges pouce–doigt : trait plein = contact, pointillé = relâchement.
- Figer ces réglages enregistre et verrouille ton profil sur ce navigateur, y compris la hauteur de la bande grise. Modifier déverrouille ; Reprendre ma version restaure le profil ; Réglages de départ rétablit les valeurs initiales.
- Nommer puis Exporter .sillon conserve une copie du profil de mains. Importer .sillon charge ce profil. Il ne contient ni musique, ni vidéo, ni session complète.
- Le guide Gestes de scratch présente Baby, Forward / Cut, Chirp, Transformer, Flare, Crab et Tear. Ce sont des exercices : aucune technique n’est jouée automatiquement ni certifiée par la caméra.

© Matthieu Crimersmois 2026

11 Disque, microscope et mesures sonores

Commande	Utilisation
Vue 3D · A / B	Ouvre une fenêtre flottante pour cette platine, avec la scène et ses commandes réunies. Déplace-la par son en-tête. × ferme la vue et suspend son rendu, sauf si un export vidéo l'utilise. La lecture du morceau continue. Si B a été chargé avec sa 3D repliée, la première ouverture prépare le sillon à la demande ; le son reste disponible. En cas d'échec, Réessayer la 3D relance uniquement cette préparation.
Disque / Microscope / Coupe	Dans la fenêtre 3D, choisit la représentation du même son. Aucun lecteur supplémentaire n'est créé.
Scratch / Caméra 3D	Ces boutons sont dans la fenêtre 3D, à côté du choix de représentation. Scratch permet de scratcher en glissant sur le sillon ; Caméra 3D oriente la vue. Le mode choisi est commun aux deux scènes. Caméra 3D n'allume pas le suivi des mains : utilise Caméra · mains sur la platine.
Plein écran	Agrandit l'espace de travail ; les commandes restent disponibles. Le support dépend du navigateur.
Vue & lumière → Vue & microscope	Ouvre le réglage dédié des deux vues 3D : fenêtre temporelle, tours visibles, relief visuel et tête de lecture. Cadrer, Dessus et Perspective repositionnent la vue. Ce sont des réglages visuels.
Vue & lumière → Aspect, lumière & contraste	Aspect du matériau, contraste, exposition, direction de lumière et ombres. La scène reste visible derrière la fenêtre de réglage.
Qualité	Bas, Moyen, Élevé, Ultra ou Auto. Auto allège le rendu si nécessaire. Ce réglage ne change pas les échantillons audio.
Ambiance 3D	Concerne les deux vues 3D, pas la caméra des mains ni le dessin ART. Ouvre Ambiance depuis une fenêtre 3D, ou Réglages → Ambiance 3D. Sobre, Équilibré ou Intense ; interrupteur et intensité pour fond radial, vignette, brume, grain, réactivité audio, vinyle laqué, lumière rasante, énergie du sillon et repères. Respecte la préférence système de mouvement réduit.
Signal · oscilloscope / spectrogramme	Ouvre la mesure de voie après crossfader et effets, avant Master. Fenêtre oscilloscope 10 ms, 40 ms ou complète. Le spectrogramme montre l'historique récent. Replier libère cette analyse facultative.

La hauteur dérivée dans Signal est calculée depuis la vitesse reçue : ce n'est pas la reconnaissance d'une note. À vitesse nulle, la hauteur est indéfinie. Les fenêtres d'analyse mono ne sont pas un enregistrement continu de la performance.

12 Visualizer : lire, observer, dessiner

Ouvre **Afficher le visualizer** pour l'analyse, ou **ART · Dessin** pour une présentation graphique compacte. ART propose Temps / position et Dessin X/Y ; Réglages visuels rassemble ses options dans une fenêtre à fermer avec ×. Le plein écran reste une commande volontaire. Le visualizer observe les informations disponibles sans commander le disque. Au départ A est observé ; coche B si tu souhaites aussi sa trace.

© Matthieu Crimersmois 2026

Commande	Fonction
Observer A / B	Décoche le deck dont tu n’as pas besoin : son suivi et ses calculs de visualizer cessent. Cela ne coupe pas son audio.
Fenêtre · 2 / 5 / 8 / 10 / 30 / 60 s	Ajuste l’échelle temporelle. Une fenêtre courte espace les gestes rapides. En X/Y, « Trace » règle seulement la durée visible ; la taille du dessin reste fixe.
Geler / reprendre	Gèle l’image et suspend les observations du visualizer par défaut. Rouvrir un panneau gelé ne les relance pas. Le son continue.
Historique / Suivant / Au présent	Parcourt la prise conservée puis revient au direct.
Masquer / × / Suspendre la capture	Masquer suspend les observations par défaut. × et la fermeture de la fenêtre séparée arrêtent la capture et ferment le panneau, en conservant le journal. Suspendre arrête les observations sans arrêter le disque.
Noms / Néon / Traînée temporelle	Présentation graphique facultative.
Repères de cut	Affiche ou masque le trait vertical fin au début d’une coupure commandée. Les coupures restent dans le journal.
Timeline du geste	Temps horizontal, position du lecteur en secondes verticalement. Cyan = avant ; magenta = arrière ; lent = fin, rapide = épais. Une coupure laisse un espace vide.
Artablism · temps / position	Transcrit un lecteur dans un espace graphique indépendant avec lever de plume.
Artablism · X/Y	Un Télécran à deux platines : A déplace le stylet horizontalement, B verticalement. Les deux axes partagent la même échelle, même dans une fenêtre large ou haute. Le trait ressort au bord opposé sans raccord à travers l’écran. Échelle agrandit le déplacement des deux axes ensemble ; Trait règle son épaisseur. Effacer nettoie le dessin et recentre le stylet, sans effacer le journal ni arrêter le son. Permutation, polarité X / Y, mélange, couleur et pondération par les gains restent dans Réglages visuels. Les positions sont interpolées entre observations reçues ; coupures et données manquantes interrompent la trace.
Capturer les fenêtres audio des analyseurs	Ajoute l’audio effectivement accessible au point de mesure indiqué. Une source indisponible reste signalée ; la waveform du fichier n’est pas substituée à la sortie.
Calibrer les compteurs	Excursion minimum, zone immobile et seuils de fermeture/ouverture ne changent que les observations futures. Pas le son ni la sensibilité des mains.

Une vidéo qui inclut explicitement le visualizer, dans son aperçu ouvert ou pendant une prise, peut conserver la capture en direct malgré le gel ou le masquage du panneau. « Reprendre capture » permet aussi une reprise volontaire. Sans cette demande, les calculs restent suspendus. × ou la fermeture de la fenêtre séparée arrêtent toujours la capture du visualizer : une vidéo en cours continue avec la dernière trace indiquée comme inactive.

© Matthieu Crimersmois 2026

Compter : O–C–O = un cycle de coupure ; C–O–C = une fenêtre d’ouverture. Ouvertures et fermetures sont conservées séparément. Le fader global ne devient pas deux gestes parce qu’il agit sur A et B. Les mouvements avant/arrière, inversions et paires ne prouvent pas un retour exact au départ.

Limites : états moteur à environ 20/s, sans horodatage d’application audio. Des inversions rapides peuvent manquer. Une commande de gain n’est pas une mesure de gain instantané. La reconnaissance automatique des techniques n’est pas activée.

13 Journal, dessin et vidéo

Export	Contenu
TXT	Journal lisible de la prise conservée.
CSV	Événements pour tableur et traitement de nombreuses lignes.
Rapport HTML	Rapport à lire et rechercher ; utilise Imprimer → Enregistrer en PDF dans le navigateur.
JSON	Données brutes, dont les fenêtres audio conservées. Les exports lisibles décrivent ces fenêtres sans embarquer leurs échantillons.
Dessin SVG	Trace vectorielle disponible ; indépendante des géométries 3D.
Export vidéo	Enregistre le mix interne avec les surfaces choisies, sans microphone. Les menus ne figurent pas dans le rendu.

Pour la vidéo, choisis **9:16, 1:1 ou 16:9**. **720p** reste le choix de départ ; **1080p** est une option volontaire plus exigeante. L’aperçu montre le cadrage exporté. « Remplir le cadre » recadre la scène ; « Vue entière » conserve la vue. La caméra conserve ses proportions et ses mains entières.

Appareil	Enregistrement
Téléphone	24 images/s · cible 3 Mbit/s (720p), 5 Mbit/s (1080p) · limite 64 Mio
Tablette	30 images/s · limite 96 Mio
Ordinateur	30 images/s · limite 160 Mio

- Durée : arrêt manuel par défaut, ou 1, 3, 10 minutes. La prise se finalise aussi à la limite indiquée ci-dessus ; la dernière portion peut légèrement la dépasser. Garde l’onglet principal visible : le masquer termine la prise. Tu peux utiliser une fenêtre caméra ou visualizer détachée tant que l’onglet reste visible.
- La cadence d’export est distincte de celle du suivi. Les profils vidéo dépendent de l’appareil détecté, même si tu changes la disposition de l’interface. L’encodage et les données de la prise consomment des ressources ; commence sans enregistrement, puis compare. Sur téléphone et tablette, le rendu de la vidéo ralentit automatiquement si le suivi prend du retard, puis remonte progressivement lorsque la charge diminue. Cette adaptation concerne les images exportées, pas la vitesse du son ni les gestes.
- Inclure ma caméra nécessite un suivi déjà activé. Afficher les points des mains et Inclure le visualizer sont séparés. La vidéo peut suivre la trace en direct même si son panneau est gelé.

© Matthieu Crimersmois 2026

- Annotations détaillées ajoute des informations à l’image. Le crédit vidéo est « Matthieu Crimersmois - Artablism 2026 ».
- Appuie sur Enregistrer mon mix, joue, puis arrête la prise. Sur téléphone et tablette, une barre « Vidéo prête » apparaît dans l’instrument : touche Enregistrer la vidéo pour ouvrir la sauvegarde ou le partage. Sa croix masque seulement cette barre ; les morceaux et réglages restent en place, et la dernière prise reste accessible dans Export vidéo. Annuler le partage ne supprime pas la prise. Sur ordinateur, le téléchargement démarre automatiquement. Le navigateur choisit un format MP4 ou WebM disponible ; toutes les plateformes n’acceptent pas les mêmes codecs.
- Télécharge la dernière prise avant de fermer la page ou de démarrer une nouvelle prise : un nouvel enregistrement réussi remplace le téléchargement précédent. Les journaux sont des fichiers autonomes ; ils ne transforment pas le profil .sillon en session audio complète.

14 MIDI et raccourcis

MIDI est facultatif. Branche le contrôleur au système, ouvre MIDI puis Détecter. Choisis l’entrée, la commande et MIDI Learn ; bouge le contrôle à associer. La lecture continue pendant que cette fenêtre est ouverte ; ferme-la avec × quand tu as terminé. Pendant MIDI Learn, le message d’apprentissage n’est pas joué comme une commande musicale.

Option	Détail
Commandes disponibles	Crossfader, Master, arrêt des deux decks ; lecture/pause, CUE, jog relatif, toucher du jog, gain, EQ et fader de voie pour chaque deck présent.
Jog	Mappe séparément mouvement relatif et capteur de toucher. Choisis le codage réel : complément à deux, offset binary ou sign-magnitude ; règle les secondes par pas. Le logiciel ne devine pas le protocole.
Reprise des faders	Les contrôles matériels doivent traverser la valeur affichée avant de la reprendre, pour éviter un saut.
Mappings	Importer/exporter en JSON ; conservés localement dans ce navigateur. La détection ne décode pas les vinyles timecode et ne reçoit pas d’audio. Un contrôleur utilisé avec Serato ou Traktor peut servir seulement s’il expose des commandes MIDI standards configurables. Aucun support DVS Serato/Traktor ni protocole propriétaire de jog n’est annoncé.
USB / Bluetooth	Seules les entrées MIDI exposées par le navigateur sont accessibles. Le Bluetooth MIDI doit d’abord être reconnu par le système. Le panneau signale une API absente ou une permission refusée.

Avec le focus sur le sillon : `Q` arrière, `D` avant, `Maj` pour le cran rapide. Ces touches donnent des vitesses fixes ; souris et mains donnent une vitesse gestuelle. Sur la waveform : ←/→ déplacent la lecture, +/− zooment, `Début`/`Fin` vont aux extrémités, Page ↑/Page ↓ parcourent, Espace lit/pause, Échap annule la sélection. Le focus détermine la cible ; les champs de saisie conservent leur clavier.

© Matthieu Crimersmois 2026

15 Fluidité : la méthode de réglage

Sur téléphone et tablette tactiles, le profil de suivi **Mobile · continuité** est choisi au démarrage. Il évite de relancer trop souvent la détection de paume sans ajouter de lissage au geste. Dans Caméra & suivi, le profil Référence reste disponible pour comparer. L'affichage portrait conserve tout le cadrage ; il ne grossit plus inutilement le canvas. Ces changements ne constituent pas une mesure de latence réelle sur ton appareil.

Connexion et charge : Internet sert au chargement du site, du module de suivi, de son modèle et des sons distants. Une fois ces ressources chargées, les images sont analysées sur l'appareil : une meilleure 5G ne rend pas directement ce calcul plus rapide. Ce fonctionnement ne garantit pas un démarrage hors connexion. Enregistrer la vidéo en même temps peut augmenter la charge et la chauffe ; ce n'est pas à lui seul la preuve d'un défaut de suivi.

La latence zéro n'existe pas. La caméra attend une image, le suivi calcule les mains, puis le navigateur et la sortie audio appliquent le geste. À 30 images/s, deux images sont espacées d'environ 33 ms ; à 60 images/s, environ 17 ms. Ce ne sont pas les latences totales.

- Privilégie un éclairage stable et un cadrage net avant de monter la stabilisation. Une image floue ne se corrige pas par un meilleur lissage.
- Utilise la cadence réellement obtenue, pas seulement celle annoncée sur la boîte de la caméra. Le modèle, le navigateur et la charge de l'appareil comptent aussi.
- Pour réduire les délais d'écoute, préfère une sortie audio filaire. Bluetooth audio et Bluetooth MIDI sont deux connexions différentes.
- Commence avec Qualité Auto, ambiance Sobre, une seule trace observée et vidéo 720p. Ouvre les analyses sonores et observe B seulement si elles servent ta session.
- Compare les mêmes gestes : immobile, slow drag, aller-retour rapide, pince isolée puis répétée. Ne change qu'un curseur entre deux essais, puis fige le profil.
- Pour comparer, utilise les mêmes deux sons courts, le même cadrage et une sortie audio filaire. Teste les micro-pauses, départs, inversions et reprises sans enregistrer, puis avec l'export interne. Teste ensuite séparément l'enregistrement d'écran iOS. Recommence après 15 minutes pour repérer une dégradation à chaud ; note le mode économie d'énergie et le branchement du chargeur.
- Les chiffres caméra décrivent leur point de mesure. Un temps de traitement ou de trajet logiciel n'inclut pas automatiquement exposition caméra, conversion audio, haut-parleurs et perception humaine.

Problème	Premier contrôle
Import iPhone bloqué	Vérifie que le fichier est téléchargé dans Fichiers et non protégé. Essaie d'abord un sample court. Si Activer le son apparaît, touche-le pour reprendre le chargement, puis Lecture pour jouer. Le budget mémoire est commun aux deux decks. Si une limite est indiquée, essaie Mémoire étendue ou un fichier plus court, puis Réessayer sur B pour un chargement B refusé. Sur B, le morceau précédent est conservé si son remplacement échoue. Mémoire étendue ne crée pas de RAM.
Reprise de B après un Pass-pass	Une image retardée au transfert A → B suspend le geste et immobilise le disque tenu. Deux poses fraîches et cohérentes dans la bande confirment la reprise sans rejouer le déplacement manquant. L'intention Lecture / Pause est conservée pour le prochain lâcher reconnu. Le bouton Lecture / Pause reste prioritaire : une platine volontairement en pause ne démarre pas au lâcher.

© Matthieu Crimersmois 2026

Problème	Premier contrôle
Pas de son	Son chargé, Lecture, gain/voie/Master, position du crossfader et mode de pince. Ultra à l’arrêt donne une vitesse nulle.
Squelette actif, disque immobile	Vérifie le deck et le mode Jouer. Avec Lâcher vinyle, montre d’abord ta main ouverte au-dessus de la bande grise puis descends dedans. En mode Pince, ouvre pouce–index avant de pincer.
Pince non détectée	Contact visible, doigt sélectionné, écart de contact et course de relâchement ; refais la calibration.
Tremblement à l’arrêt	Éclairage, cadrage, puis maintien au repos légèrement augmenté.
Petits gestes étouffés	Réduis le maintien au repos avant de réduire tous les lissages.
Suivi bloqué	Relancer le suivi dans la fenêtre caméra. Vérifie permission, caméra occupée et message de diagnostic.
Vidéo arrêtée seule	Vérifie la durée choisie, la limite de prise de ton appareil (64 / 96 / 160 Mio), un changement de nombre de decks ou une interruption du navigateur.

Le suivi de la paume distingue sa translation de sa rotation dans l’image. Les points aberrants sont écartés ; une paume incohérente immobilise le vinyle jusqu’à une reprise confirmée. La précision des gestes rapides dépend toujours de la capture réelle.

© Matthieu Crimersmois 2026

16 Sauvegarde, langue et crédits

Les fichiers audio, images caméra et gestes sont traités dans le navigateur. Le modèle de suivi est téléchargé depuis un fournisseur tiers. Les préférences et profils locaux appartiennent au domaine et au navigateur utilisés : ils ne se synchronisent pas automatiquement entre appareils. Plusieurs personnes peuvent jouer en parallèle dans des sessions indépendantes ; ce n’est pas une session musicale partagée. Un passage de l’adresse de démonstration à opentablism.com ne transfère pas les copies locales : conserve les fichiers originaux et exporte ton profil .sillon avant de changer d’adresse.

- Le profil .sillon sauvegarde les réglages de mains, pas les morceaux, cues et effets d’une session complète.
- Garder mes sons sur cet appareil conserve seulement les fichiers audio, si tu coches cette option dans la playlist. Ce n’est pas une sauvegarde cloud, un compte ni une synchronisation vers un autre appareil. Les réglages de la session ne sont pas ajoutés à ces copies.
- Exporte tes journaux et vidéos avant de recharger. Un historique local borné du visualizer ne remplace pas une archive complète de performance.
- Le sélecteur FR / EN change les ressources de la page. Si une session est en cours, le changement demande de recharger ; sauvegarde tes exports avant de confirmer. Il est bloqué pendant l’enregistrement.
- Sur l’édition statique Netlify, les journaux artistiques et exports du visualizer restent disponibles sur ton appareil ; le Banc de test et « Mesurer le suivi » sont réservés au développement. La rubrique « Les nouvelles » ne peut enregistrer une demande que si un service serveur distinct est activé. Ce service est indisponible dans le déploiement statique. Dans une édition disposant du service, l’inscription est facultative, avec ton accord distinct ; l’envoi des nouvelles sera bientôt disponible. Retrait depuis cette rubrique ou en contactant Matthieu à matthieu.crimersmois@gmail.com.
- Le footer réunit présentation, artiste, liens sociaux, partage, confidentialité, crédits et soutien. Les compteurs ou dons peuvent être indisponibles selon le déploiement ; ils ne sont pas nécessaires pour jouer.

Matthieu Crimersmois — Matt Crime : référence artistique et conceptuelle Artablism / Phonoptique. Le crédit visible de la vidéo est « Matthieu Crimersmois - Artablism 2026 ».

© Matthieu Crimersmois 2026. Tous droits réservés.