



 **MOOVMI**

Manuale scritto da Alessio Santini e Simone Fabbri.

Versione del Manuale 1.2 (10/2013)

Versione del Prodotto 1.2 (03/2013)

www.k-devices.com - sales@k-devices.com

©K-Devices, 2010÷2013. Tutti i diritti riservati.

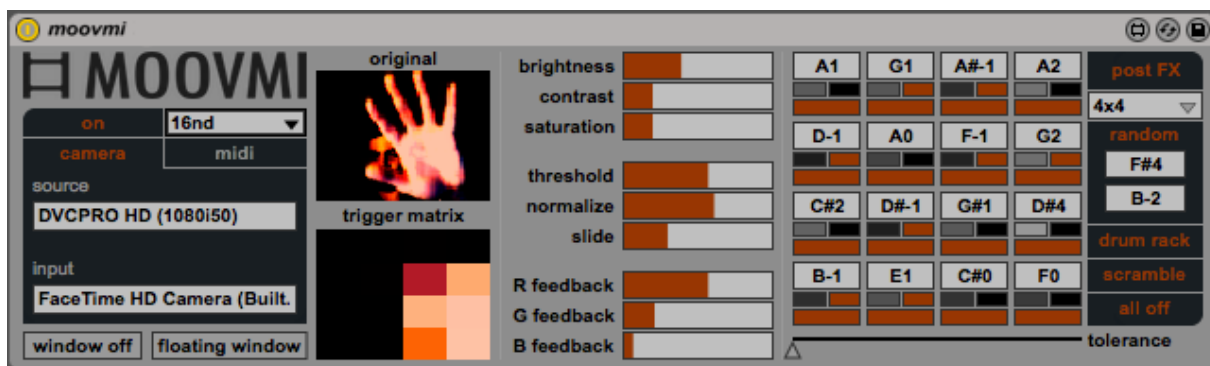
Indice

1. Questo è Moovmi	4
2. Licenza	5
3. Installazione	5
4. Panoramica sull'Interfaccia	6
4.1. Sources Area	6
4.1.1. Movie	7
4.1.2. Camera	7
4.1.3. Generazione	7
4.1.4. External Window	7
4.2. Video FX Area	8
4.3. Grid Area	9

1. Questo è Moovmi

Grazie per aver scelto Moovmi!

Moovmi è una device Max For Live in grado di produrre una sequenza di note MIDI dall'analisi dei video.



Il video viene ridotto ad una griglia a bassa risoluzione nella quale il valore di luminosità di ogni cella equivale ad una determinata velocity MIDI:

- valore di luminosità = 0 quindi noteoff message
- valore di luminosità \neq 0 quindi velocity value

Nota Importante

La performance di questa device è altamente influenzata dal tipo di filmato utilizzato (dimensione, risoluzione, video codec).

Moovmi contiene, oltre al software, una copia di questo manuale, che potrà aiutarti a meglio comprendere il software e il suo potenziale.

Questo documento ti guiderà attraverso una panoramica completa del prodotto. Dopo averlo letto, sarai in grado di utilizzare Moovmi alla perfezione, quindi ti consigliamo di

prenderti tutto il tempo necessario per leggere completamente questa guida.

Per utilizzare Moovmi sono richiesti Quicktime, Ableton Live 8 o 9 e l'Add-On Max For Live (fai riferimento al nostro sito web per sapere quali versioni di Ableton Live sono supportate e consigliate per ogni release): Moovmi è uno strumento Max For Live e lavora sia su piattaforma Mac OS® X che su Windows®.

Moovmi è attualmente disponibile come prodotto singolo.

Grazie alla totale integrazione con Max For Live, troverai una descrizione di ogni parametro di Moovmi nella Ableton Live Info View, e potrai facilmente automatizzare ogni parametro all'interno di Ableton Live.

Ti consigliamo di seguire K-Devices tramite [Facebook](#), [Twitter](#), [Google+](#), o [newsletter](#) al fine di rimanere informato sui futuri aggiornamenti.

K-Devices

2.Licenza

Installando la device sul tuo computer, significa che hai letto e accettato il K-Devices End-User License Agreement. Ne hai una copia nel file compresso che hai scaricato assieme a questo software.

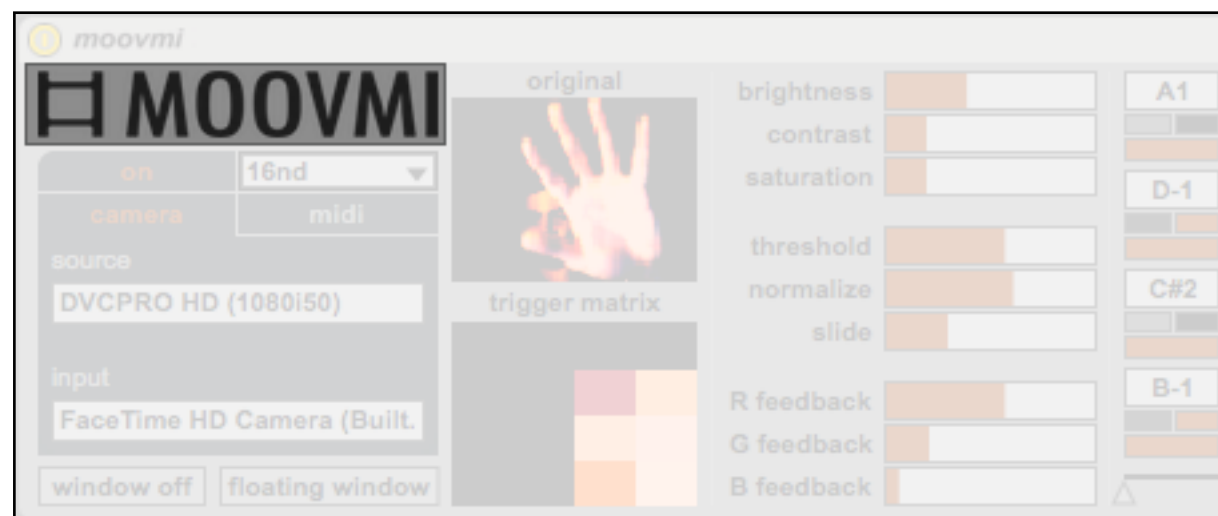
3.Installazione

Per installare la device fai doppio click sul file.alp contenuto nel file scaricato. In questo modo saranno automaticamente installati la device, i presets, e la Live Lesson.

La device Moovmi e i suoi preset saranno installati nella libreria di Ableton Live: potrai trovarli nella tab packs del browser della Ableton Live Library.

4. Panoramica sull'Interfaccia

Il pulsante **Moovmi** mostra la finestra “about”, che include la versione del software, e i link al sito internet K-Devices e ai social networks.

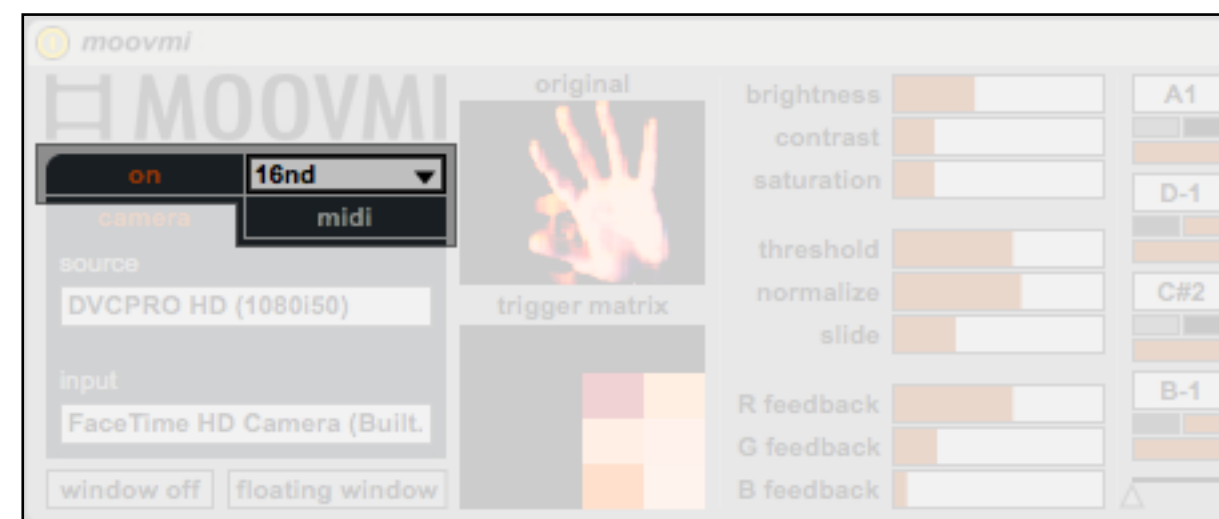


L'interfaccia è composta da 3 aree principali:

- Sources Area
- Video FX Area
- Grid Area

4.1. Sources Area

Per utilizzare moovmi, devi scegliere una sorgente video: **movie** o **camera**. Selezionando la prima, puoi eseguire il drag and drop di un filmato sull'**original video display**, mentre il secondo ha bisogno di almeno una camera o webcam collegata al computer. Puoi utilizzare una sola camera alla volta.



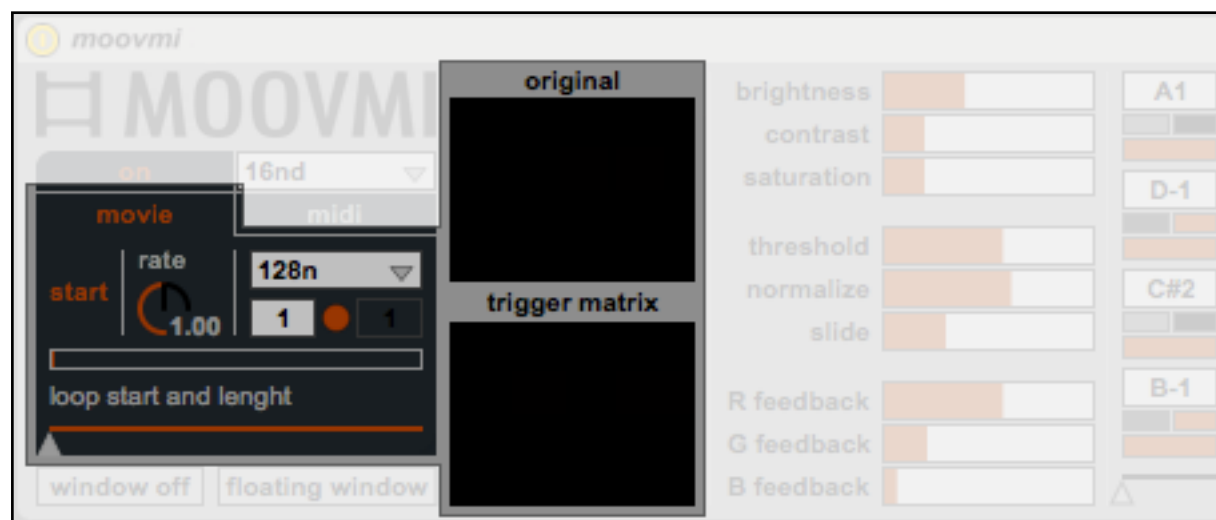
La generazione delle note MIDI inizia immediatamente, in base alle impostazioni di default.

In questa area ci sono tre funzioni globali:

- lo switch **on/off** fa partire o spegne il clock della device;
- il **time resolution** menu imposta la risoluzione temporale a cui verranno presi i frame successivi;
- il pulsante **MIDI** ti permette di suonare note MIDI che si andranno ad aggiungere al contenuti creato da moovmi. Quanto questo pulsante è spento, i dati MIDI in ingresso sono filtrati.

4.1.1.Movie

Per caricare un filmato basta fare il drag and drop sull'**original video display**.



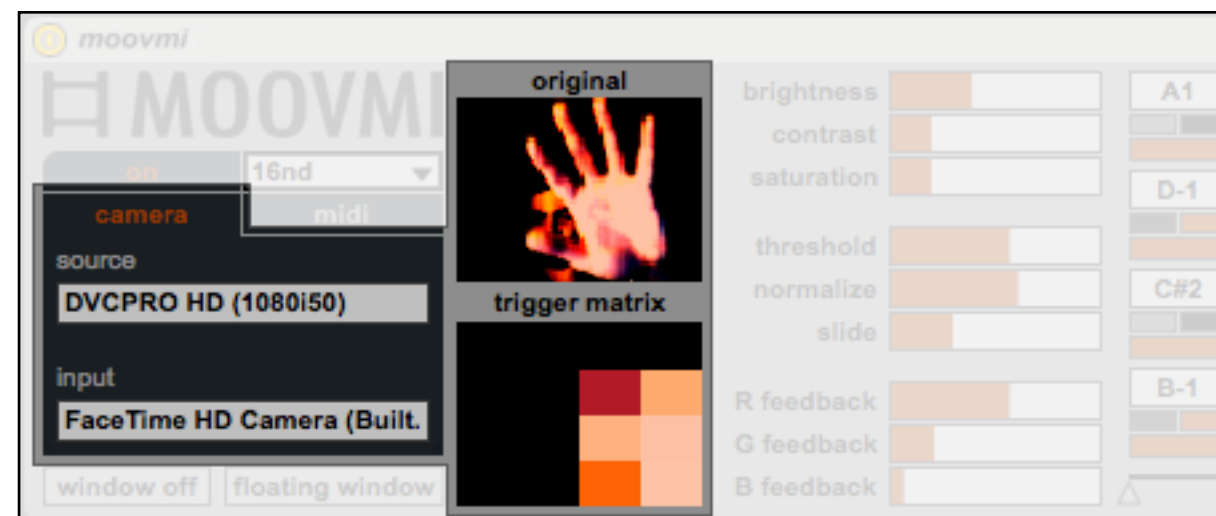
A questo punto, disporrai di vari parametri:

- il pulsante **start** fa partire o spegne la lettura del filmato;
- **rate** imposta la velocità di lettura;
- lo **slider orizzontale** imposta un punto di inizio lettura o un punto di inizio loop;
- **loop menu**: puoi attivare un loop del filmato, impostando la sua lunghezza, o disattivarlo;

4.1.2.Camera

Seleziona **camera** per utilizzare una webcam o una camera esterna come sorgente per moovmi.

Quindi utilizza i menu **source** e **input** per selezionare correttamente la sorgente.



4.1.3.Generazione

In entrambe le modalità movie o camera, la sorgente video verrà sempre ridimensionata ad una griglia di 8x8.

Sulla sinistra della source area sono posizionati due display: **original video display**, e **trigger matrix display**.

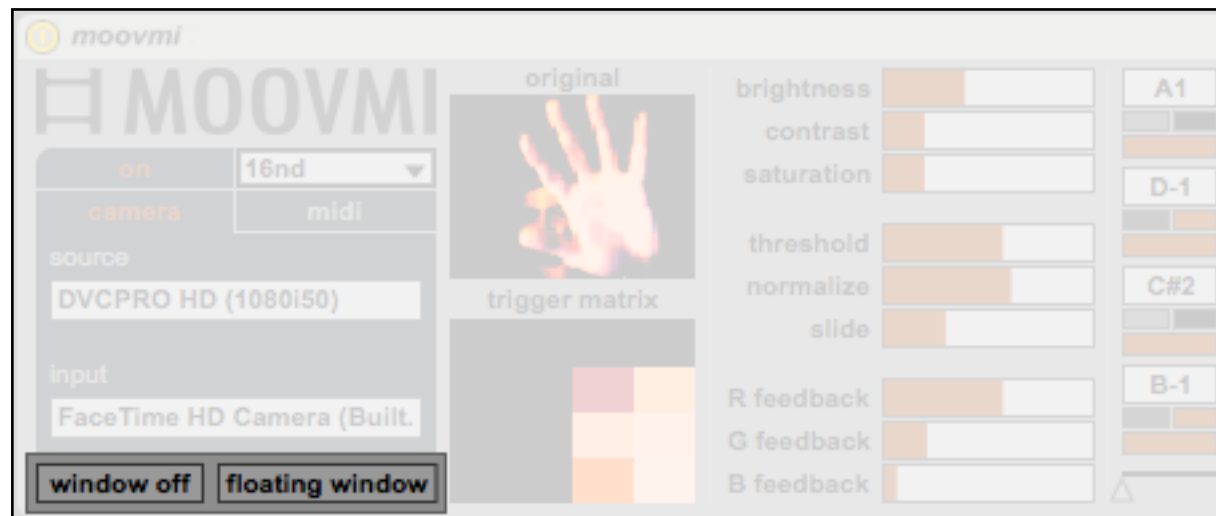
Ogni cella della **trigger matrix** crea un valore di velocity in base al valore di luminosità, da 0 a 127. Per questo motivo le celle nere inviano una velocity pari a 0, o messaggi MIDI di note off.

Applicare degli effetti alla **trigger matrix** (vedi Video FX Area a seguire) varierà la velocity delle note create.

4.1.4.External Window

Puoi anche creare una finestra esterna per visualizzare il video, magari per metterlo in un secondo monitor a schermo intero. Questo potrebbe tornarti utile per proiezioni ed installazioni. Per attivare la modalità a schermo intero, seleziona la finestra esterna e premi il tasto Esc sulla tastiera.

Due pulsanti ti permettono di creare questa finestra:



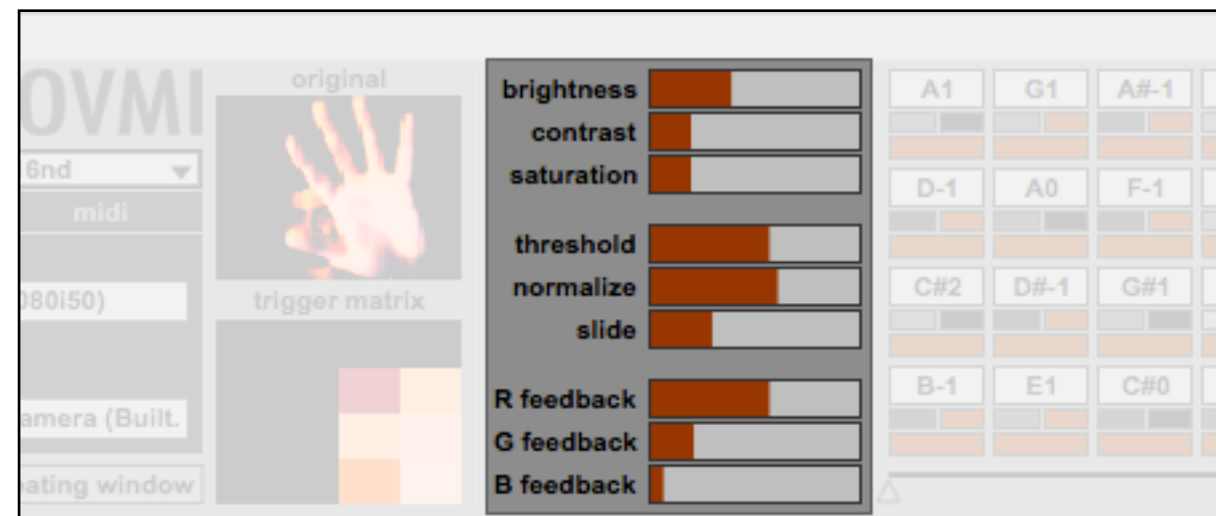
- **window off/on** crea la finestra;
- **floating windows** mantiene la finestra in primo piano.

Nota Importante

Quando *window* è abilitato, il player video riprodurrà il filmato in risoluzione nativa. Questo potrebbe variare la performance della CPU.

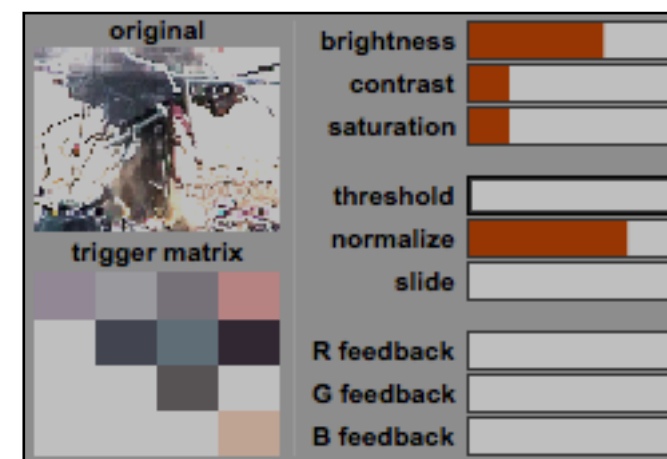
4.2. Video FX Area

In questa area potrai processare il video, influenzando la generazione delle note MIDI.



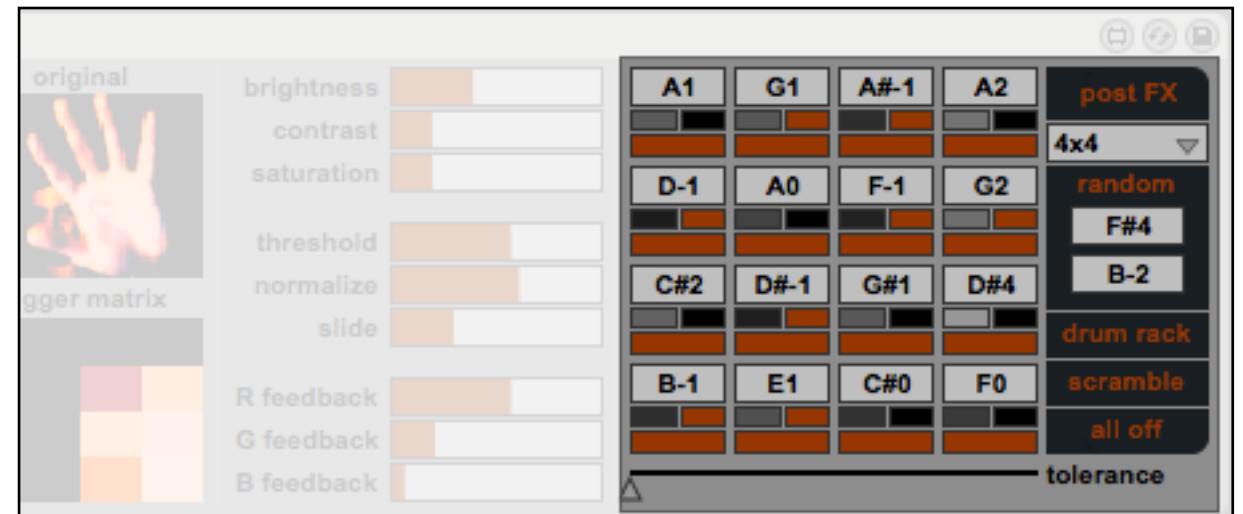
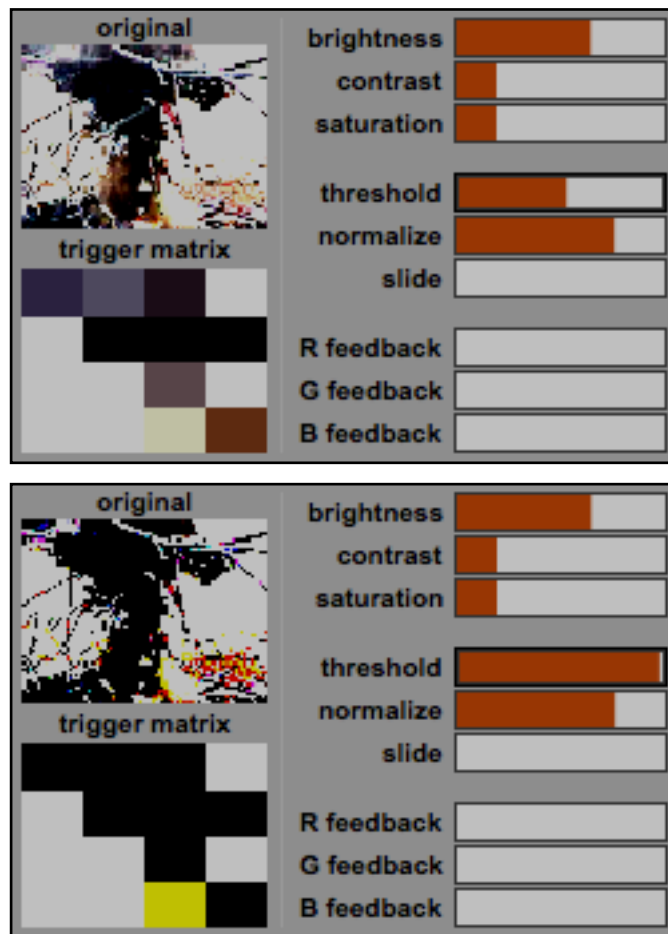
Hai a disposizione vari effetti classici:

- **brightness** imposta la luminosità;
- **contrast** imposta il contrasto;
- **saturation** imposta la saturazione del colore;
- **threshold** sottrae valori da ogni cella, in modo da far visualizzare solo le celle più luminose;

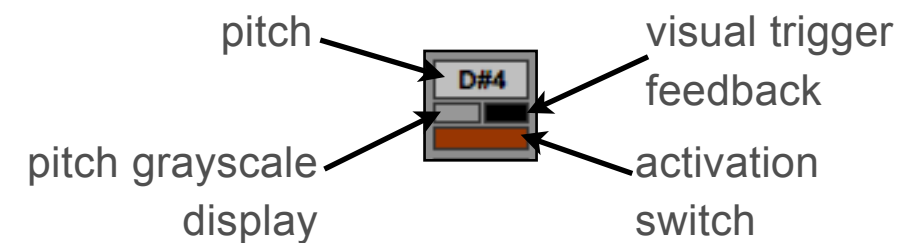


4.3. Grid Area

In quest'area puoi controllare il pitch e altri parametri per ogni cella della griglia.



Ogni cella crea i due valori che vengono utilizzati per creare le note MIDI: **velocity** and **pitch**.



I valori di Velocity sono basati sulla luminosità di ogni singola cella.

Puoi impostare il pitch nel **MIDI note box**: il valore scelto sarà automaticamente inviato anche a un piccolo monitor su scala di grigi, per aumentare il feedback visivo. Note MIDI più gravi impostano un colore più scuro/nero, mentre quelle più acute creeranno un colore più luminoso/bianco.

- **normalize** imposta il massimo valore di luminosità, influenzando la velocity massima globale. Se il menu risoluzione (vedi sotto) è = 1x1, questo parametro sarà disattivato;
- **slide** aggiunge un'interpolazione temporale tra i frame consecutivi.

Ci sono anche tre parametri per i feedback del colore:

- **R feedback** aggiunge feedback sul canale video del rosso;
- **G feedback** aggiunge feedback sul canale video del verde;
- **B feedback** aggiunge feedback sul canale video del blu.

Hai inoltre a disposizione un pulsante di **attivazione** per abilitare/disabilitare ogni singola cella/nota.

Sulla destra troverai varie funzioni per editare la griglia:

- lo switch **pre/post FX** applica gli effetti a monte o a valle del video originale (questo è utile se si vuole avere un anteprima del video modificato nell'**original video display**, e se si vuole mostrare il video editato su un secondo monitor);
- **grid menu** cambia la risoluzione della griglia (vedrai i risultati nella matrice delle note MIDI e nel **trigger matrix display**);
- **random + 2 caselle pitch** assegnano valori random alla griglia delle note MIDI, entro il range impostato dalle due caselle di pitch (default C-2 G8);
- **drum rack** mappa la griglia note MIDI per lavorare con i Drum Rack di Ableton Live;
- **scramble** mischia i valori di pitch sulla griglia;
- **all off** disabilita tutte le celle;
- **tolerance** è un parametro molto importante. Evita la creazione di nuove note MIDI per ogni cella "non-nera". Con basso valore di **tolerance** ad ogni nuovo frame si potrebbe creare una nota midi. Con un alto valore invece diventa complesso re-triggerare una nota (è necessario un alto incremento di luminosità!). Non appena una cella diventa nera invece un messaggio noteoff viene inviato: questo non viene affetto dalla modifica del parametro **tolerance**.