



## Usine Hollyhock II

### Présentation

Usine Hollyhock est un logiciel professionnel de type modulaire pour MAC et PC, créé par Olivier Sens, contrebassiste reconnu internationalement et présent dans de nombreux projets de la scène musicale ou la recherche de l'interaction entre le musicien et l'électronique est une composante majeure.

Ce logiciel permet de construire son propre environnement pour une performance ou installation Audio, Midi, OSC ou DMX. C'est un logiciel professionnel par la qualité de ces traitements audio et de ses nombreuses possibilités d'acheminement du signal. Il est particulièrement adapté aux projets alliant une recherche d'innovation et un souci de créativité.

C'est un environnement non statique, adapté à l'improvisation. L'ajout d'éléments (nouveaux sons, effets) en temps réel étant largement simplifié et transparent. Usine contient également de nombreux modules d'analyse des sons provenant d'instruments extérieurs. Il peut ainsi s'adapter à l'environnement sonore et donner la sensation d'écouter et de réagir au jeu des autres musiciens, performeurs et techniciens.

En outre, c'est un environnement modulaire, ce qui signifie que, même si vous pouvez trouver de nombreux outils prêts à l'emploi dans la librairie incluse, Il vous sera possible de créer votre propre interface de travail et de l'adapter exactement à vos besoins.

### Un aperçu des fonctionnalités



**Une interface intuitive** grâce à un menu d'icônes pour ouvrir la plupart des panneaux et accéder aux principales fonctions. L'utilisation du glisser/déposer pour ajouter un son, un effet ou au contraire l'effacer en le déposant dans une poubelle virtuelle accélère également la conception de votre interface de travail (appelée workspace)



**Création de projets surround** Tous les objets audio d'Usine (samplers, filtres, délais, etc.) ont jusqu'à 128 canaux en mode natif. Le son sortant peut ainsi être routé /traité vers n'importe laquelle des sorties audio accessibles, en fonction de votre carte son.



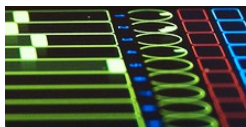
**La Grille** est un séquenceur avancé où vous organisez vos événements (Audio, vidéo, lumière). Vous pourrez choisir la durée et la synchronisation de chaque élément et ajouter des courbes d'automations. Cette grille est parfaitement adaptée pour créer des projets complets pour une performance, qu'elle soit en solo, pour un groupe, pour une installation interactive ou même pour créer une bande son pour une vidéo en synchronisation SMPTE avec le lecteur de vidéo intégré.



**Le direct to Disk** pour créer des enregistrements de vos concerts en temps réel ou en utilisation studio.



**L'intégration des plug-ins AU et VST** Midi et Audio, ainsi que celle des **interfaces externes** comme la Wiimote, le Leap Motion, les modules de vidéo capture, les joysticks et tout interfaces de type HID, apportent également d'autres types d'interactions avec vos patches.



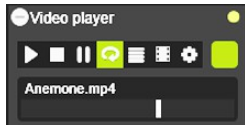
**L'intégration OSC** avec ses nombreuses possibilités de communication avec les appareils IOS et Android notamment. Celle-ci étant facilitée avec le nouveau mode d'OSC Learn (équivalent au Midi Learn)



**Utilisation d'un réseau local** : Il est possible de partager un patch entre plusieurs ordinateurs connectés. Un patch partagé peut apparaître sur la totalité (ou une liste restreinte) des ordinateurs connectés au réseau. Il devient alors une télécommande du patch d'origine. De la même manière une interface Midi peut être utilisée sur tous les ordinateurs connectés et l'on peut définir un ordinateur « maître » envoyant les informations de synchronisation aux autres ordinateurs du réseau.

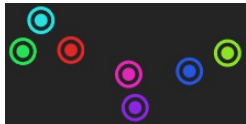


**L'intégration du DMX**: Travailler sur la scène signifie également travailler avec des lumières et nous avons rencontré beaucoup de techniciens lumière à la recherche d'une solution simple mais efficace pour gérer cette partie d'un spectacle. Usine Hollyhock 2 offre donc maintenant des outils permettant l'utilisation de périphériques utilisant le protocole **DMX**. Bien sûr, une synchronisation totale est possible avec les autres éléments (audio, Midi etc.)



**Le lecteur Vidéo** : Depuis de nombreuses années, la vidéo est devenue partie intégrante de nombreuses performances artistiques. Usine offre donc à présent un lecteur simple d'utilisation pour intégrer cet aspect visuel à votre travail.

Bien sur ce lecteur fonctionne en complète synchronisation avec les reste du flux audio ou Midi et peut être entièrement automatisé comme les autres patches ou séquences de votre workspace.



**Le moteur physique** d'usine permet d'animer les objets visuels d'Usine, ici le module *Draw XY* et de récupérer les informations comme celle de leur vitesse, la vitesse angulaire, les angles de rotation et également les indications de collision de ces objets. Toutes ces données sont ensuite disponibles directement dans votre patch pour modifier et donner vie à vos patches.



**Le support des écrans Multi-touch** qui vous permet de créer des interfaces complexes sur scène ou proposer des interfaces adaptées aux installations publiques ou dans un cadre pédagogique.



**Une interface personnalisable** où vous pourrez choisir la couleur, la taille et l'emplacement de chaque objet.

## Contact

Pour des informations complémentaires [contact@sensomusic.com](mailto:contact@sensomusic.com)

Notre site Web [www.sensomusic.com](http://www.sensomusic.com)

Sur les réseaux sociaux

