

Morpheus Editor

Table des matières

Morpheus Editor.....	1
Présentation et avantages	3
Vision d'ensemble.....	3
Pourquoi choisir Morpheus Editor	3
🌟 Innovation technologique	3
🎯 Simplicité d'utilisation	3
🌍 Expérience internationale	4
🔧 Outils professionnels.....	4
La Dream Machine : Rappel du principe	4
Fonctionnement de la Dream Machine.....	4
Contenue d'une Séquence	4
Fonctionnement des oscillateurs	4
Groupe de LED.....	5
Groupes centraux (A) :.....	5
Groupes périphériques (B) :	5
Organisation des données dans l'écosystème Morpheus	5
Installation, mise en route.....	5
Installation Windows.....	5
Étape 1 : Télécharger MPEditor	5
Étape 2 : Installer le certificat (configuration unique)	5
Étape 3 : Installer MPEditor	6
Installation Android	7
Étape 1 : Télécharger l'APK.....	7
Étape 2 : Autoriser l'installation depuis des sources inconnues	7
Étape 3 : Installer l'application.....	7
Étape 4 : Accorder les autorisations	7
Premier lancement	8
Détail de fonctionnement du Morpheus Editor	9
Page d'accueil : Votre tableau de bord	9
Zone de sélection des programmes.....	9
Outils de recherche intelligents	9
Zone de sélection des séquences	9
Indicateurs	9
Sélection / Ajout / Suppression de programme	10
Filtrer / Trier	10
Visualisation / Sélection des séquences.....	11

Ajout / Suppression de séquence et informations	11
Page d'édition des séquences.....	12
Paramètres des 4 oscillateurs	12
Paramètres et commandes de Séquence	13
Paramètres et commandes de Step.....	13
Paramètres et commandes audio, luminosité, langage et connexion.....	14
Indicateur des groupes de LED utilisés	15
Timeline et forme d'onde	15
Positionnement et utilisation du curseur.	15
Page d'édition des Meta data	17
Page d'édition de l'audio	18
Page de lecture de séquence.....	19
Page d'authentification.....	21
Page de mise à jour des programmes et des séquences.....	22
Page de pilotage en temps réel de la Dream Machine.....	23
Contenu de la page.....	23
Utilisation des commandes du clavier et de la manette de jeu	23
Utilisation de la souris / de l'écran tactile	24
Contrôles globaux.....	24
Indicateurs d'état.....	24
Page de réglages	24

Présentation et avantages

Vision d'ensemble

Le Morpheus Editor révolutionne l'expérience de la Dream Machine en offrant une plateforme complète, intuitive et puissante pour créer, modifier et jouer des séquences de stimulation lumineuse. Cette application multiplateforme transforme votre appareil en un studio de création professionnel pour l'exploration de la conscience.

Pourquoi choisir Morpheus Editor

Innovation technologique

- **Liberté de positionnement** : Lire, Editer, Poser, Reprendre à n'importe quel emplacement dans une séquence
- **Multiplateforme** : Fonctionne parfaitement sur Android, iOS, Windows et macOS
- **Interface adaptative** : S'adapte automatiquement à votre écran (smartphone, tablette, ordinateur)
- **Synchronisation automatique** : Vos séquences sont toujours à jour sur tous vos appareils

Simplicité d'utilisation

- **Démarrage immédiat** : Connexion automatique à votre Dream Machine

- **Contrôles gestuels** : Balayages intuitifs sur mobile pour naviguer rapidement
- **Visualisation en temps réel** : Testez vos modifications instantanément

Expérience internationale

- **Séquences bilingues** : Basculez automatiquement entre français et anglais
- **Descriptions contextuelles** : Chaque séquence est documentée et catégorisée
- **Audio adaptatif** : La bande sonore change selon la langue sélectionnée

Outils professionnels

- **Éditeur visuel avancé** : Timeline graphique avec forme d'onde audio, édition des méta informations. Ajout, suppression, découpage, des étapes.
- **Générateurs aléatoires** : Permet de tester rapidement des réglages dans des plages prédéfini.
- **Paramètres temps réel** : Idéal pour explorer des réglages complexes
- **Paramètres fins** : Contrôle précis jusqu'au dixième de Hz et de pourcentage

La Dream Machine : Rappel du principe

La Dream Machine de Dream Machine Tech utilise des flashes lumineux programmés pour induire des états modifiés de conscience. Inspirée des travaux de Brion Gysin et Ian Sommerville, elle stimule le nerf optique et le cortex visuel par des effets stroboscopiques précisément contrôlés, favorisant la relaxation, la méditation et l'exploration intérieure.

Fonctionnement de la Dream Machine

Avant de décrire le programme Morpheus Editor nous allons rappeler rapidement le fonctionnement de la Dream machine.

Contenue d'une Séquence

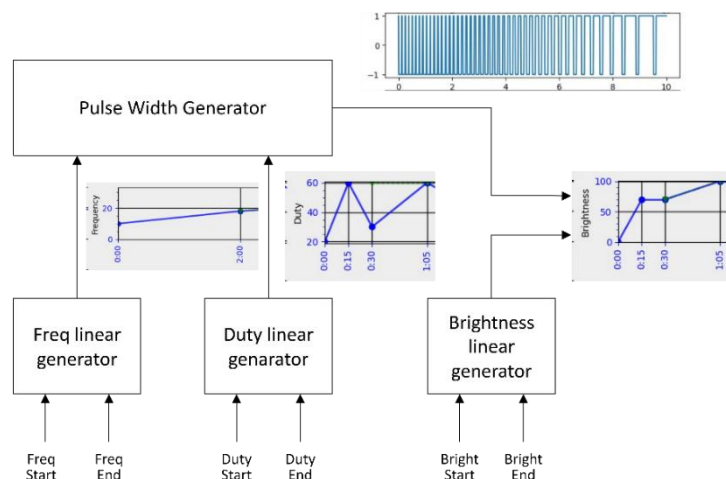
La Dream Machine est piloté par des séquences défini par : un nom, une durée, un ensemble de steps de commande des oscillateurs, des méta-data de documentation (en français et en anglais), et éventuellement des pistes audios. Chaque step de la séquence est défini par : sa durée, les paramètres de réglage des quatre oscillateurs.

Fonctionnement des oscillateurs

Chaque oscillateur génère un signal rectangulaire contrôlant un ou plusieurs groupes de LED.

Chaque oscillateur comprend :

- **Générateur d'impulsions** : Signal rectangulaire de base
- **Modulateurs linéaires** : Contrôle fréquence et facteur de forme
- **Modulateur de luminosité** : Contrôle d'amplitude



Pour chaque step de la séquence, on doit définir sa durée ainsi que les paramètres pour chaque oscillateur. Les paramètres des oscillateurs sont les suivants :

- La fréquence au début et à la fin du step
- Le facteur de forme au début et à la fin du step
- La luminosité au début et à la fin du step
- Les groupes de LED utilisés

Groupe de LED

Groupes centraux (A) :

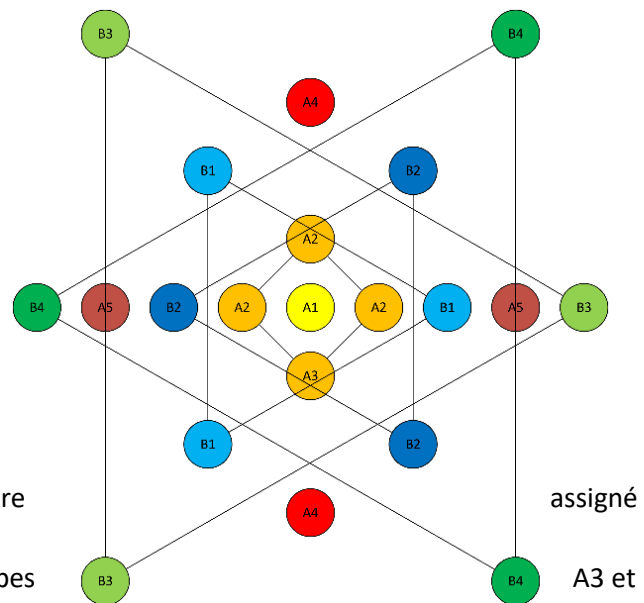
- A1 : LED centrale unique
- A2 : 4 LED en carré autour du centre
- A4 : 2 LED verticales (haut-bas)
- A5 : 2 LED horizontales (gauche-droite)

Groupes périphériques (B) :

- B1, B2, B3, B4 : 4 triangles de 3 LED chacun

Règle importante : Un groupe de LED ne peut être qu'à un seul oscillateur à la fois.

Notez que Pour des raisons historiques les groupes B5 n'existe pas.



Organisation des données dans l'écosystème Morpheus

L'élément de base qui permet de commander la Dream Machine est la **Séquence**. Elle contient toutes les informations nécessaires au pilotage des LED de la Dream machine mais également les de métadonnées la séquence (documentation, niveau...) et éventuellement des pistes sonores.

Dans Morpheus, les séquences sont regroupées en **Programmes** sur des thèmes ou des origines variés. Il existe deux programmes particuliers :

- Un programme appelé « **Sessions** » qui contient les séquences de base de la Dream Machine.
- Un programme appelé « **Playlist** » qui contient les séquences favorites de l'utilisateur. Nous verrons plus loin comment cette playlist est maintenue par l'utilisateur.

Installation, mise en route

Installation Windows

Étape 1 : Télécharger MPÉditeur

- Télécharger le paquet de publication
 - Cliquez sur le lien de téléchargement fourni
 - Fichier à télécharger : MPÉditeur_v1.0.0_Windows.zip
 - Enregistrez-le dans votre dossier Téléchargements
- Extraire l'archive zip
 - Clic droit sur MPÉditeur_v1.0.0_Windows.zip
 - Sélectionnez Extraire tout...
 - Choisissez un emplacement (ex. : Bureau)
 - Cliquez sur Extraire

Étape 2 : Installer le certificat (configuration unique)

⚠ IMPORTANT : Vous devez installer le certificat avant d'installer l'application. Cette opération est à faire une seule fois.

NOTE : Si vous avez déjà installé MPEDITOR, vous pouvez passer cette étape car les deux applications utilisent le même certificat.

Pourquoi installer un certificat ? MPEDITOR est signé avec un certificat de développement. Windows exige que vous approuviez ce certificat avant d'installer l'application. C'est une mesure de sécurité pour garantir que l'application n'a pas été altérée.

Procédure d'installation :

- Localiser le fichier de certificat
 - Ouvrez le dossier extrait
 - Repérez : Morpheus_Certificate.cer (même certificat pour MPEDITOR et MPPLAYER)
- Installer le certificat
 - Clic droit sur Morpheus_Certificate.cer
 - Sélectionnez Installer le certificat
- Choisir l'emplacement du magasin
 - Sélectionnez : Ordinateur local (recommandé)
 - Cliquez sur Suivant
 - Si le Contrôle de compte d'utilisateur s'affiche, cliquez sur Oui
- Sélectionner le magasin de certificats
 - Sélectionnez : Placer tous les certificats dans le magasin suivant
 - Cliquez sur Parcourir...
 - Choisissez : Autorités de certification racines de confiance
 - Cliquez sur OK
 - Cliquez sur Suivant
- Finaliser l'installation
 - Cliquez sur Terminer
 - Le message « L'importation a réussi » doit s'afficher
 - Cliquez sur OK

Étape 3 : Installer MPEDITOR

- Localiser le package MSIX
 - Dans le dossier extrait, repérez : `MPEDITOR\_1.0.0.0\_x64.msix`
- Lancer l'installateur
 - Double-cliquez sur `MPEDITOR\_1.0.0.0\_x64.msix`
 - Windows ouvre l'Installateur d'applications (App Installer)
- Vérifier les informations de l'application
 - Nom de l'application : MPEDITOR
 - Éditeur : DrCoolzic
 - Version : 1.0.0.0
- Installer l'application
 - Cliquez sur Installer
 - Attendez la fin de l'installation (en général 10 à 30 secondes)
 - Le message « Cette application a été installée avec succès » doit s'afficher
- Lancer MPEDITOR
 - Cliquez sur Ouvrir pour démarrer immédiatement l'application
 - Ou fermez l'installateur et lancez depuis le menu Démarrer

Installation Android

Étape 1 : Télécharger l'APK

- Sur votre appareil Android, ouvrez le lien de téléchargement fourni
- Téléchargez le fichier nommé : MPEditor_v1.0.0.apk
- Le fichier sera enregistré dans votre dossier Téléchargements

Étape 2 : Autoriser l'installation depuis des sources inconnues

Comme il s'agit d'une version bêta non publiée sur le Play Store, vous devez autoriser l'installation.

Android 8.0 et plus (méthode recommandée)

1. Ouvrez le fichier APK depuis votre dossier Téléchargements
 - Vous pouvez utiliser votre application de gestion de fichiers
 - Ou appuyez sur la notification de téléchargement
2. Android vous invite alors avec un message :
 - « Pour votre sécurité, votre téléphone n'est pas autorisé à installer des applications inconnues depuis cette source »
3. Appuyez sur Paramètres
4. Activez « Autoriser depuis cette source »
 - Cela autorise uniquement votre gestionnaire de fichiers/navigateur
 - C'est plus sûr que l'ancienne méthode globale
5. Revenez en arrière et appuyez de nouveau sur l'APK

Android 7.1 et versions antérieures

1. Ouvrez Paramètres
2. Allez dans Sécurité (ou Écran de verrouillage et sécurité)
3. Trouvez Sources inconnues
4. Activez l'option
5. Confirmez l'avertissement
6. Revenez au dossier Téléchargements

Étape 3 : Installer l'application

1. Appuyez sur le fichier APK (MPEditor_v1.0.0.apk)
2. Vérifiez les autorisations demandées par l'app :
 - Bluetooth (pour se connecter à la Dream Machine)
 - Localisation (requis par Android pour le scan Bluetooth)
 - Stockage (pour enregistrer les séquences téléchargées)
 - Notifications (pour les contrôles de lecture)
3. Appuyez sur Installer
4. Attendez la fin de l'installation (10–30 secondes)
5. Appuyez sur Ouvrir ou retrouvez l'app dans le tiroir d'applications

Étape 4 : Accorder les autorisations

Au premier lancement de Morpheus Player :

1. Autorisation Bluetooth
 - Appuyez sur Autoriser quand demandé
 - Requis pour scanner et se connecter à la Dream Machine

2. Autorisation de localisation
 - Appuyez sur Autoriser quand demandé
 - Android l'exige pour le scan Bluetooth
 - L'app ne suit pas votre position
3. Autorisation de stockage (si demandé)
 - Appuyez sur Autoriser
 - Nécessaire pour enregistrer les séquences
4. Autorisation de notifications (Android 13+)
 - Appuyez sur Autoriser
 - Utilisée pour les contrôles de lecture

Premier lancement

Configuration initiale

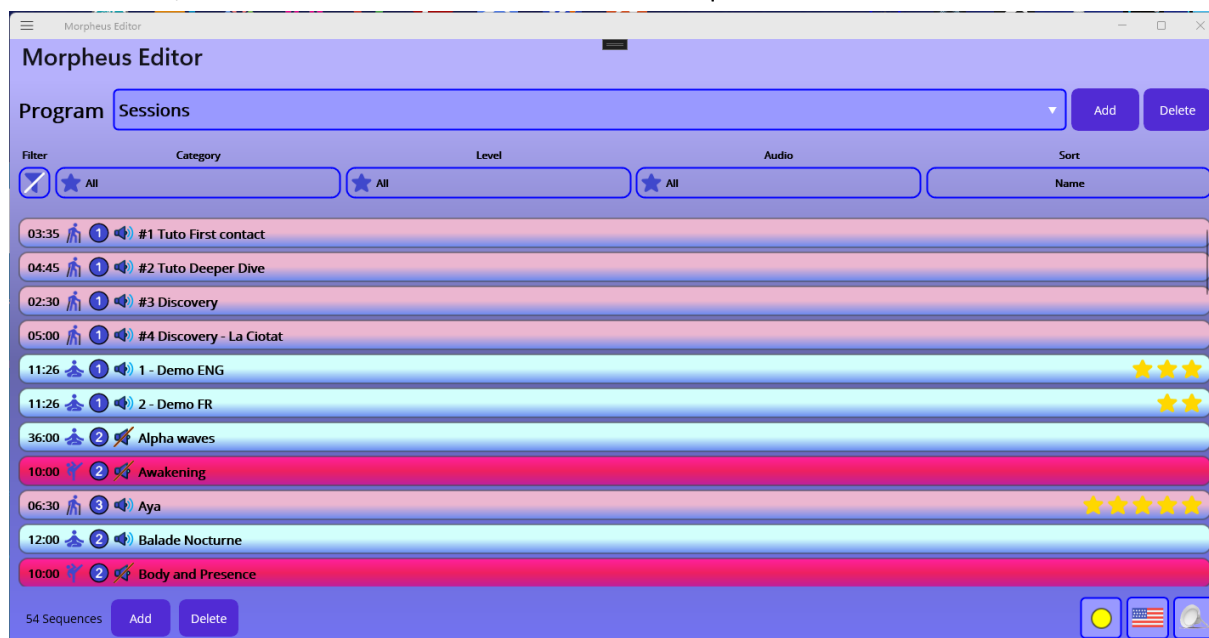
1. Écran d'accueil
 - Lors du premier lancement, vous serez redirigé vers l'écran Connexion/Inscription
2. Écran Connexion/Inscription
 - Créez un compte ou connectez-vous si vous en avez un ; vous serez redirigé vers l'écran Téléchargement
3. Écran Téléchargement
 - Sélectionnez les programmes à télécharger puis appuyez sur Synchroniser
 - Attendez la fin du téléchargement
4. Connexion à la Dream Machine
 - Allumez votre Dream Machine
 - Allez dans l'onglet Paramètres
 - Appuyez sur « Rechercher des appareils »
 - Sélectionnez votre Dream Machine dans la liste
 - Attendez l'établissement de la connexion
5. Commencer la lecture
 - Allez dans l'onglet Accueil
 - Sélectionnez une séquence
 - Appuyez sur Lecture
 - Profitez-en !

Détail de fonctionnement du Morpheus Editor

Le programme comporte plusieurs pages que nous allons détailler, telles que la page d'accueil, la page de paramètres et la page d'aide...

Page d'accueil : Votre tableau de bord

Au lancement, vous accédez à **un tableau de bord intuitif** qui centralise toutes les fonctionnalités



Zone de sélection des programmes

- **Programme actuel** : Sessions (séquences de base) ou Playlist (vos favoris)
- **Ajout/Suppression** : Créez vos propres bibliothèques thématiques
- **Navigation rapide** : Menu déroulant pour basculer entre programmes

Outils de recherche intelligents

- **Filtrage avancé** : Par catégorie (Relaxation, Exploration, Stimulation), niveau d'intensité, présence audio
- **Tri personnalisé** : Par durée, nom, popularité ou note utilisateur
- **Réinitialisation** : Retrouvez la liste complète en un clic

Zone de sélection des séquences

- Sélection de séquence présente une description courte de la séquence
- Permet d'ajouter la séquence à votre playlist
- Navigation vers les pages de lecture et d'édition

Indicateurs

- Statut de la synchronisation avec le serveur de séquence
 - **Bleu** : Démarrage en cours
 - **Gris** : Hors ligne (fonctionne quand même)
 - **Rouge** : Connexion requise au serveur
 - **Vert** : Tout est synchronisé
 - **Jaune** : Mise à jour disponible
- Sélection de la langue
- Statut de connexion à la Dream Machine

Grâce à cette organisation claire et à ces fonctionnalités avancées, la page d'accueil devient un véritable tableau de bord interactif, permettant à chacun de gérer, personnaliser et explorer facilement l'ensemble de ses séquences pour tirer le meilleur parti de la Dream Machine.

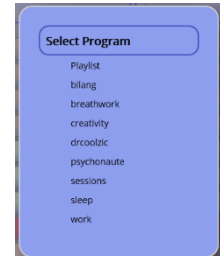
Nous allons maintenant détailler chacune des sections de cette page.

Sélection / Ajout / Suppression de programme

Program: Sessions Add Delete

Le premier bouton permet de sélectionner un programme ou playlist existant. Cliquer sur ce bouton fait apparaître la liste des programmes afin de permettre à l'utilisateur d'en sélectionner un.

Le bouton **Add** permet de créer un nouveau programme, et le bouton **Delete** permet de supprimer un programme existant. Attention la suppression d'un programme entraîne la suppression de toutes les séquences qu'il contient.



Filtrer / Trier

Filter Category Level Audio Sort

☒ ★ Tous ★ Tous ★ Tous Nom

Cette section comporte un bouton pour réinitialiser les filtres, trois boutons pour filtrer les séquences en fonction de différents critères, et un bouton pour les trier.

Il est possible de filtrer la liste des séquences par **catégorie**, par **niveau**, par la **présence d'audio** ou une combinaison de ces différents critères.

Pour affiner la recherche dans la liste des séquences, il suffit de cliquer sur le bouton associé au critère de filtrage souhaité. Cette action fait apparaître une fenêtre flottante permettant de sélectionner précisément l'entrée recherchée.

Par exemple, si vous souhaitez filtrer par catégorie, il vous suffit de cliquer sur le bouton « Catégorie » : un menu flottant s'ouvre alors, affichant l'ensemble des catégories disponibles. Après avoir choisi une catégorie, seules les séquences correspondant à ce critère seront affichées, ce qui simplifie considérablement la navigation et la personnalisation de l'expérience utilisateur. À tout moment, il est possible de réinitialiser la recherche en annulant tous les filtres appliqués grâce au premier bouton, permettant ainsi de retrouver l'intégralité de la liste des séquences en un seul geste.



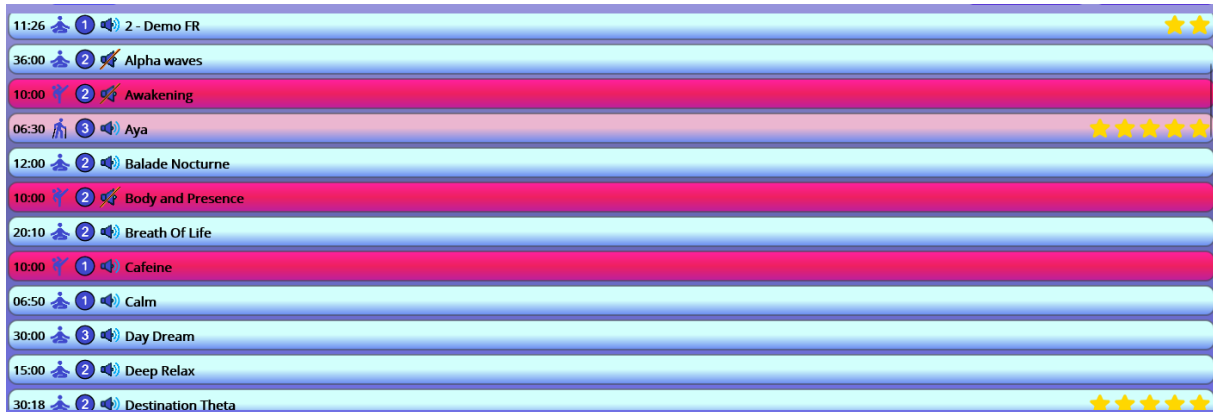
En complément du filtrage, l'interface propose également des fonctionnalités avancées de tri. Les séquences peuvent ainsi être triées selon différents critères : par nom, par durée, par catégorie, par niveau d'intensité, par présence d'une bande sonore, ou encore par la note utilisateur. Il suffit de cliquer sur le bouton de tri et de choisir dans le menu déroulant le critère.

Il est possible de combiner le tri et le filtrage afin de permettre à chacun de trouver rapidement la séquence qui correspondent le mieux à ses attentes ou à son humeur du moment.



Visualisation / Sélection des séquences

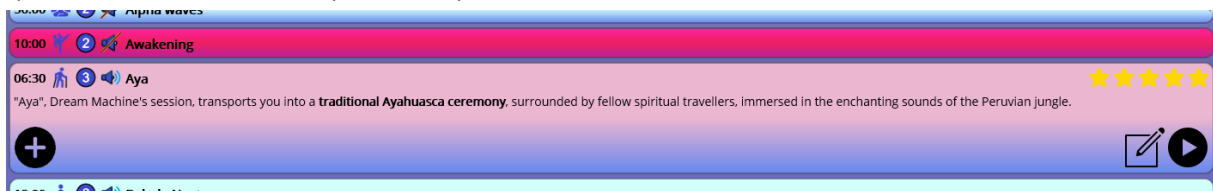
Les séquences sont regroupées dans une liste déroulante intuitive qui offre à l'utilisateur une vue d'ensemble claire et structurée.



Chaque séquence affiche des informations essentielles :

- **Durée** : En minutes:secondes pour planifier votre session
- **Catégorie** : Couleur de fond selon le type (Relaxation/Exploration/Stimulation)
- **Niveau** : Confortable, Modéré ou Intense selon votre sensibilité
- **Audio** : Icône indiquant la présence d'une bande sonore
- **Nom** : Nom de la séquence dans la langue sélectionnée.
- **Notation** : Vos évaluations personnelles (0 à 5 étoiles)

Lorsque vous sélectionnez une séquence dans la liste celle-ci est développée afin d'afficher un texte qui résume ses caractéristiques ainsi que trois boutons.



- Le premier bouton situé à gauche vous permet d'ajouter cette séquence à votre **Playlist**. Cette action peut être déclenchée par un balayage à gauche sur un téléphone.
- Le second bouton situé à droite vous permet de naviguer vers la page d'édition afin que vous puissiez éditer cette séquence
- Le troisième bouton situé à droite vous permet de naviguer vers la page [lecture de séquences](#) afin de lancer la lecture de cette séquence. Cette action peut être déclenchée par un balayage à droite sur un téléphone.

Ajout / Suppression de séquence et informations



Le premier champ indique le nombre de séquences après filtration.

Il est suivi de deux boutons qui permettent de créer une nouvelle séquence ou de supprimer des séquences que vous ne voulez pas conserver.

Lorsque vous ajoutez une nouvelle séquence l'application vous demande le nom et vous déplace automatiquement sur la page d'édition de séquence.

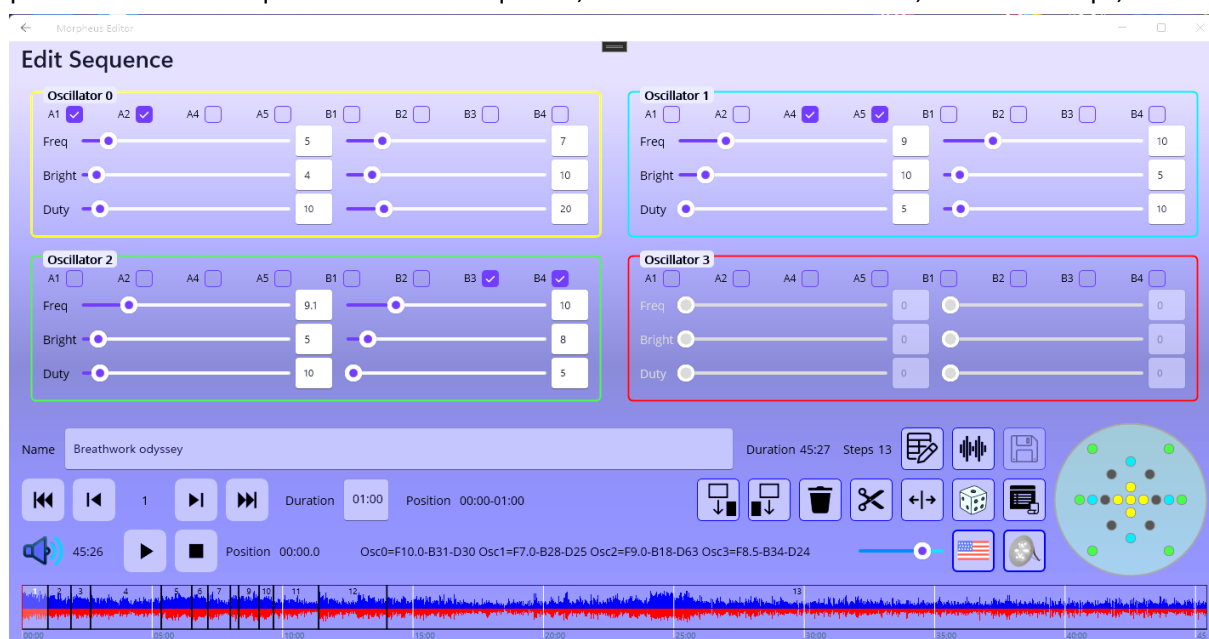
Il est important de noter que lorsque vous supprimez une séquence toutes les informations liées à cette séquence sont également supprimées (les descriptions, les commandes de LED, les fichiers son).

On trouve ensuite trois indicateurs :

- Le premier est un point de couleur qui indique la connexion au serveur de fichier comme précédemment décrit.
- On trouve ensuite un drapeau qui permet de sélectionner le langage utilisé par l'application. Pour le moment seul les langages **Français** et **Américain** sont disponibles mais l'application est conçue pour supporter d'autres langages. Noter qu'il existe des séquences qui dispose d'un audio en Français et en Anglais (**séquence bilingue**). Dans ce cas non seulement le texte de description est choisi en fonction du langage sélectionné *mais la bande son est également sélectionner en fonction du langage*.
- Le troisième indicateur vous signale si vous êtes connecté en Bluetooth à la Dream Machine. Si l'application n'arrive pas à se connecter à la Dream Machine elle ressaye régulièrement à se connecter sans que vous n'ayez rien à faire. Il suffit donc d'allumer votre lampe quand vous êtes prêt et la connexion se fera automatiquement

Page d'édition des séquences

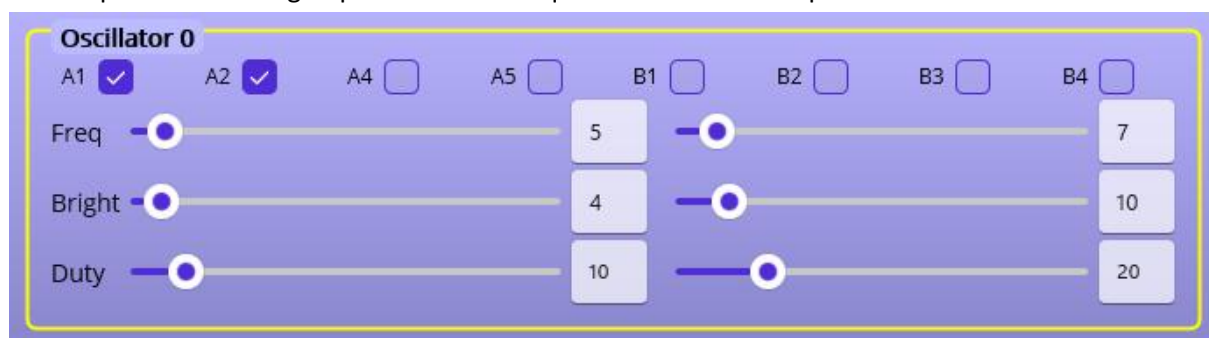
Cette page est le cœur de Morpheus Editor car c'est là qu'il est possible de modifier tous les paramètres d'une séquence : Nom de séquence, Paramètres des oscillateurs, durée des steps, ...



Paramètres des 4 oscillateurs

La Dream Machine possède 4 Oscillateur numéroté de 0 à 3 qui sont visualisés en haut de la page d'édition. Notez que chaque oscillateur est entouré par une bordure de couleur. Cette même couleur est utilisée pour visualiser les groupes de LED utilisés par chaque oscillateur.

On a la possibilité de régler pour chacun des quatre oscillateurs les paramètres suivants :



- La sélection des groupes de LED qui sont commander par cet oscillateur (voir la description des groupes de LED). Pour chaque oscillateur on peut sélectionner un ou plusieurs groupes de LED.

Noter qu'on ne peut pas utiliser un groupe de LED qui n'est pas déjà utilisé par un autre oscillateur. Par exemple il n'est pas possible d'utiliser le groupe A2 dans l'oscillateur numéro 2 si ce même groupe est déjà utilisé dans l'oscillateur numéro 1. Pour sélectionner ou désélectionner un groupe de Led il suffit de cliquer la check-box correspondante.

- Les fréquences en Hz de l'oscillateur au départ et à la fin du step. Il est possible de spécifier ces valeurs soit avec un curseur soit en entrant la valeur. Avec les curseurs il est possible de spécifier uniquement des valeurs entières comprise entre 1 et 40. Cependant il est possible d'entrer n'importe quel valeur décimal (un chiffre après la virgule) dans les champs correspondants. Il est possible par exemple de spécifier des valeurs comme 0.5, 12.3, 200 ...
- Les luminosités en pourcentage au départ et à la fin du step. Il est possible de spécifier ces valeurs soit avec un curseur soit en entrant la valeur. Avec les curseurs il est possible de spécifier uniquement des valeurs entières comprise entre 1 et 100. Cependant il est possible d'entrer n'importe quel valeur décimal (un chiffre après la virgule) dans les champs correspondants. Il est possible par exemple de spécifier des valeurs comme 0.5, 12.3
- Le rapport de forme en pourcentage au départ et à la fin du step. Il est possible de spécifier ces valeurs soit avec un curseur soit en entrant la valeur. Avec les curseurs il est possible de spécifier uniquement des valeurs entières comprise entre 5 et 95 (intervalle recommandé). Cependant il est possible d'entrer n'importe quel valeur décimal (un chiffre après la virgule) dans les champs correspondants. Il est possible par exemple de spécifier des valeurs comme 0.5, 100

Paramètres et commandes de Séquence



Le premier champ donne le nom de la séquence. Il est possible de modifier ce nom et la modification est prise en compte lorsque l'on valide avec la touche entrée.

Le deuxième champ indique la durée en minutes : seconds de la séquence.

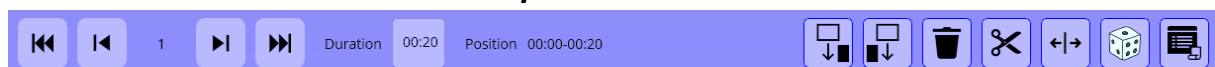
Le troisième champ indique le nombre de step que la séquence contient

Un premier bouton permet de se rendre sur la page d'édition des métadonnées décrite plus loin

Un deuxième bouton permet de se rendre sur la page d'édition de l'audio associé à la séquence.

Le dernier bouton permet de sauvegarder la séquence que vous avez modifiée. Au départ le bouton est grisé (et inopérant) pour indiquer que la séquence n'a pas été modifiée. Dès qu'un paramètre de séquence, de step, d'oscillateur ... est modifié le bouton est disponible pour sauvegarder sur disque les modifications que vous avez faites. Si vous essayez de quitter la page d'édition sans avoir sauvegarder les informations une fenêtre contextuelle vous invitera à le faire.

Paramètres et commandes de Step



On a une première section :

- Le premier bouton permet de sélectionner le premier step de la séquence
- Le bouton suivant permet de sélectionner le step précédent
- Le champ suivant indique le numéro du step sélectionné
- Le bouton suivant permet de sélectionner le step suivant
- Le bouton suivant permet de sélectionner le dernier step de la séquence
- Le champ suivant indique la durée du step en mm:ss. Il est possible de modifier ce champ en entrant la durée désirée soit en secondes soit en mm:ss. Le champ est validé par la touche entrée.
- Le champ suivant indique la position du step dans la séquence. Le format est le suivant la position de départ du step en mm:ss tiret la position de fin du step en mm:ss. Par exemple si on a la valeur suivante 07:45 – 08:30 cela indique que le step démarre à 7 minutes et 45 secondes et se termine à 8 minutes et 30 secondes

On a une seconde section avec les boutons suivant :

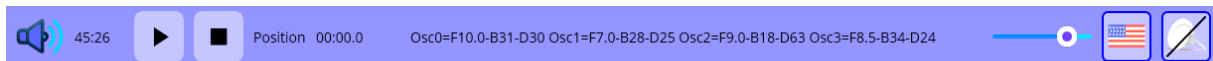
- Le premier bouton permet **d'insérer** un step avant le step courant. Les différents paramètres du nouveau step sont choisis de manière aléatoire (voir spécification des paramètres aléatoire ci-dessous). La position et l'index des steps suivant le step ajouté sont automatiquement ajustés.
- Le bouton suivant permet **d'ajouter** un step après le step courant. Les différents paramètres du nouveau step sont choisis de manière aléatoire (voir spécification des paramètres aléatoire ci-dessous). La position et l'index des steps suivant le step ajouté sont automatiquement ajustés.
- Le bouton suivant permet de supprimer le step courant. La position et l'index des steps suivants le step supprimé sont automatiquement ajustés.
- Le bouton suivant permet de couper en 2 le step courant. Une fenêtre contextuelle s'ouvre et permet de préciser la position du curseur à l'endroit de la coupure. Durant cette opération les différents paramètres sont calculés afin de maintenir un fonctionnement similaire des oscillateurs avant la coupure. Par exemple supposons que l'on ait un step qui démarre à 0s et se termine à 30s et dont les paramètres de fréquence sont au démarrage 10 Hz et à la fin 20 Hz. Si on fait une coupure à la 15^{ème} seconde alors la valeur de fin du premier step et celle de début du step suivant sera de 15 Hz. Cela s'applique évidemment à la luminosité et aux facteurs de forme.
- Le bouton suivant permet de déplacer la fin du step courant. Cette commande est pratique pour ajuster la limite entre 2 steps sans pour autant changer la longueur de la séquence complète. Une fenêtre contextuelle s'ouvre et permet de préciser le temps de fin de step. Par exemple si le step démarre à 0s et se termine à 23s, si on déplace la fin du step à 30 secondes alors le step suivant commencera à 30 secondes et sera raccourci de 7 secondes.
- Le bouton suivant permet de randomiser tous les paramètres des 4 oscillateurs dans les limites définies. Des paramètres aléatoires (voir spécification des paramètres aléatoire ci-dessous). Sont choisis de manière aléatoires les paramètres suivants : le nombre d'oscillateur, les groupes de LED par oscillateur, la fréquence de début et de fin par oscillateur, la luminosité le début et de fin par oscillateur, le facteur de forme de début et de fin par oscillateur.
- Le bouton suivant ouvre une fenêtre contextuelle qui permet de spécifier les paramètres des générateurs aléatoires. Pour chacun des paramètres il est possible de définir une valeur minimum et maximum de début ainsi qu'une valeur minimum et maximum de fin. Par exemple il est possible de spécifier une fourchette entre 5 et 10 pour la fréquence de début et une fourchette entre 7 et 12 pour la fréquence de fin. Il est également possible de spécifier si on veut que la durée du step change de manière aléatoire ou bien reste fixe. Si l'on choisit que la durée soit aléatoire il est alors possible de définir une valeur minimum et une valeur maximum qui sera choisie pour la durée du step. Si l'on veut juste changer les paramètres des oscillateurs sans déplacer les steps dans la séquence il faut alors décocher la randomisation de la durée.

Random Generator Parameters

Freq (min,max):	start	5	10	end	7	12
Bright (min,max):	start	0	50	end	50	100
Duty (min,max):	start	10	15	end	30	50
Randomize Duration	☒					
Step duration (min,max):	10		50			

Load
Save
OK
Cancel

Paramètres et commandes audio, luminosité, langage et connexion



On a une première section pour contrôler la lecture de la séquence :

- On trouve d'abord un indicateur pour signaler si la séquence a une piste audio ou non.
- Si la séquence a une piste audio le champ suivant indique la durée en mm:ss de l'audio. Notez que d'une manière générale cette valeur doit être proche de la durée de la séquence. Si la durée de l'audio est plus courte que celle de la séquence cela indique qu'il y aura une partie de la séquence sans son. Si la durée de l'audio est plus longue que celle de la séquence à ce moment-là l'audio sera tronqué à la longueur de la séquence.

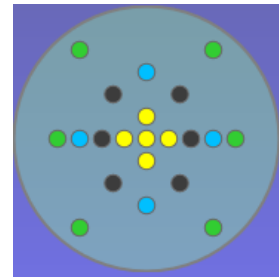
- Le bouton suivant permet de lancer la lecture de la séquence à la position où se trouve actuellement le curseur. Dès que la lecture de séquences est activée le bouton se transforme en bouton pause qui permet à tout instant de mettre la lecture de la séquence en pause. La mise en pause arrête bien entendu le son mais cela met également les LED. Un nouvel appui sur ce bouton relance la lecture de la séquence exactement à l'endroit où il avait été mis en pause.
- Le champ suivant indique la position du curseur de lecture en minutes, secondes, et 10e de secondes.
- Le champ suivant indique la valeur courante des différents paramètres pour les différents oscillateurs. Dans cet exemple l'oscillateur 0 à une fréquence de 10 Hz, une luminosité de 31 et un facteur de forme de 30, exemple l'oscillateur 1 à une fréquence de 7 Hz, une luminosité de 25 et un facteur de forme de 25, ...
- On trouve ensuite un curseur qui permet de régler la luminosité globale de la Dream machine. Par défaut ce curseur se trouve à une valeur de 80%.
- On trouve ensuite à bouton qui permet de changer Le langage.
- Et enfin on trouve un indicateur pour signaler si la Dream Machine est connectée ou non. Si l'icône de la Dream machine est barrée d'un trait noir cela indique que vous n'êtes pas connecté et dans ce cas vous voyez un indicateur d'activité qui vous montre que le programme est en cours de recherche de la Dream Machine.

Osc0=F10.0-B31-D30 Osc1=F7.0-B28-D25 Osc2=F9.0-B18-D63 Osc3=F8.5-B34-D24

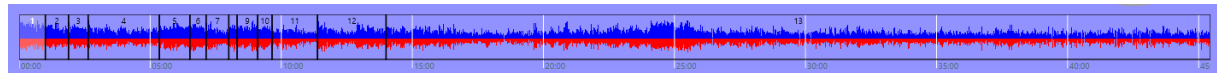
Indicateur des groupes de LED utilisés

Cet indicateur permet de visualiser tous les LED utilisés par les différents oscillateurs à un instant donné (step).

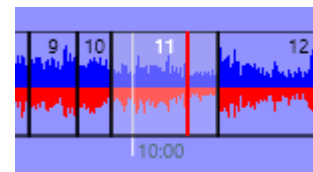
Les couleurs correspondent aux différents oscillateurs : jaune pour l'oscillateur 0, bleu pour l'oscillateur 1, vert pour l'oscillateur 2, et rouge pour l'oscillateur 3. Si un groupe de LED n'est pas affecté à aucun des oscillateurs sa couleur apparaît en gris foncé.



Timeline et forme d'onde



On trouve au bas de la page d'édition une timeline qui permet de visualiser graphiquement les différents steps de la séquence. Chaque step est séparé du suivant par une barre verticale noire et comporte en son sens entre le numéro du step (uniquement s'il y a suffisamment de place pour l'afficher). En dessous de la timeline on trouve la graduation de l'axe des x qui est indiqué en mm:ss. La position du curseur est indiquée en rouge.



À l'intérieur de la timeline la forme d'onde de l'audio associé à la séquence est affichée. Cela permet de visualiser la position des steps par rapport à l'audio.

Positionnement et utilisation du curseur.

La page d'édition utilise la notion de curseur Pour indiquer la position actuelle de la « tête de lecture ». Ce curseur peut être modifié de différentes façons :

- Automatiquement lorsque le lecteur est en cours d'utilisation.
- Par l'utilisation des boutons de changement de step : premier, précédent, suivant, dernier step
- Il est également possible de positionner le curseur n'importe où en cliquant directement la barre de timeline.

Dès que le curseur est déplacé, tous les champs sont automatiquement mis à jour. Par exemple, si vous cliquez sur une position spécifique dans une étape, le numéro de l'étape est mis à jour, les paramètres des différents oscillateurs sont mis à jour et l'affichage LED est mis à jour.

Après avoir positionné le curseur à un endroit quelconque de la séquence, le bouton lecture démarrera la lecture de la séquence à cet endroit (l'audio et les commandes des LED sont automatiquement recalculer).

Cette possibilité de démarrer la lecture à une position quelconque permet de gagner énormément de temps lors de la création ou la modification de séquences. En effet lorsque l'on modifie les paramètres d'un ou de plusieurs oscillateurs pour un ou plusieurs steps il n'est pas nécessaire de devoir réécouter la séquence depuis le début afin de tester les modifications.

Page d'édition des Meta data

Les séquences utiliser par le programme Morpheus Editor comporte un certain nombre de données contextuelles utiliser pour spécifier les informations sur la séquence suivantes :

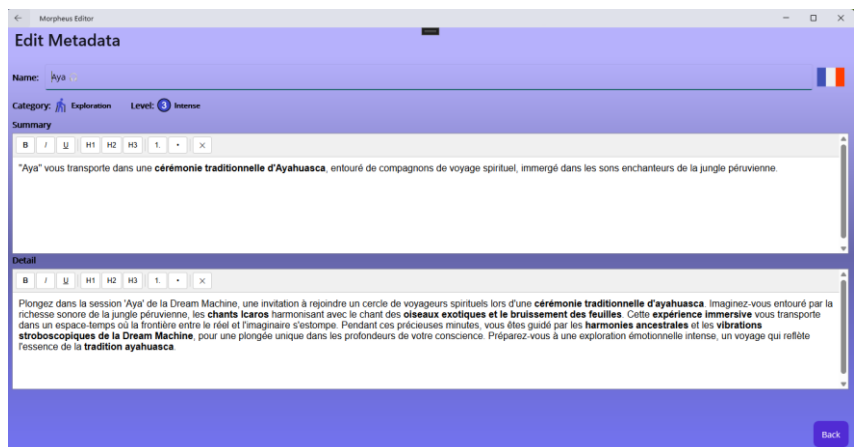
- Le nom : Ce nom est à spécifier en Français et en Anglais.
- La catégorie est à choisir entre : Détente, Exploration, Stimulation
- Le niveau est à choisir entre Confortable, Modéré, Intense
- Le résumé : Un texte à spécifier en Français et en Anglais qui décrit de manière succincte le contenu de la séquence.
- Le détail : un texte à spécifier en français et en anglais qui décrit de manière détaillée le contenu de la séquence.

La page d'édition comporte les champs suivants :

- Un premier champ qui permet d'entrée le nom de la séquence dans la langue spécifier par le drapeau situé à droite.
- À droite de ce champ on trouve un bouton qui permet de sélectionner la langue.
- En dessous on trouve le bouton catégorie qui ouvre une fenêtre contextuelle permettant de sélectionner la catégorie.
- À la suite de ce premier bouton on trouve un 2nd bouton qui ouvre une fenêtre contextuelle permettant de spécifier le niveau de la séquence
- En dessous on trouve à mini éditeurs HTML qui permet de rentrer la description résumée. On a une grande fenêtre ou il est possible de taper le texte et au-dessus on trouve 9 boutons qui permettent de formater le texte :
 - Un texte en gras, en italique, en souligné,
 - Un en tête de niveau 1, 2 , ou 3,
 - Une liste de numéro ou une liste simple
 - La suppression du formatage
- Ensuite on trouve à mini éditeurs HTML qui permet de rentrer la description détaillée.

Notez qu'il est nécessaire d'entrer les description résumée et détaillée en français et en anglais

Les modifications sont Mémoriser et seront sauvegardés sur disque lorsque vous sauvegarderez la séquence dans la page d'édition.



Page d'édition de l'audio

Cette page est utilisée pour visualiser les fichiers audio associés à la séquence. Le Morpheus Editor Supporte directement les séquences bilingues. Quand on sélectionne une séquence bilingue le simple fait de changer de langage va automatiquement changer les descriptions mais peut également changer automatiquement la piste son associée à la séquence.



Sur cette page on trouve d'abord un champ qui décrit le nom de la séquence suivi de l'information sur la durée de cette séquence.

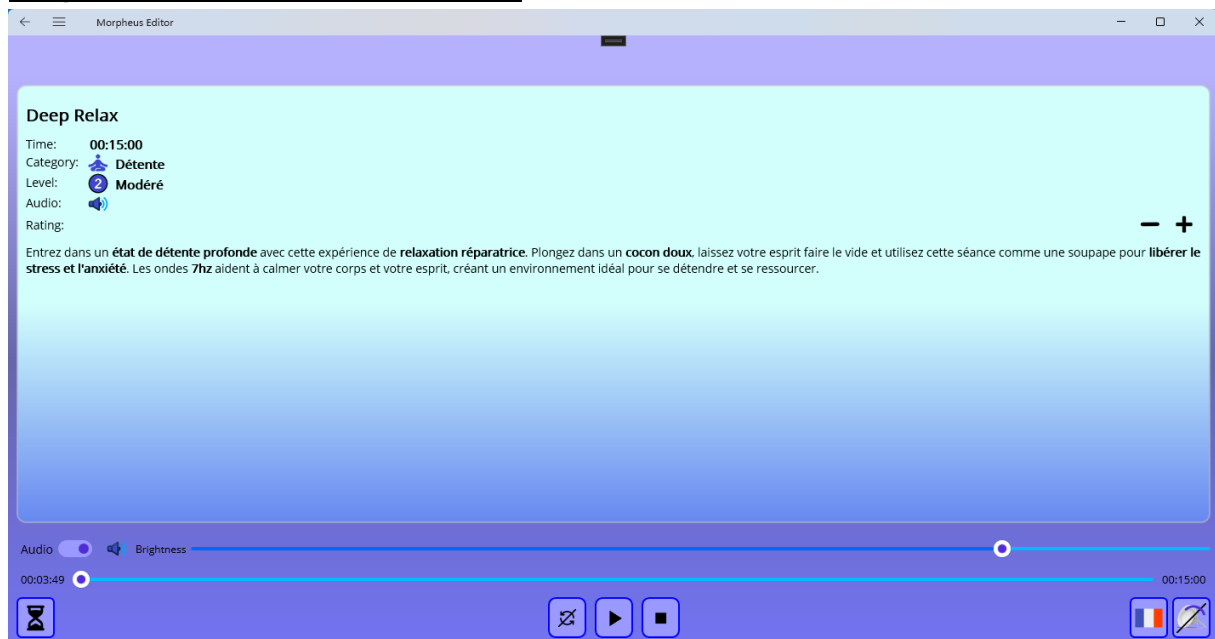
On trouve ensuite 3 boutons :

- Le bouton « add audio file » permet d'ajouter une piste son à une séquence. Lorsque l'on clique sur ce bouton une fenêtre contextuelle permet de sélectionner un fichier audio au format mp3. Lorsque la piste audio est ajoutée elle apparaît dans une liste qui indique : le nom du fichier, la durée de cette piste audio, le langage de la piste audio. Le langage est à sélectionner parmi les 3 valeurs suivantes : Français, Anglais, ou Neutre (indique une piste son Indépendante du langage comme de la musique)
- Le bouton « delete audio file » Permet de supprimer une piste audio
- Le dernier bouton « save changes » est valide uniquement si des modifications ont été apportées (ajout ou suppression de piste audio) et permet de les sauvegarder.

En bas de la page on trouve un mini lecteur d'audio avec un curseur qui indique la position lorsque l'on est en train d'écouter une piste audio. Et en dessous 2 boutons qui permettent de lancer ou d'arrêter la lecture de la piste audio.

Notez que si vous avez apporté des modifications à la séquence audio et que vous n'avez pas cliqué sur le bouton de sauvegarde, une fenêtre contextuelle s'ouvrira automatiquement lorsque vous quitterez la page qui vous demandera si vous voulez conserver ces modifications ou les annuler.

Page de lecture de séquence



La page comporte une première section de description de la séquence dont la couleur de fond est un dégradé choisi en fonction de la catégorie. Cette description comporte les informations suivantes :

- La **durée** en Alors minute et secondes
- Le **nom** de la séquence.
- La **catégorie** (Détente, Exploration, Stimulation)
- Le **niveau** (Confortable, Modéré, Intense)
- La **présence d'audio**.
- La **notation utilisateur** (de 0 à 5 étoiles) de la séquence suivie de 2 boutons. Ces boutons vous permettre de modifier cette notation. Si vous voulez augmenter la note appuyez sur le bouton plus, si vous voulez diminuer cette note appuyez sur le bouton moins.
- Une zone de texte qui détaille le contenu de la séquence

En dessous de cette section on trouve

- Un commutateur qui vous permet de choisir si vous souhaitez ou non entendre la piste audio.
- Un indicateur qui confirme ce choix
- Un curseur qui permet de régler la luminosité globale de la Dream Machine (entre 0 et 100%)
- Un curseur de position qui vous permet soit de visualiser la progression de la lecture dans la séquence, soit de positionner la lecture à n'importe quel endroit de la séquence. En mode lecture, le curseur avance au fur et à mesure, mais vous pouvez cliquer à tout moment n'importe où sur le curseur pour forcer la reprise de la lecture à partir de ce point.

La dernière ligne comporte les boutons et indicateur suivants :

- Le premier bouton permet de sélectionner si l'on veut démarrer la lecture de la séquence immédiatement ou bien si on veut que celle-ci démarre après un délai. Si vous voyez apparaître un sablier cela indique que la séquence démarrera 5 secondes après que vous aurez appuyé sur le bouton play (un décompte des secondes s'affiche alors).
- Le second bouton permet d'indiquer si on veut boucler ↺ la lecture de la séquence ou non ✕. Notez que lorsque l'on est en train d'écouter une playlist le bouton de bouclage permet de passer automatiquement d'une séquence à la séquence suivante.
- Puis l'on trouve le bouton **lecture** qui permet de lancer la lecture de la séquence. Dès que la lecture à commencer le bouton **lecture** se transforme on a un bouton **pause** qui permet de mettre la séquence en pause. Il est alors possible de reprendre la lecture de la séquence là où elle

avait été mise en pause. Mais il est également possible de démarrer ou de reprendre une séquence à n'importe quel endroit que l'on veut en positionnant le curseur de position.

- On trouve ensuite le bouton stop qui arrête la lecture de la séquence et qui repositionne le curseur à zéro.
- On trouve ensuite le bouton de sélection de langage. Si la séquence est bilingue la piste correspondante au langage sélectionné sera utilisé. Cela permet de passer rapidement d'une version anglaise à une version française directement depuis la page de lecture.
- On trouve enfin un indicateur de connexion à la Dream Machine. Il est bien sûr recommandé de lancer la lecture lorsque la Dream Machine est connectée mais il est néanmoins possible de lancer la lecture sans connexion auquel cas vous n'aurez évidemment que l'audio.

Lorsque la séquence est en cours de lecture ou en pause la section de description change complètement pour être remplacé par la fenêtre suivante :



Dans cette section on trouve alors les informations suivantes :

- Le titre de la séquence
- La durée de la séquence
- Le temps écoulé depuis le début de la séquence
- Le temps restant avant la fin de la séquence
- La fréquence utilisée par les différents oscillateurs.

Lorsque vous utilisez vous-même la Dream Machine, ces informations ne présentent que peu d'intérêt, car à ce moment-là, vous avez probablement les yeux fermés. Mais ces informations sont utiles pour un praticien qui mène une séance avec un client.

Page d'authentification

Cette page permet soit de créer un compte sur le serveur web lors de la première utilisation du programme, soit de se connecter à un compte existant. À part lors de la première utilisation où il faut créer son compte l'utilisateur n'a normalement pas besoin de se rendre sur cette page étant donné que la connexion au serveur web se fait automatiquement en tâche de fond sans intervention de l'utilisateur.

Morpheus Editor

Login / Register

Authentication

jean auto logged in

Dont have an account yet? Goto [Create Account](#)

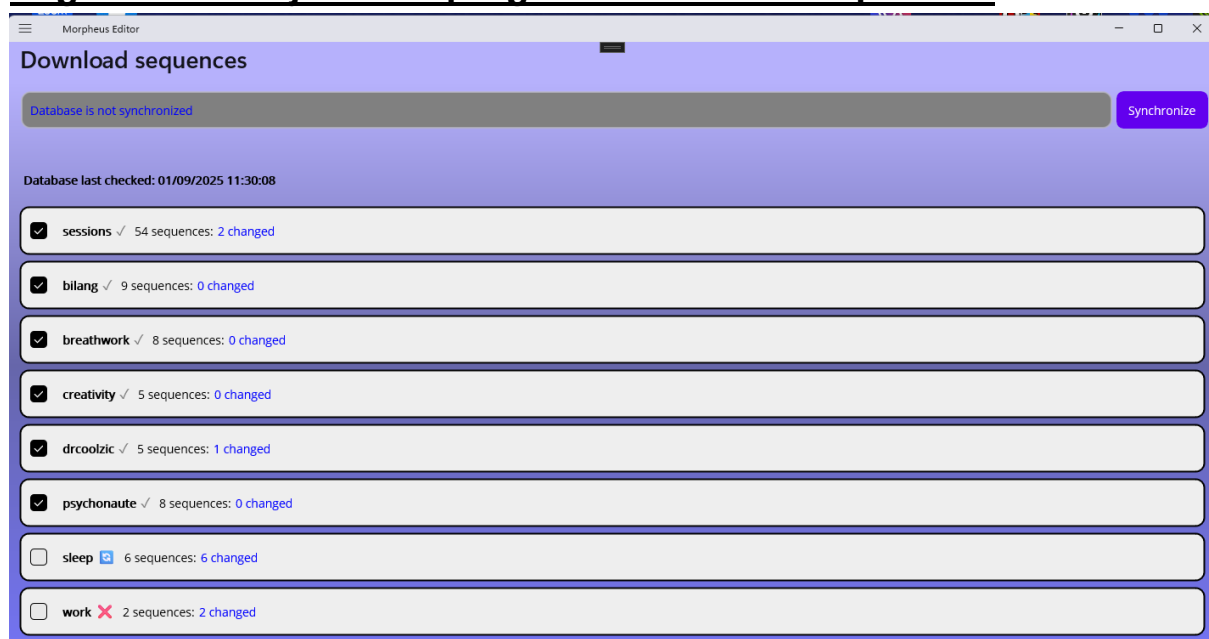
User Information

Username

Password

Sign In

Page de mise à jour des programmes et des séquences



Le projet Morpheus maintient une base de données des différents programmes et séquences sur un serveur internet.

Il est possible à partir de cette page de vérifier si les programmes et les séquences sur votre appareil sont synchronisés avec les dernières mises à jour du serveur Morpheus.

- On trouve un premier champ qui indique si la base de données locales est synchronisée avec la base de données distante
- Ce champ est suivi d'un bouton « synchronize » qui permet de lancer la synchronisation de la base de données locales avec la base de données distante. Comme nous allons le voir ci-dessous seuls les programmes sélectionnés seront mis à jour.
- On trouve ensuite un indicateur qui indique quand a été fait la dernière mise à jour

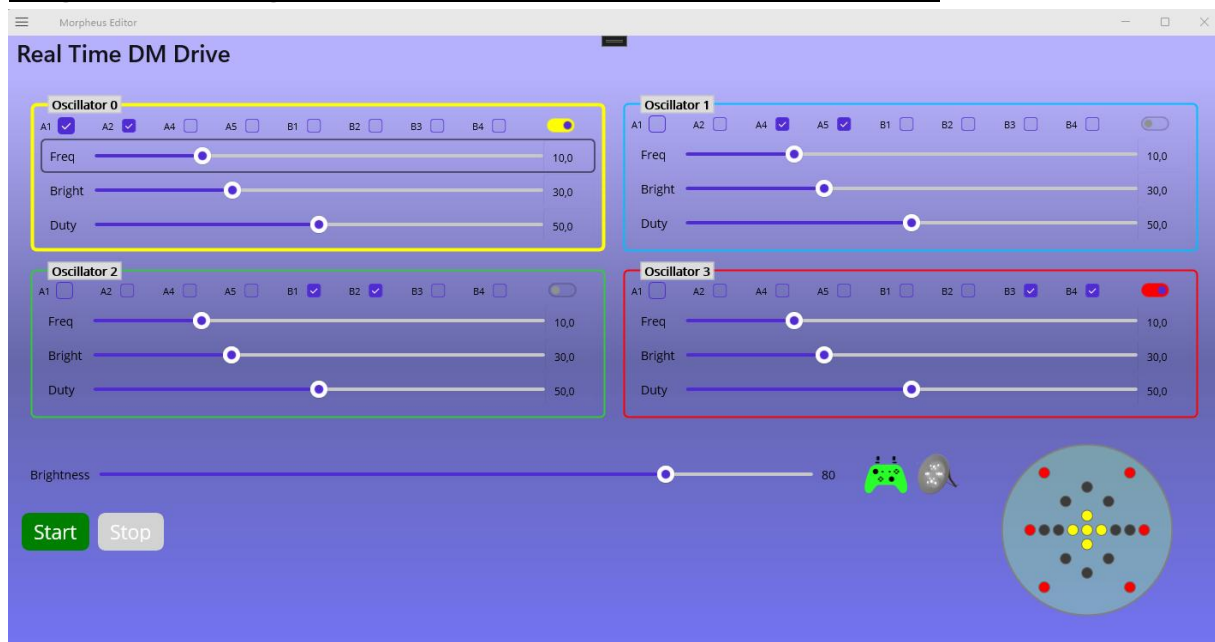
En dessous de ces différents éléments on trouve une liste de tous les programmes local et distant. Chaque élément de la liste contient les informations suivantes :

- Une case à cocher qui permet d'indiquer si on est intéressé ou non par ce programme. Si cette case est cochée alors lors de la synchronisation les fichiers modifier dans la base de données distante seront mis à jour (ajout, modification, suppression) dans la base de données locales.
- Le nom du programme
- Un indicateur qui montre si des séquences à l'intérieur de ce programme ont été soit modifier soit ajouter soit supprimer
- Cet indicateur est suivi d'une information pure précise sur le nombre de séquences qui ont été modifiés

Morpheus Editor Mémoire les programmes qui vous intéressent et donc lorsque vous arrivez sur cette page seront déjà cochés tous les programmes que vous avez précédemment sélectionnez.

Le programme « sessions » est particulier car il est toujours sélectionné. Les programmes non cochés seront ignorés lors de la comparaison des bases de données.

Page de pilotage en temps réel de la Dream Machine



Cette page permet de piloter en temps réel la Dream Machine. Ceci est donc très utile lorsque l'on veut tester des fréquences particulières ou des associations d'oscillateur.

Contenu de la page

La page comporte les champs suivants :

- Les 4 panneaux d'oscillateurs : Chaque panneau présente les sélecteurs de LED de l'oscillateur, trois curseurs (Frequency, Brightness, Duty) et un interrupteur On/Off. Une bordure colorée plus épaisse vous permet de savoir quel oscillateur est sélectionné.
- La barre de status global : Un curseur de luminosité principal, des boutons Démarrer / Arrêter, une icône de connexion à la Dream Machine et une icône de manette de jeu qui devient verte lorsqu'une manette est connectée.
- Le visualiseur de LED : Un cercle de points qui reflète les LED actives. Les LED actives prennent la couleur de l'oscillateur ; les LED inactives sont grises.

Utilisation des commandes du clavier et de la manette de jeu

Vous pouvez tout contrôler à l'aide d'un clavier ou d'une manette de jeu compatible. Le processus est simple :

- Sélectionner un oscillateur
- Sélectionner un paramètre
- Régler la valeur

Étape 1 : Sélection d'un oscillateur

Utilisez les touches fléchées ou le D-Pad pour vous déplacer de gauche à droite entre les quatre panneaux d'oscillateurs.

- Clavier : Flèche gauche / Flèche droite
- Gamepad : D-Pad gauche / D-Pad droit

La bordure du panneau sélectionné devient plus épaisse pour que vous sachiez toujours lequel est actif.

Étape 2 : Sélectionner un paramètre

Une fois qu'un oscillateur est sélectionné, utilisez les flèches haut et bas ou le D-Pad pour choisir le paramètre que vous souhaitez modifier.

- Clavier : Flèche vers le haut / Flèche vers le bas

- Gamepad : D-Pad vers le haut / D-Pad vers le bas

Le libellé du paramètre sélectionné (`Freq`, `Bright`, ou `Duty`) sera surligné en jaune.

Étape 3 : Ajuster la valeur

Avec un oscillateur et un paramètre sélectionné, vous pouvez maintenant modifier sa valeur.

- Clavier : `Page Haut` ou Numpad + (augmentation) / `Page Bas` ou Numpad - (diminution)
- Gamepad : Bouton `Y` (augmentation) / Bouton `A` (diminution)

Utilisation de la souris / de l'écran tactile

Bien sûr, vous pouvez toujours utiliser votre souris ou votre écran tactile pour tout contrôler directement :

- Sélectionner l'oscillateur : Cliquez n'importe où dans un panneau.
- Ajuster les paramètres : Utilisez les curseurs ou tapez une valeur directement dans les cases numériques.
- Activer les LEDs : Utilisez les cases à cocher dans chaque panneau.
- Activer l'oscillateur : Basculez l'interrupteur "On/Off".

Contrôles globaux

- Curseur de luminosité : Règle la luminosité globale des LED pour tous les oscillateurs.
- Démarrer / Arrêter : Commence ou termine le contrôle en temps réel. Ces boutons doivent être utilisés à l'aide d'une souris ou d'une touche.

Indicateurs d'état

- Icône Dream Machine : Indique l'état de la connexion au matériel Dream Machine.
- Icône Gamepad : Rouge lorsqu'aucune manette n'est connectée, vert lorsqu'une manette est connectée.

Visualiseur de LED

Le visualiseur se met instantanément à jour chaque fois que vous :

- Basculez la case à cocher d'une diode électroluminescente.
- Activez ou désactivez un oscillateur.

Ses couleurs correspondent aux panneaux de l'oscillateur, ce qui vous permet de voir d'un coup d'œil quelles LED s'allumeront sur l'appareil.

Page de réglages

Cette fonctionnalité est en cours de développement et sera documenté ultérieurement.