

## Glossaire :

**Architecture mesh** : structure en réseau maillé, où chaque élément (ou nœud) est directement ou indirectement connecté à plusieurs autres, sans hiérarchie centrale.

**DSP** : permet la synthèse et le traitement sonore en temps réel. Dans Pure Data, activer le DSP (menu *Compute Audio*) revient à démarrer le moteur audio : le logiciel commence à calculer et à faire circuler les signaux [~] entre les objets.

**Faust (*Functional Audio Stream*)** : langage de programmation fonctionnel conçu pour la synthèse sonore et le traitement audio. Développé par le département de recherche du GRAME-CNCRM, il est utilisé pour des applications de traitement du signal à haute performance et la création de *plug-ins* audio compatibles avec diverses plateformes et standards.

**Framework** : Ensemble d'outils informatiques et de bibliothèques qui permet d'utiliser des codes préétablis facilitant ainsi la vie des développeurs. Les *frameworks* fournissent une structure et des fonctionnalités prêtes à l'emploi pour concevoir et organiser l'interface utilisateur, tout en optimisant la productivité des développeurs en leur évitant de recoder des fonctionnalités communes.

**Granulateur, Harmonizer** : dans le contexte de la musique électroacoustique, la granulation est une famille de traitement permettant la fragmentation et la manipulation des échantillons sonores en de très petits segments appelés grains. Le *Granulateur* conçu par J. Svidzinski vient enrichir et étendre les possibilités de cette approche. L'*Harmonizer*, quant à lui, modifie la hauteur des notes ou des accords en temps réel.

**HOA (High Order Ambisonics)** : technique avancée de spatialisation sonore. C'est une évolution du système Ambisonics, permettant de reproduire un champ sonore tridimensionnel avec une précision accrue, à partir d'un ensemble de haut-parleurs ou d'un casque.

**IP** : protocole de communication qui permet l'échange de données sur Internet ou sur tout réseau informatique. C'est l'un des piliers de la suite de protocoles TCP/IP, utilisée par pratiquement tous les systèmes connectés aujourd'hui.

**Javascript** : langage de programmation principalement utilisé pour rendre les pages web interactives, dynamiques et réactives. C'est l'un des trois langages fondamentaux du web, avec HTML (structure) et CSS (style).

**OSC (Open Sound Control)** : protocole de communication qui permet à des logiciels, ordinateurs ou dispositifs (synthétiseurs, capteurs, interfaces, applications multimédias) de s'échanger des messages en temps réel sur un réseau (Wi-Fi, Ethernet, etc.).

**Ossia Score** : logiciel gratuit et *open source* développé par le SCRIME au Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique (LaBRI) de l'Université de Bordeaux. Reconnu pour sa gestion fluide des flux Open Stage Control entre différents dispositifs — ce qui facilite les échanges de données —, il propose une conduite adaptative qui permet la création de temporalités non linéaires, offrant ainsi une grande flexibilité compositionnelle. Ces deux fonctionnalités en ont fait un pilier central d'*Hermès v2*.

**Patch** : fichier ou programme visuel que l'on crée en reliant des objets entre eux. C'est l'unité de base du travail dans Pure Data (Pd) — l'équivalent d'un « script » ou d'un « programme » dans un langage de programmation classique, mais construit de manière graphique.

**Plugin** : c'est un module d'extension, un petit programme additionnel qui vient étendre les fonctionnalités d'un logiciel principal, sans en modifier le cœur.

**Protocole FTP (File Transfer Protocol)** : protocole de communication standard utilisé pour échanger des fichiers entre un ordinateur local et un serveur distant sur un réseau (généralement Internet).

**RaspberryPi** : micro-ordinateur monocarte (c'est-à-dire tout-en-un sur une seule carte électronique), de très petite taille et à faible coût, conçu pour l'apprentissage de la programmation, l'expérimentation électronique et les projets créatifs ou artistiques.