

# Découvrir PureData

Des boîtes et des données pour faire du son et de la vidéo !

- [Qu'est-ce que PureData ?](#)
- (\*) [Comment bien débiter avec PureData ?](#)

# Qu'est-ce que PureData ?

**PureData** est un logiciel permettant de **créer et manipuler de l'audio et de la vidéo**.

Créé par [Miller Puckette](#), il s'agit d'un logiciel libre.

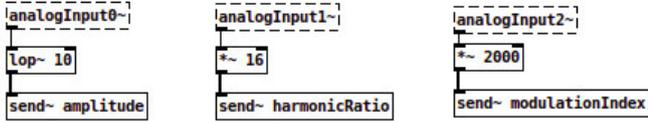


PureData permet de **créer des boîtes ayant des fonctionnalités** particulières et de **les relier ensemble à l'aide de fils**.

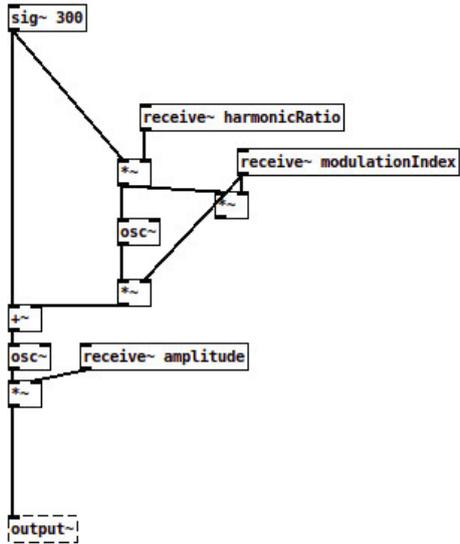
Voici un exemple de fichier PureData. On appelle cela un *patch* :

SIMPLE FM

Simple frequency modulation synthesis. Use the first three analog inputs to change frequency, harmonic ratio and modulation index.



Hardware: connect a sensor to analog inputs 1-3 you now have 3 analog sensors

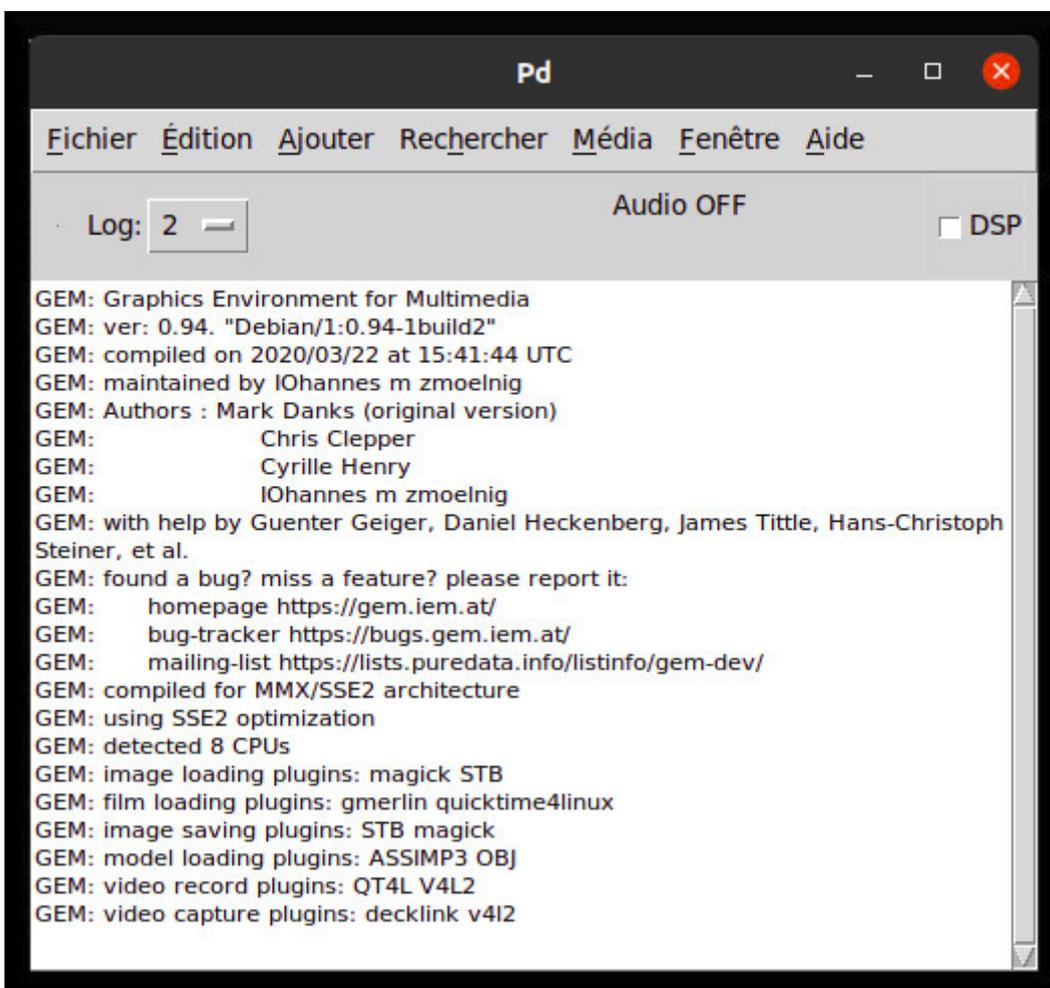


PureData est avant tout utilisé par **les artistes numériques** pour la réalisation d'œuvres.

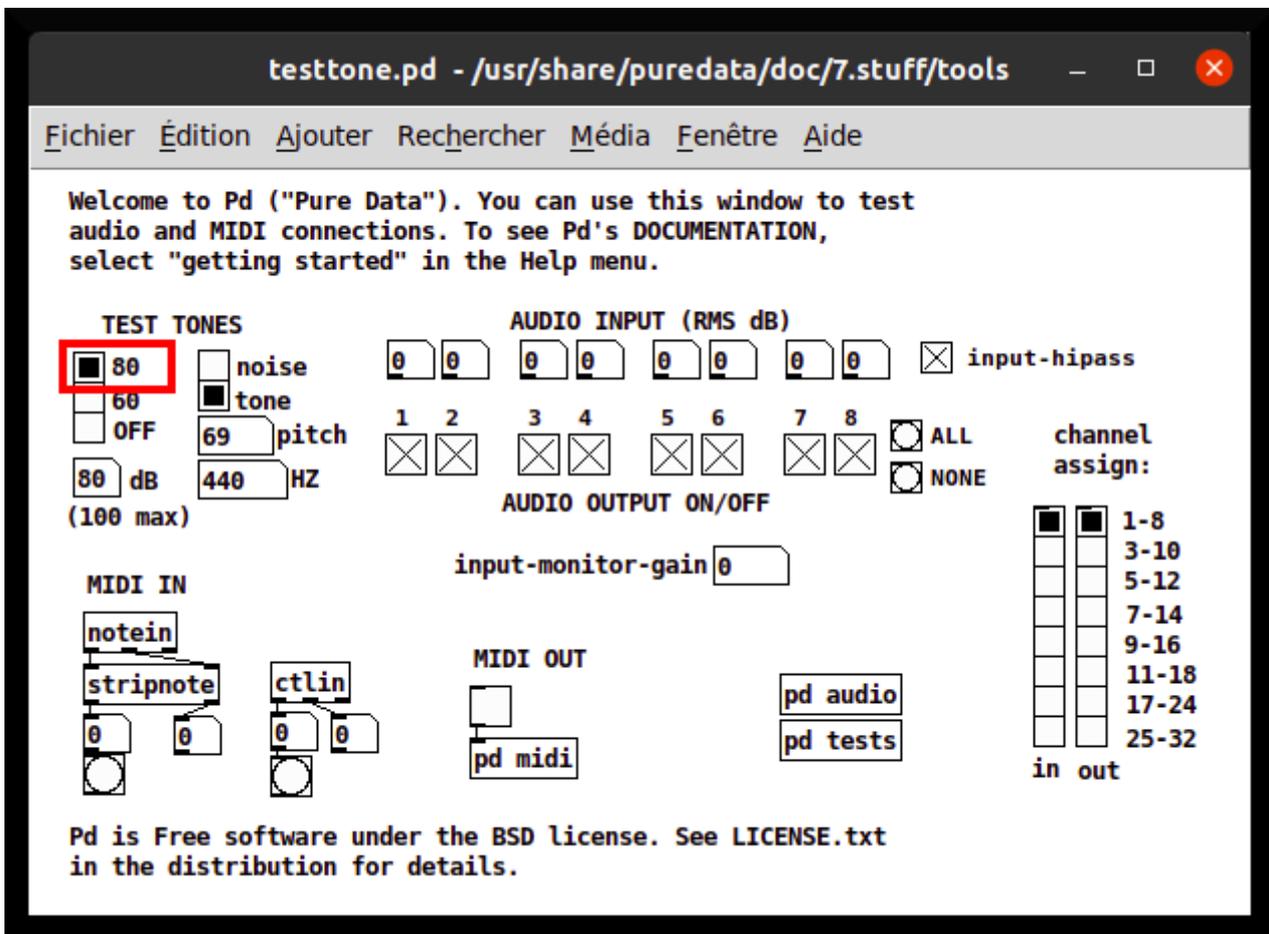
# (\* ) Comment bien débiter avec PureData ?

(\* ) : Il manque des informations. Cette page est en cours de construction et n'est donc pas finalisée.

Lorsque vous lancez PureData, le menu principal s'ouvre dans une nouvelle fenêtre, qui ressemble à ceci :



Une bonne pratique est de commencer par utiliser le menu *Média* > *Tester l'audio et le MIDI...* afin de **voir si le son fonctionne**, en utilisant la case "80". **Attention à baisser le son de vos enceintes** avant de commencer pour éviter d'endommager votre audition :

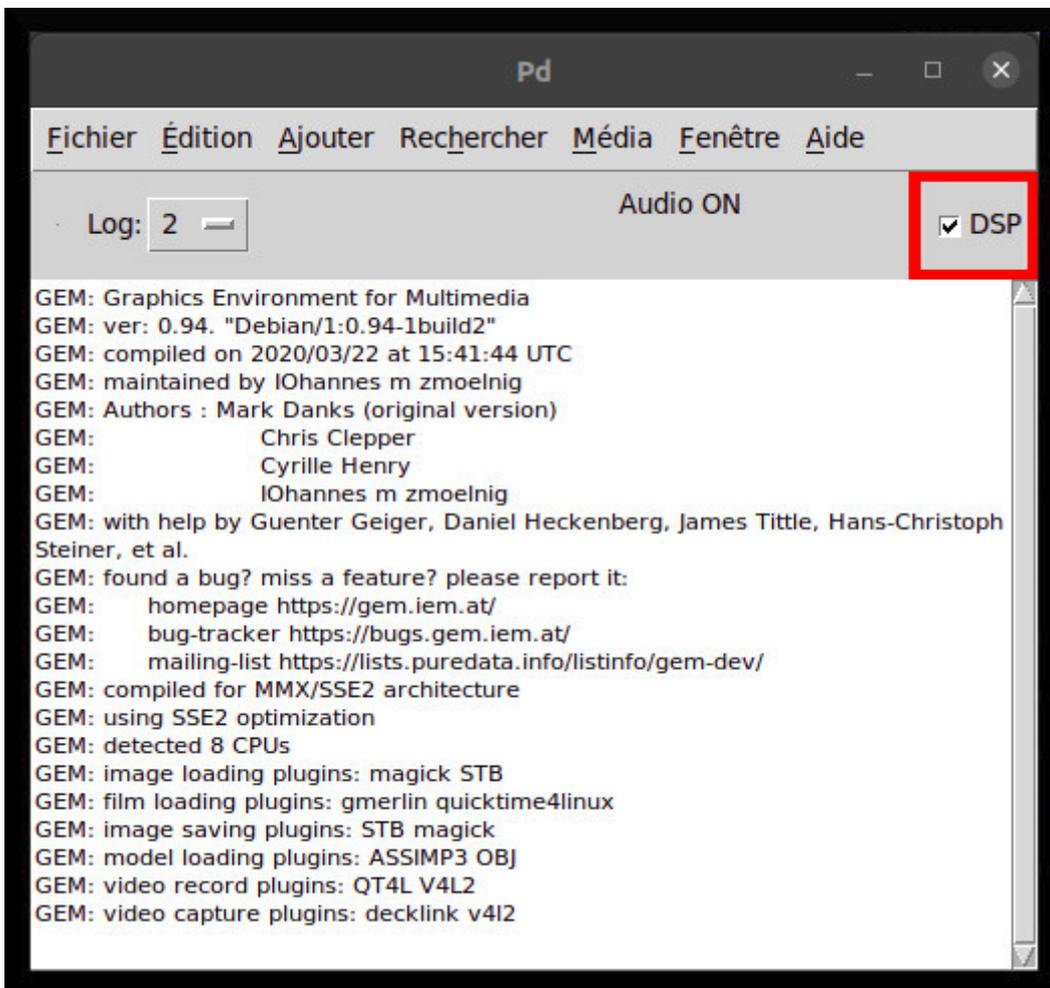


**S'il n'y a pas de son**, vérifier les messages d'erreurs qui apparaissent dans la fenêtre principale de PureData. La ligne

ALSA output error (snd\_pcm\_open): Device or resource busy

indique que **PureData est en conflit avec une application qui utilise actuellement la carte son**, ce qu'il n'aime pas vraiment, par exemple si une fenêtre internet contenant une vidéo est ouverte. Dans ce cas-là, fermez l'application qui accède à la carte son et redémarrez PureData. Si vous souhaitez utiliser plusieurs application audio en même temps, il faudra passer par JACK pour tout synchroniser, si vous utilisez Linux.

Si vous n'avez malgré tout pas de son, **vérifiez que l'audio est activé dans la case DSP de la fenêtre principale** :



[EN CONSTRUCTION]