processing

Ateliers Processing de l'OA, deuxième année

Sketch 01: Vidéos masquées

```
// Videos from www.pexels.com

import processing.video.*;

Movie v1, v2;
PGraphics mask;

void setup() {
  size(960, 540);
  blendMode(MULTIPLY);

  v1 = new Movie(this, "vid1.mp4");
  v1.loop();
  v2 = new Movie(this, "vid2.mp4");
  v2.loop();

  mask = createGraphics(width, height);

  while (!v1.available() || !v2.available()) {
  }
}

void draw() {
  if (v1.available()) {
    v1.read();
  }
  if (v2.available()) {
    v2.read();
  }

  mask.beginDraw();
  mask.blendMode(DIFFERENCE);
  mask.background(255);          // Peindre le fond d'une couleur unie
  mask.fill(255);                // Choisir une couleur de remplissage
  mask.circle(mouseX, mouseY, 600 + 300*sin(millis()/350.0));   // Dessiner un cercle
  mask.circle(mouseX, mouseY, 600 + 300*sin(millis()/330.0));   // Dessiner un cercle
  mask.circle(mouseX, mouseY, 600 + 300*sin(millis()/310.0)); // Dessiner un cercle
  mask.circle(mouseX, mouseY, 600 + 300*sin(millis()/290.0)); // Dessiner un cercle
  mask.circle(mouseX, mouseY, 600 + 300*sin(millis()/270.0)); // Dessiner un cercle
  mask.endDraw();
  mask.loadPixels();

  loadPixels();
  for (int i=0; i<width*height; i++) {
     if (mask.pixels[i] == 0xFF000000) {
       pixels[i] = v2.pixels[i];
     } else {
       pixels[i] = v1.pixels[i];
     }
  }
  updatePixels();
}
```

Sketch 02: Mezzoteinte / Manière noire

```
PImage img;
PGraphics grain;

void settings() {
  img = loadImage("flat.jpg");
  //img.resize(500, 0);
  size(img.width, img.height);
}


void setup() {
  grain = createGraphics(width, height);
  grain.beginDraw();
  grain.background(255);
  //grain.fill(0, 0, 0, 30);
  //grain.noStroke();
  grain.stroke(0, 30);
  for (int i=0; i<8000; i++) {
    //grain.circle(random(width), random(height), 2.5);
    grain.line(random(width), random(height), random(width), random(height));
```

```
  }
  grain.endDraw();
  grain.loadPixels();

  colorMode(HSB);
  image(img, 0, 0);
  loadPixels();
  for (int i=0; i<width*height; i++) {
    color c = pixels[i];
    float h = hue(c);
    float s = saturation(c);
    float b = brightness(c);
    float a = red(grain.pixels[i])-128;
    if (i%width < width/2)
      pixels[i] = color(h + a*0.3, s, b + a*0.5);
  }
  updatePixels();

  //image(grain, 0, 0);
}
```

Article extrait de : http://lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : **http://lesporteslogiques.net/wiki/atelier/processing/processingoa2**
Article mis à jour: **2024/02/06 18:19**