

[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**