

## 6.2.5 Liés à la production purement visuelle

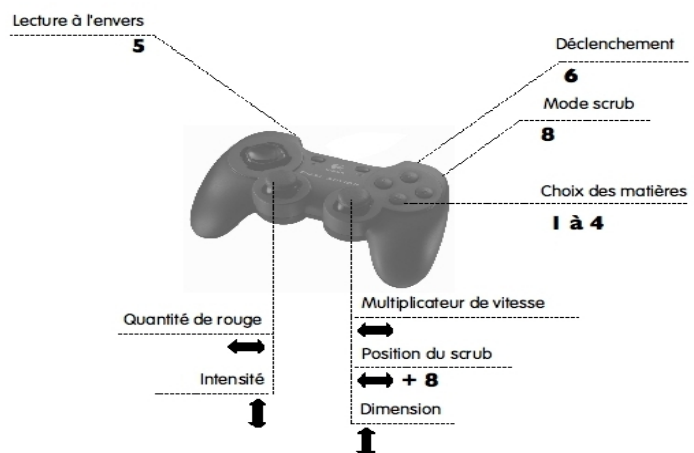
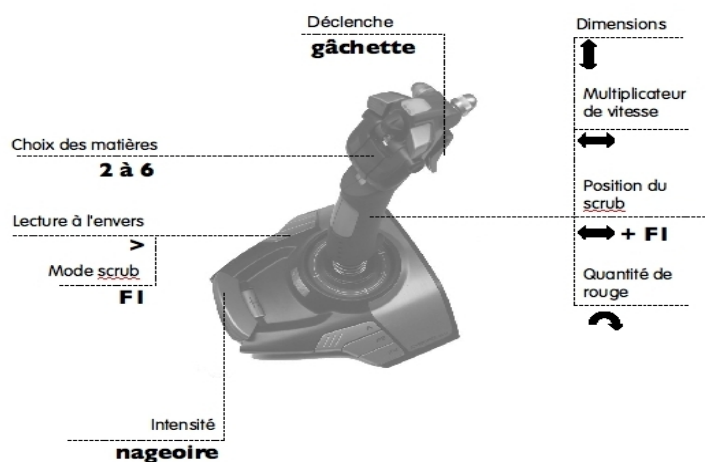
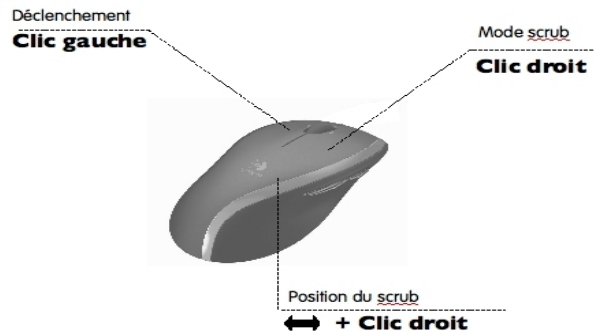
### 6.2.5.1 Vignette

#### Principes

MM.Vignette permet de travailler de la vidéo en temps réel. Cette pratique est proche du VJing, discipline artistique émergente consistant à mixer des images en temps réel, généralement en rythme avec de la musique.

#### Pistes

"Iris" du chorégraphe Philippe Decouflé  
Des infos sur le Vjing  
<http://wiki.vjfrance.com/>



## Paramètres VIDEO de l'instrument MM.VIGNETTE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Multiplicateur de vitesse	@min 0. @max 100. @norm 1.	Multiplie la vitesse de lecture de l'instrument par la valeur indiquée
Lissage video	@min 0. @max 50. @norm 0.	Interpolation entre les n dernières images
Lecture a l'envers	@min 0. @max 1. @norm 0.	Inverse le sens de lecture de la video
Position scrub	@norm 0.	Définit le point de début de lecture vidéo en mode scrub
Duree scrub	@norm 0.	Définit la duree de la boucle scrubee 0 la longueur est d'une image, 1 la longueur dure toute la video
Boucle Aller-retour	@norm 0.	Définit le mode de lecture de la boucle : 0 aller simple, 1 aller retour
Mode scrub	@norm 0.	Définit si me mode scrub est actif ou si ce sont les temps de début et de fin qui sont actifs
Mode differentiel	@norm 0.	Lorsqu'il est actif l'image résultante est la différence entre l'image actuelle Et l'image définit par Skip N frames
Skip N frames	@norm 0.	Définit le nombre d'image attendues avant de faire la différence avec l'image actuelle
Fade-IN	@norm 100.	Définit le temps d'apparition de l'image
Fade-OUT	@norm 100.	Définit le temps de disparition de l'image
Scale rouge	@norm 1.	Multiplie par la valeur la composante rouge de l'image
Scale vert	@norm 1.	Multiplie par la valeur la composante vert de l'image
Scale bleu	@norm 1.	Multiplie par la valeur la composante bleu de l'image
Bias rouge	@norm 1.	Ajoute la valeur à la composante rouge de l'image
Bias vert	@norm 1.	Ajoute la valeur à la composante vert de l'image
Bias bleu	@norm 1.	Ajoute la valeur à la composante bleu de l'image
Declenche image	@norm 0.	Active ou désactive la lecture de l'image quand la valeur > 0
Intensite lumineuse	@min 0.@max 100. @norm 100.	Intensité visuelle de l'image
Position X	@norm 0.	Position horizontale de l'objet 3D (en général entre -1 et 1)
Position Y	@norm 0.	Position verticale de l'objet 3D (en général entre -0.8 et 0.8)
Position Z	@norm 0.	Position en profondeur de l'objet 3D (en général entre -100 et 2)
Rotation X	@norm 0.	Rotation suivant l'axe horizontal (en degré)
Rotation Y	@norm 0.	Rotation suivant l'axe vertical (en degré)
Rotation Z	@norm 0.	Rotation suivant l'axe de profondeur (en degré)
Taille X	@norm 1.33	Dimension horizontale de l'objet 3D (en général entre 0 et 1)
Taille Y	@norm 1.	Dimension verticale de l'objet 3D (en général entre 0 et 1)
Taille Z	@norm 1.	Dimension en profondeur de l'objet 3D (en général entre 0 et 10)
Rouge	@norm 255.	Intensité de la composante rouge de l'image
Vert	@norm 255.	Intensité de la composante vert de l'image
Bleu	@norm 255.	Intensité de la composante bleu de l'image
Objet 1 Taille		Taille du modèle 3D pour l'objet 1 (en général entre 0 et 4)
Objet 2 Taille		Taille du modèle 3D pour l'objet 2 (en général entre 0 et 4)
Selection video 1	@norm 0.	Sélectionne la vidéo 1 active donc visible
Selection video 2	@norm 0.	Sélectionne la vidéo 2 active donc visible
Objet 1 Image		Sélectionne une image dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Objet 2 Image		Sélectionne une image dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 2
Objet 1 Video		Sélectionne une vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Objet 2 Video		Sélectionne une vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 2
Objet 1 Vitesse Vidéo		Définit la vitesse de lecture de la vidéo de l'objet 1
Objet 2 Vitesse Vidéo		Définit la vitesse de lecture de la vidéo de l'objet 2
Objet1 Bus		Sélectionne un bus ou une entrée vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Objet2 Bus		Sélectionne un bus ou une entrée vidéo dans la liste comme texture du modèle 3D de l'objet 1
Transparence		Indique si l'objet est transparent ou opaque