

PofJV est un patch Puredata écrit par Al1 & Ant1 pour une performance audiovisuelle de type Vjing. PofVJ mêle des outils de contrôle vidéo permettant d'écrire et sauvegarder des presets et scènes dynamiques, gérer le mapping vidéo et interagir avec les médias via des moteurs d'effets en temps réel.

Créé pour une installation précise, nous avons projeté des vidéos sur un fond de scène tout en mappant 22 parapluies blancs. Ainsi nous avons pu créer une installation audiovisuelle interactive réagissant au rythme de la musique live. Nous avons utilisé 3 vidéoprojecteurs réglables au corner pin et isolant 22 surfaces indépendantes.

Dénommé PofVJ, ce soft était supposé fonctionner avec Pof, cependant, dû à un manque de temps et des insuffisances de ce soft, nous avons intégré Gem à notre workflow. Nous espérons pouvoir corriger ces problèmes pour enfin intégrer Pof à l'avenir.

Vous êtes libre d'exploiter le potentiel de ce patch réadaptable et modifiable selon vos besoins.



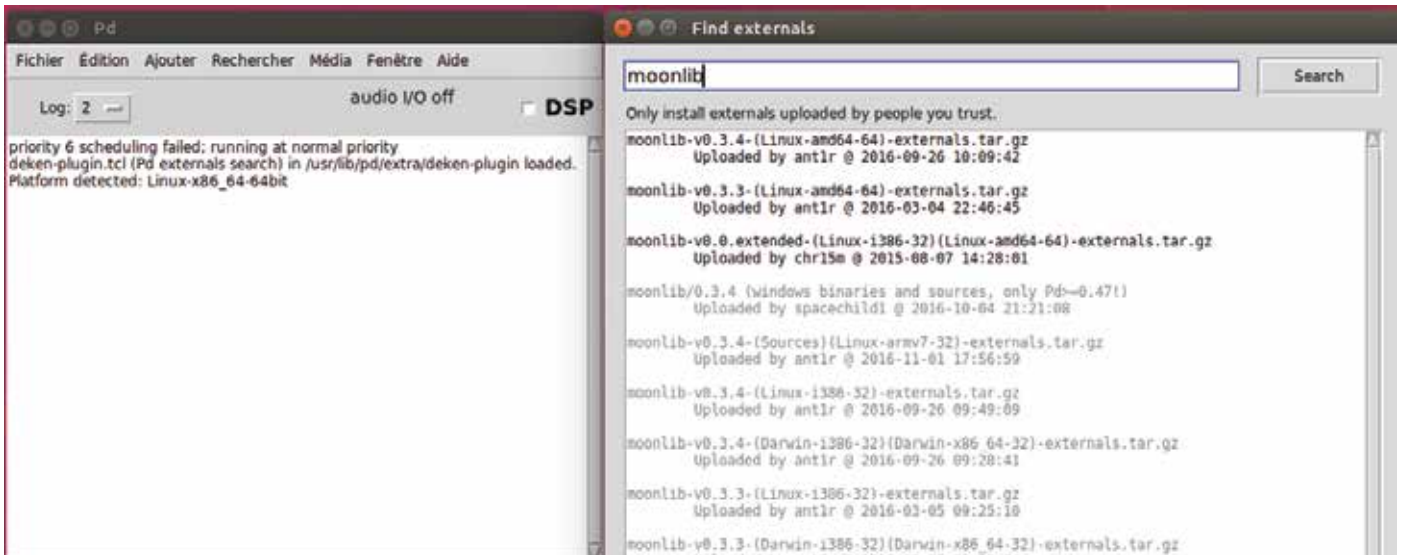
metalux.net

1. Introduction

Veillez vous assurer que Puredata est installé sur votre ordinateur. Vous pouvez vous procurer une version pour votre système sur puredata.info.

Vous devrez ensuite installer des externals pd. Vous pouvez les télécharger en ouvrant l'onglet Aide de Puredata, puis en cliquant sur «find externals».

Veillez installer les externals suivants: moonlib, iemlib, cyclone, ggee, zexy, unauthorized, maxlib, motex, hcs, creb, moocow, readdir, flatgui, arraysiz, comport, cxc, Gem, pmpd, mrpeach.

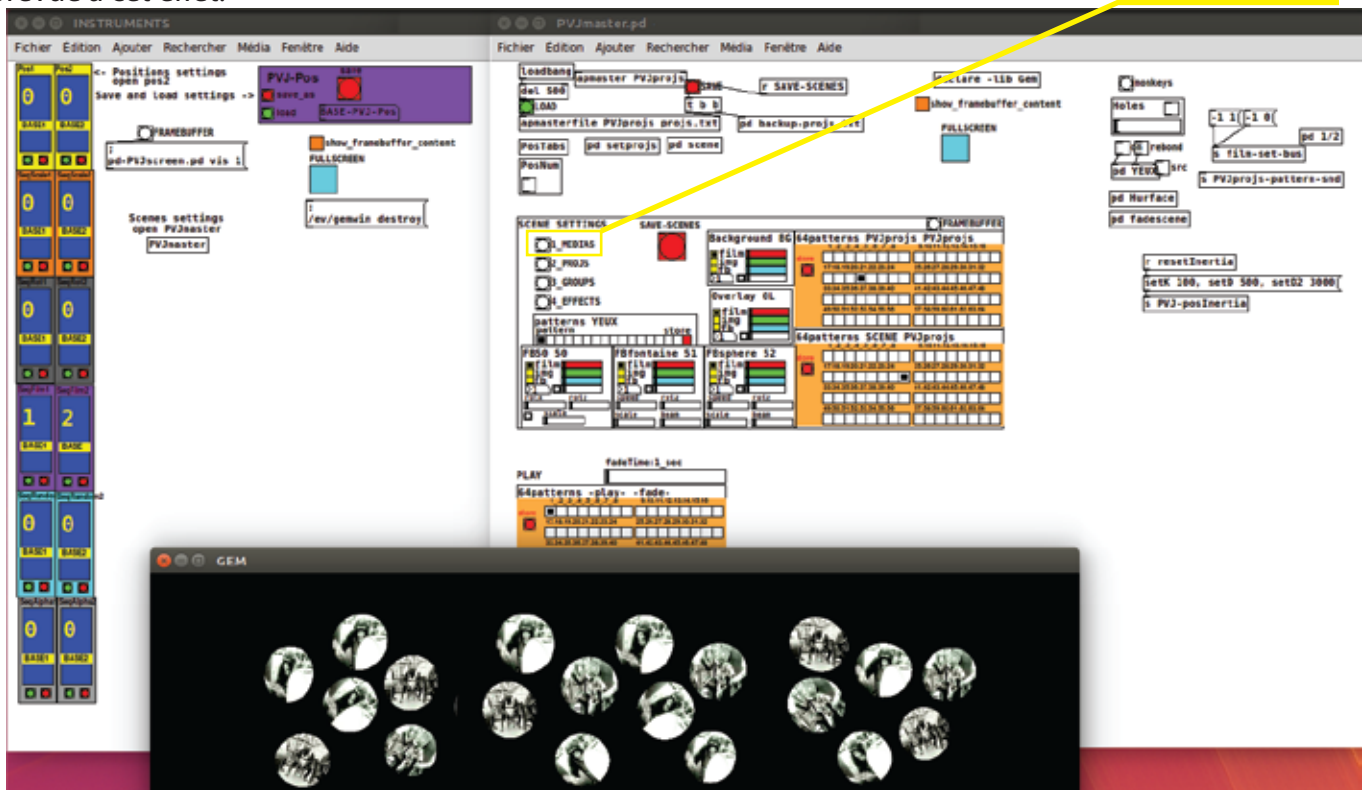
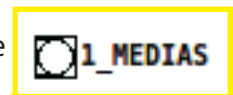


Maintenant que PofVJ est configuré, il est temps de préparer vos médias. Vous devrez les déplacer dans votre Dossier personnel/DATAS/PVJ.



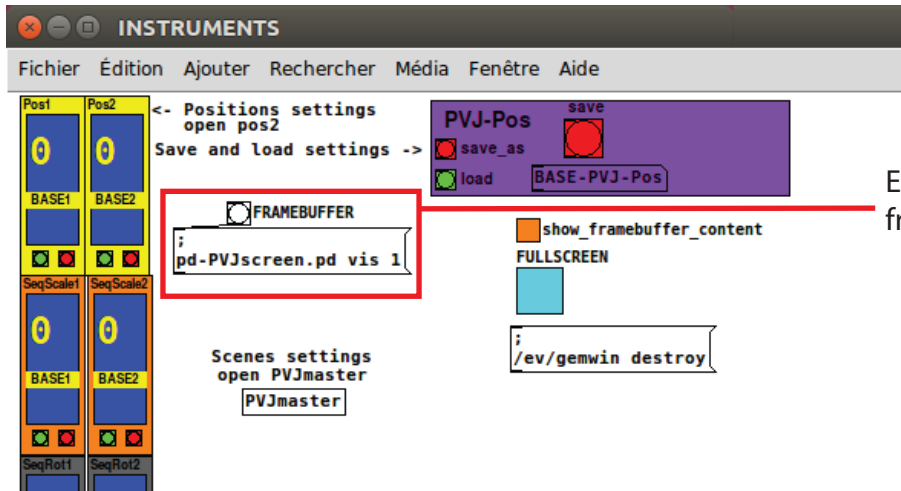
Vous pouvez maintenant ouvrir PofVJ qui devrait ressembler à cela. Ici se trouvent les trois fenêtres principales: «INSTRUMENTS», «PVJMASTER» et la fenêtre GEM que vous pouvez allumer et éteindre.

Pour utiliser PofVJ, vous devez déclarer le chemin de vos médias dans la fenêtre prévue à cet effet.



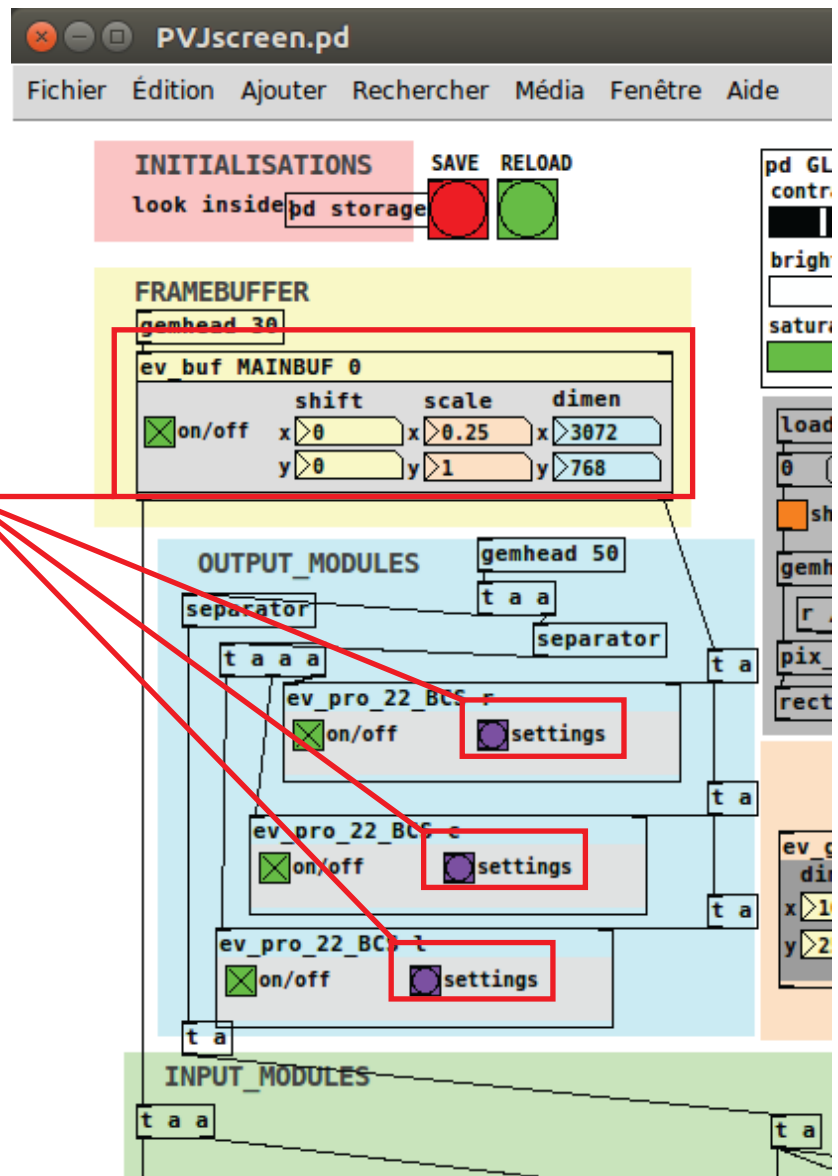
2. Outils de vidéo mapping

2.1 Framebuffer

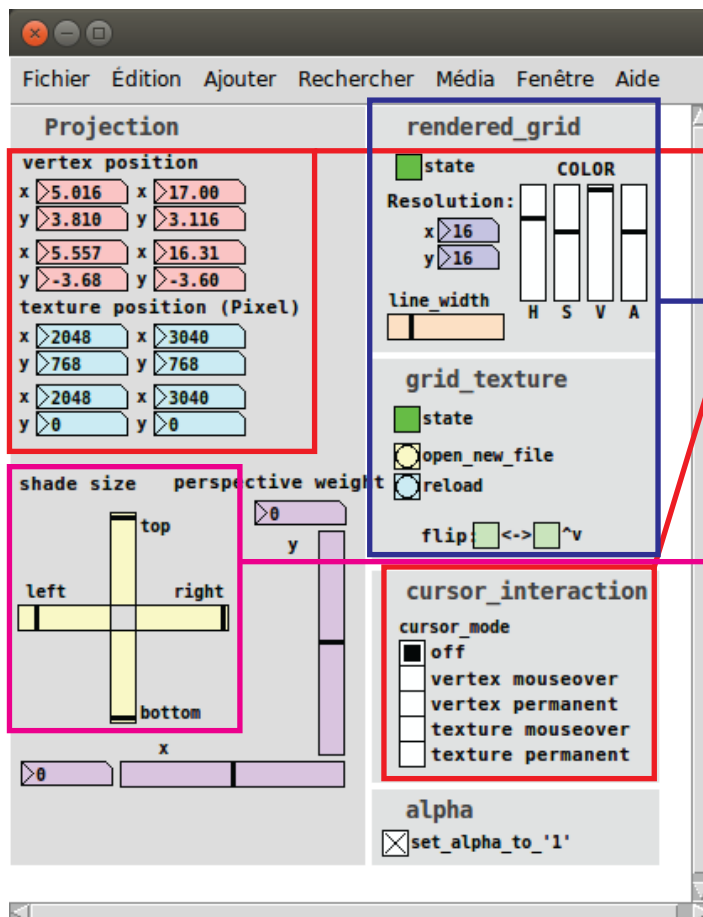


En premier lieu, ouvrez le framebuffer pour le régler.

Nous avons intégré ici Extended View Toolkit, permettant le contrôle par corner pin et les soft edges. Extended View Toolkit a été originalement créée pour "Institute for Electronic Music and Acoustics"/Graz dans le cadre du projet CO-ME-DIA, mené par Winfried Ritsch pour l'installation "Extended View" de Peter Venus.



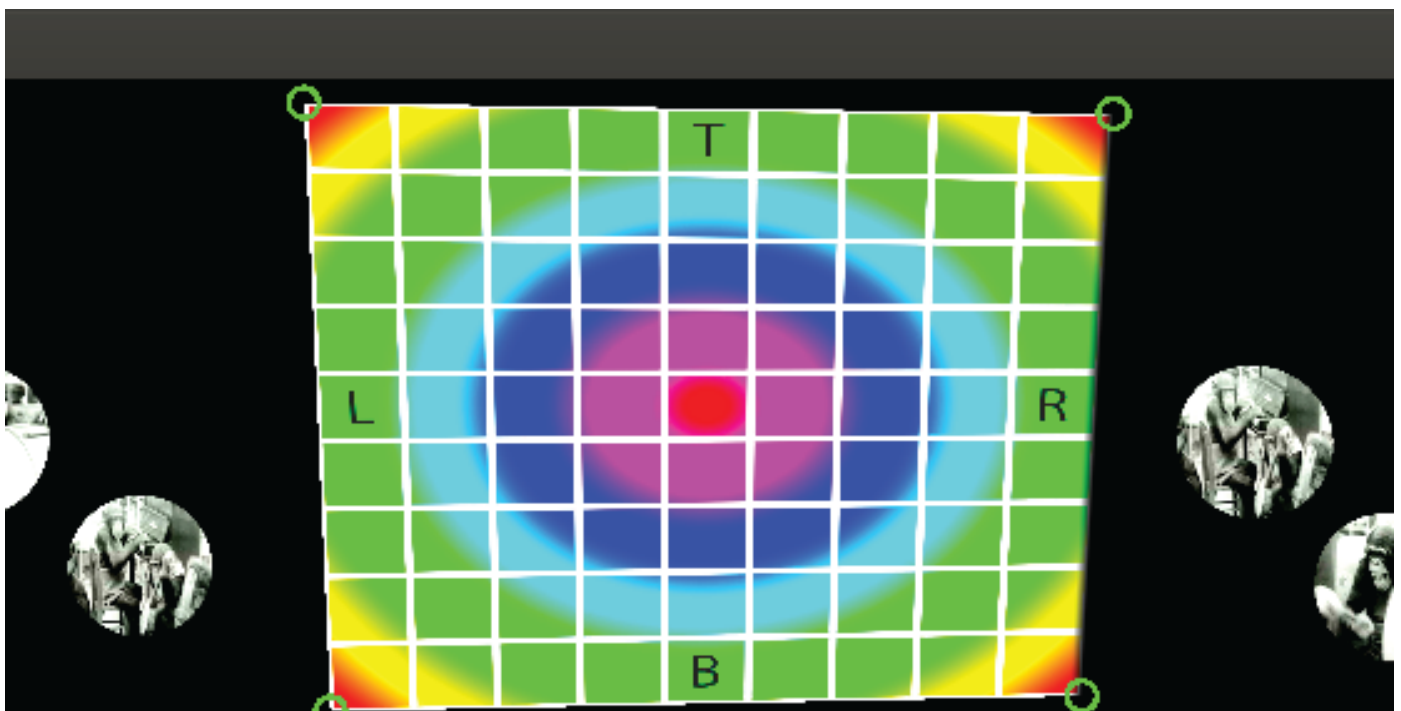
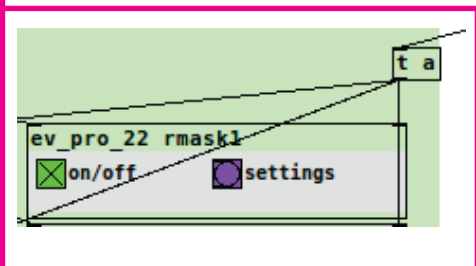
Rentrez d'abord vos dimensions d'écran et ajustez chacun des projecteurs via le bouton «settings».



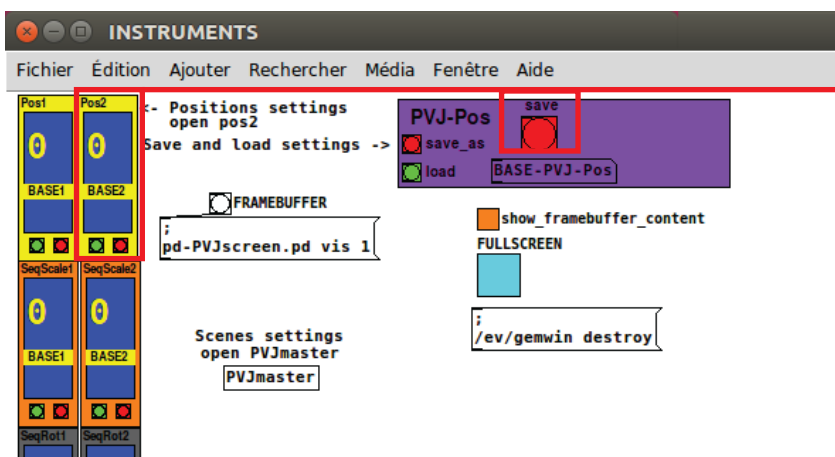
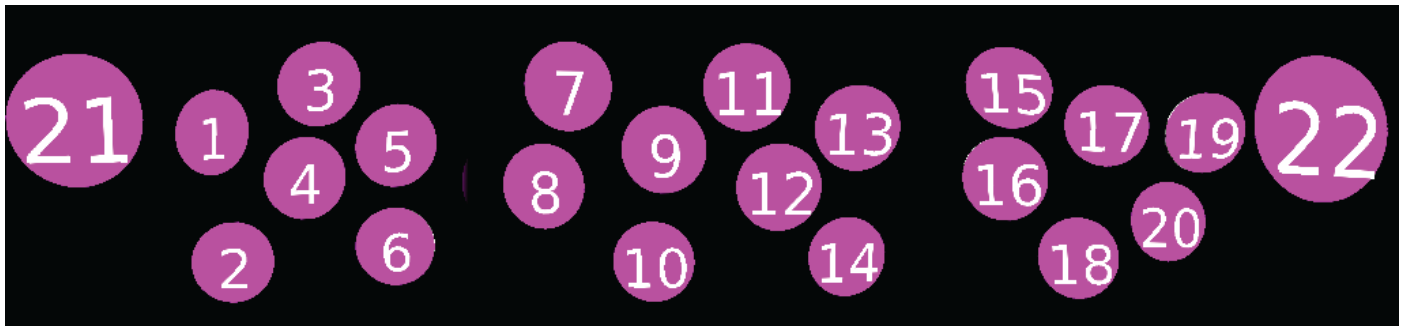
Vous pouvez déplacer à volonté les corner pins manuellement dans la fenêtre Gem ou plus précisément en entrant les chiffres de coordonnées.

Les grilles, d'une grande aide pour le mapping, s'activent et se règlent ici.

Le soft edge intégré peut se rendre utile mais il est aussi possible de créer des masques noirs dans la fenêtre précédente.



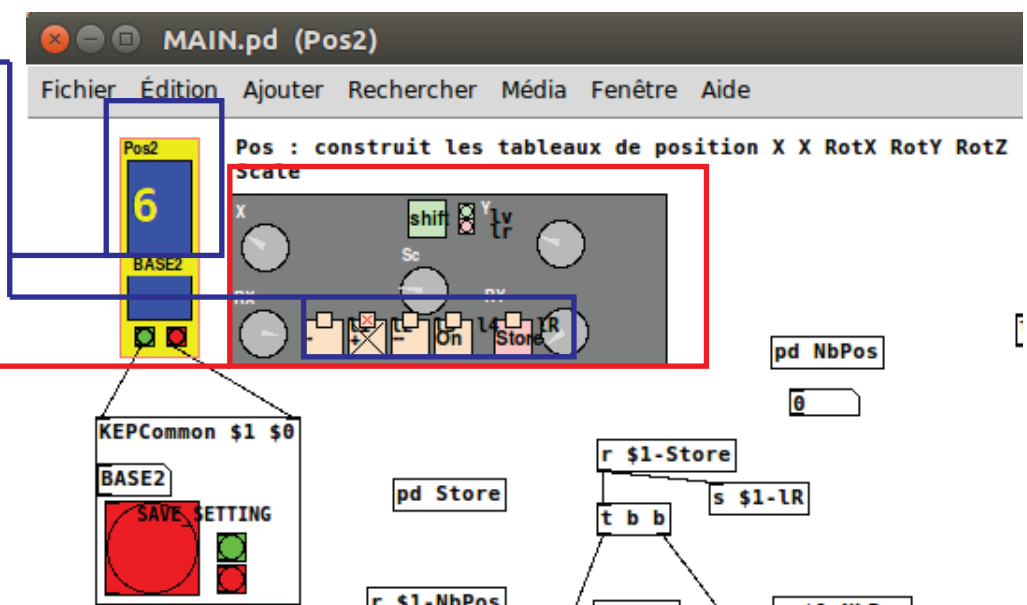
2.2 Projecteurs



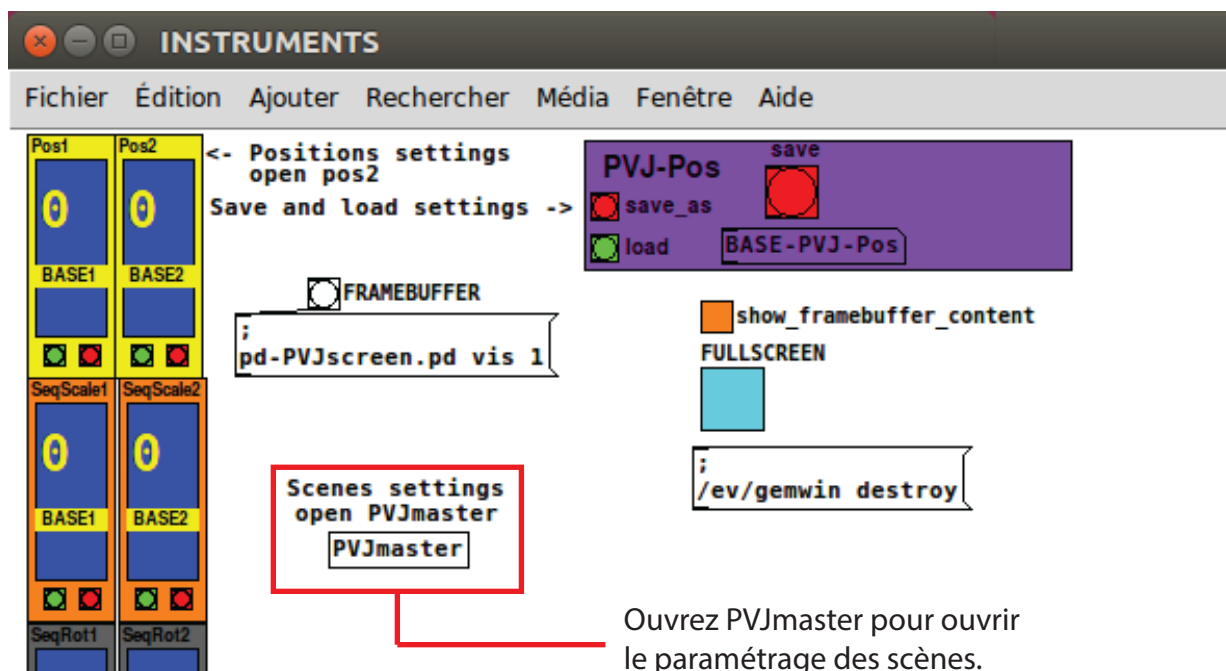
Premièrement, effectuez un clic droit pour ouvrir l'objet Pos. Une fois les réglages terminés, sauvegardez dans le cadre de droite.

Le nombre affiché indique la position active, il suffit d'appuyer sur les boutons + et - pour se déplacer. Une fois la position réglée, enregistrez via «store».

Appliquez manuellement les transformations x, y et échelle puis transformez la forme via une rotation x ou y.

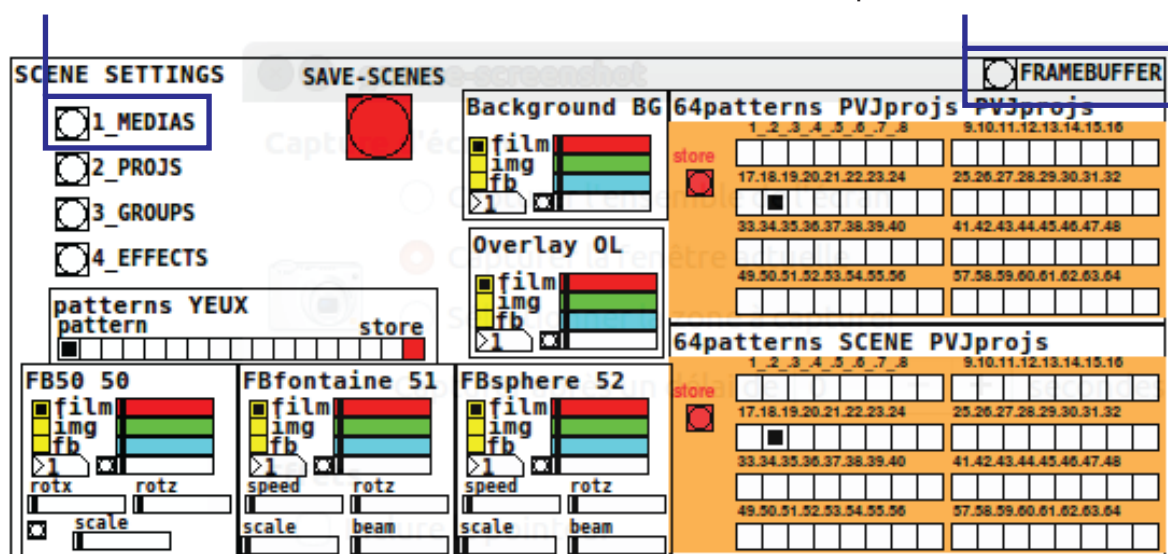


3. Réglages des scènes



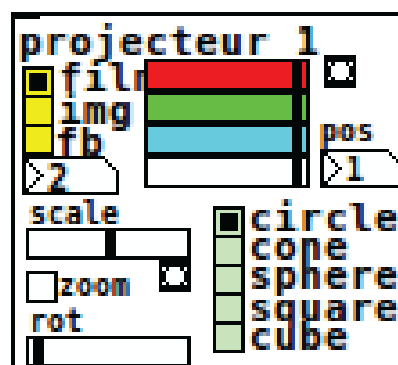
Importez ici vos médias en signalant à Pd leur chemin d'accès. Par défaut, ils devraient se situer dans le dossier «[YOUR HOME]/DATAS/PVJ».

Raccourci pour retourner au framebuffer.



Ouvrez 2_PROJS pour régler les 22 projecteurs, vous pouvez les éteindre et allumer au besoin. Signalez d'abord le type de média: image, film ou framebuffer, via le sélecteur jaune. Indiquez ensuite le numéro du média voulu. Les sliders R,V,B et alpha vous permettent de régler la colorimétrie et transparence.

Ensuite, ajustez l'échelle, la rotation et la forme du buffer: cercle, cône, sphère, carré ou cube.



Nous avons besoin que les moteurs écoutent la musique pour réagir en fonction du tempo. Le traitement du son dans Puredata étant bloqué par Gem, nous avons créé un script «LancePVJ.sh» pour ouvrir une seconde instance Pd capable de traiter la musique tout en gardant PofVJ actif. Fonctionnant sans problèmes sur Linux, nous espérons que ce sera le cas sur d'autres systèmes.

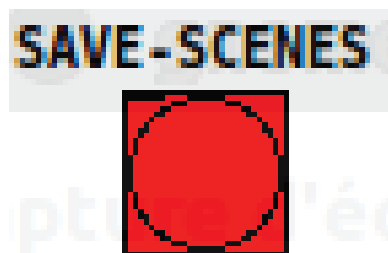
[illegible]

Diagram illustrating the 64 patterns PVJprojs PVJprojs and 64 patterns SCENE PVJprojs. The patterns are organized into two main sections, each with 8 columns and 4 rows of cells. The first section is labeled "64 patterns PVJprojs PVJprojs" and the second section is labeled "64 patterns SCENE PVJprojs". Each section has a "store" label and a red square icon. The patterns are numbered 1 to 64. The first section shows a pattern with a black square in the second row, second column. The second section shows a pattern with a black square in the second row, second column.

Nous avons besoin que les projecteurs 21 et 22 soient traités séparément, il se sauvegardent donc dans le sélecteur «YEUX».

SAVE-SCENES

Lorsque tout est prêt, n'oubliez pas de sauvegarder pour une prochaine utilisation!



fadeOut: 1 sec

PLAY

64 patterns - play- - fade-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
glow																
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64

Pour jouer en live, ce panneau «PLAY» permet de passer d'une scène à l'autre avec un temps de fondu.

Métalu à Chahuter:

<http://metaluachahuter.com/>

Métalu.net:

<http://metalu.net/>

<https://github.com/MetaluNet>

Puredata:

<http://puredata.info/>

Gem:

<http://gem.iem.at/>

Extended View Toolkit:

<http://extendedview.mur.at/>

<https://github.com/extendedview/>

Pof:

<https://github.com/Ant1r/ofxPof>