

Traitement vidéo

Guillaume Arseneault

2021-03-03

Table des matières

Lisez-moi	7
Sources	7
1 582-543-MO Traitement vidéo	9
1.1 Description du cours	9
1.2 Objectifs	9
1.3 Préalables	10
1.4 Méthodologie	10
1.5 Développement	10
1.6 Contexte particulier d'apprentissage	11
1.7 Contenus essentiels	11
2 Calendrier	15
2.1 Séance 1; 3 février	16
2.2 Séance 2; 10 février	17
2.3 Séance 3; 17 février	17
2.4 Séance 4; 24 février	17
2.5 Séance X; 3 mars	17
2.6 Séance 5; 10 mars	18
2.7 Séance 6; 17 mars	18
2.8 Séance 7; 24 mars	18
2.9 Séance 8; 31 mars	18
2.10 Séance X; 7 avril	19
2.11 Séance 9; 14 avril	19
2.12 Séance 10; 21 avril	19
2.13 Séance 11; 28 avril	19
2.14 Séance 12; 5 mai	19
2.15 Séance 13; 12 mai	20
2.16 Séance 14; 18 mai	20
2.17 Séance X; 19 mai	20
2.18 Séance 15; 25 mai	20
3 Exercices	21
3.1 Présentation corpus vidéo	21

3.2 Rédaction d'une question portant sur le traitement vidéo	22
3.3 Jeu-questionnaire théorique	22
3.4 Palette de scènes vidéo interactives	22
3.5 Performance audiovisuelle temps réel et document accompagnateur	23
4 Corpus d'art vidéo	25
4.1 Les origines	25
4.2 Eadward Muybridge	25
4.3 Georges Méliès	28
4.4 Dziga Vertov	28
4.5 Futurisme et l'art vidéo	28
4.6 Umberto Boccioni	28
4.7 Anton Giulio Bragaglia	28
4.8 Marcel Duchamp	39
4.9 Stan Brakhage	39
4.10 John Milton Cage	40
4.11 Norman McLaren	40
4.12 1960 et le début de la vidéo	43
4.13 Nam June Paik	43
4.14 Steina and Woody Vasulka	43
4.15 Wolf Vostell	43
4.16 Les Levine	45
4.17 1970	45
4.18 Valie Export	45
4.19 Frank Gillette	45
4.20 Michael Snow	45
4.21 Jud Yalkut	45
4.22 Shigeko Kubota	45
4.23 Marina Abramovic & Ulay	45
4.24 Jean-Pierre Boyer	45
4.25 David Rokeby	45
4.26 Ryoji Ikeda	48
4.27 Contemporains	48
4.28 Alexandre Burton + Julien Roy	48
4.29 Sabrina Ratté	48
4.30 Allison Moore	49
4.31 Guillaume Vallée	49
4.32 TIND :: thisisnotdesign	49
4.33 Dérapages	49
4.34 Festivals	49
5 Historique du traitement vidéo	51
5.1 Évolution des technologies associées	51
5.2 Évolution historique du traitement vidéo dans les différentes formes d'art	51
5.3 Langages et moyens expressifs de l'image en mouvement	52

<i>TABLE DES MATIÈRES</i>	5
6 Lexique technique et technologique	53
6.1 Constituantes du signal vidéo	53
6.2 Nature du signal	54
6.3 Protocoles de transport	55
7 pour des usages réguliers voir :	59
8 Acquerir	63
8.1 Rapport de cadre (Ratio)	63
8.2 Physique de l'imagerie numérique	66
8.3 Acquisition vidéo numérique temps réel	69
9 Échantillonner	71
9.1 Compression du signal	71
9.2 Lexique de l'encodage	74
9.3 Encodage/décodage de fichiers	75
10 Traiter	77
10.1 Fonctions du traitement vidéo temps réel	77
10.2 Utilisation de nuanciers (shaders)	79
10.3 Logiciels de traitement vidéo interactif en temps réel	79
11 Programmer	81
11.1 Programmation de la captation	81
11.2 Logiciels de programmation	81
11.3 Programmation d'effets temps réel	81
11.4 Programmation de compositions visuelles génératives	82
12 Interagir	83
12.1 Lecture	83
12.2 Effets visuels et filtres applicables en temps réel sur des matériaux visuels	83
12.3 Flot de données entre les objets du logiciel	83
12.4 Utilisation d'interfaces de contrôle interactives	83
12.5 Communication via protocoles paramétriques temps réel	83
12.6 Usages de capture vidéo temps réel	84
13 Déployer	85
13.1 Intégration des composantes dans une production interactive	85
13.2 Configuration logicielle et matérielle d'une production interactive	85
13.3 Tests et contrôle de la qualité	86
14 Examples HTML	87
15 FFmpeg	89
15.1 FFmpeg	89
15.2 FFplay	90

15.3 ffmpeg grab gl	91
16 Open Broadcast Studio	93
16.1 Sources	93
16.2 Caméra virtuelle	93
16.3 source html shader toy?	93
16.4 source youtube fullscreen	93
17 Pure Data	97
17.1 Intégration	97
18 Shaders	99

Lisez-moi

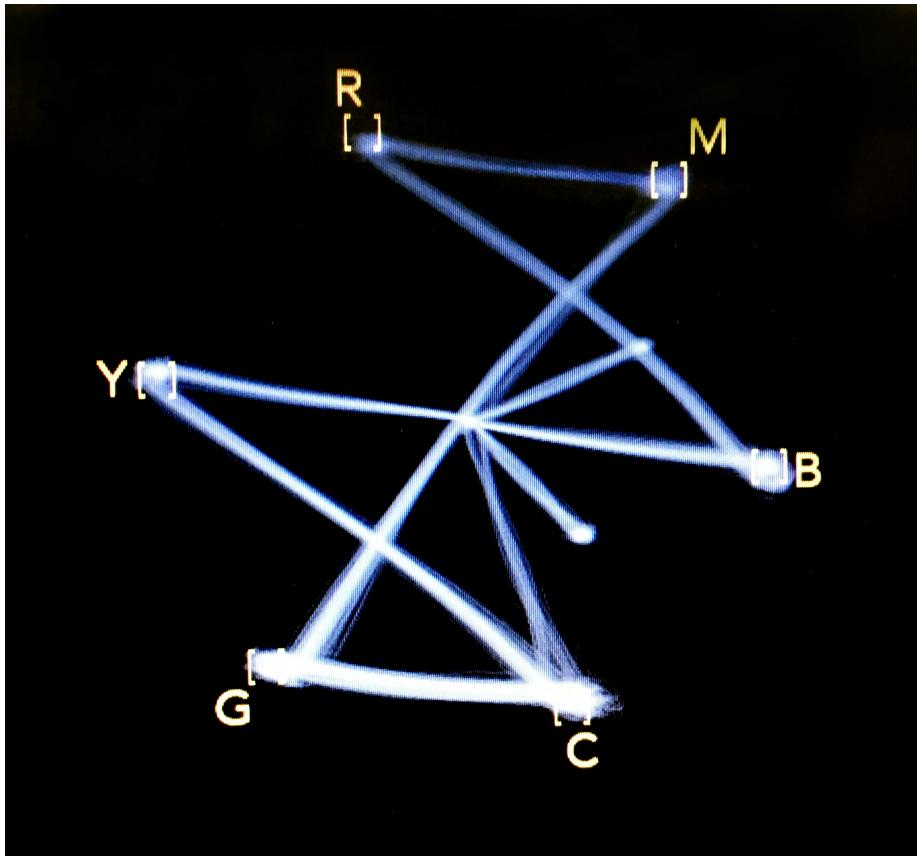


FIGURE 1 – Barres de calibration couleur sur vectorscope (Marsh, 2016)

Sources

Compilation via Bookdown (Xie et al., 2020)

- *GIT*(Torvalds, 2006) hébergé github.com/tim-montmorency/543-traitement-video
- *Libre*(Stallman, 1983)
- Écrit en *RMarkdown*(Allaire et al., 2020)
 - HTML
 - PDF
 - EPUB
- Bibliographie Bibtex

Chapitre 1

582-543-MO Traitement vidéo

1.1 Description du cours

- Techniques D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA
- Département des techniques d'intégration multimédia
- 582.A1
- Pondération : 1-2-2
- Unités: 1,66
- Heures-contact : 45
- Session : 4

Ce cours permet à l'étudiante ou l'étudiant d'enregistrer, de modifier et de traiter des images en temps réel. L'étudiant sera appelé à appliquer des effets visuels aux images vidéo et à adapter les images en fonction de l'intégration.

1.2 Objectifs

1.2.1 Intégrateur et ministériel

- 015J Traiter les images en mouvement

1.2.2 Apprentissages

- Adapter l'image en mouvement (Importance relative: 40%)
- Programmer des effets visuels interactifs (Importance relative: 40%)
- Intégrer l'image en mouvement interactive à une production médiatique (Importance relative: 20%)

1.3 Préalables

1.3.1 Préalable absolu au présent cours :

- 582 413 MO Montage vidéo

1.3.2 Préalable absolu aux cours suivants :

- 582 513 MO Conception de projet multimédia
- 582 66B MO Expérience multimédia interactive
- 582 66G MO Production Web en entreprise

1.4 Méthodologie

L'approche pédagogique de ce cours emprunte à celle employée dans les séminaires de recherche-création en média numérique. Une attention particulière est attribuée au partage de l'expérimentation en lien avec le sujet du cours. Différentes activités pédagogiques seront à l'honneur, notamment :

- Exposés magistraux
- Démonstrations
- Séances de questions
- Présentations étudiantes
- Valorisation des apprentissages autonomes
- Utilisation créative de logiciels
- Travaux pratiques itératifs

1.5 Développement

1.5.1 Attitudes professionnelles

- Curiosité
- Capacité de partage
- Créativité
- Esprit critique
- Sens esthétique

1.5.2 Habilétés transdisciplinaires

- Profil technologies de l'information et de la communication (TIC)
- Les étudiantes et étudiants auront à exploiter les TIC de manière efficace et responsable.
- Recherche, traitement et présentation de l'information.

1.6 Contexte particulier d'apprentissage

- À distance; synchrone.
- Possibilité d'utiliser le laboratoire informatique et le studio si nécessaire.

1.6.1 Fiche technique

- Ordinateurs, projecteurs à haute luminosité ou télévision, haut-parleurs professionnels, casque audio, matériel disponible pour TIM
- Logiciels de montage vidéo et traitemet vidéo en temps réel
- Languages et protocoles de paramétrage
- Technicienne ou technicien en travaux pratiques

1.7 Contenus essentiels

1.7.1 Survol historique

- Évolution historique du traitement vidéo dans les différentes formes d'art
 - Performance
 - Installation
 - Évolution des technologies associées
- Langages et moyens expressifs de l'image en mouvement

1.7.2 Fondements techniques

- Formats de fichiers
- Encodage des vidéos
- Captation vidéo en temps réel
- Logiciels de traitement vidéo en temps réel et d'interactivité
- Logiciels de programmation nodale
- Notions de traitement vidéo
 - pixels
 - couleurs
 - texture
 - matrice
 - mémoire tampon
 - alpha channel
 - rendu OpenGL

1.7.3 Traitement de l'image en mouvement

- Usage de capture vidéo en temps réel

- Effets visuels et filtres applicables en temps réel sur des matériaux visuels
- Traitement visuel en temps réel à l'aide d'effets et de logiciels de programmation multimédia et nodale
- Flot de données entre les objets du logiciel
- Exploitation des fonctions des logiciels de traitement vidéo en temps réel
- Utilisation de nuanceurs (shaders)

1.7.4 Programmation d'effets visuels

- Programmation de compositions visuelles génératives
- Réalisation d'un échantillonneur/mélangeur visuel
- Programmation pour contrôler la lecture vidéo,
 - montage temps réel
 - niveau des couleurs
 - alpha channel
- Programmation nodale pour créer des effets en temps réel
 - position
 - rotation
 - dimensions
 - mixage d'images
 - incrustation
 - distorsion
 - délais
 - rétroaction (feedback)
 - modification de couleurs
 - chromakey
 - lumière
 - fumée
 - texture
- Nuanceurs (shaders) : vertex, pixel et géométrie

1.7.5 Image en mouvement et interactivité

- Intégration des composantes dans une production interactive
- Configuration logicielle et matérielle d'une production interactive
- Conceptualisation et scénarisation d'un projet visuel interactif
- Captation de mouvement et de présence
- Programmation de la captation de mouvement et de présence
- Utilisation d'interfaces de contrôle interactives
- Utilisation d'OSC, MIDI, DMX ou ArtNet pour interagir avec d'autres logiciels et interfaces de contrôle

1.7.6 Gestion de projets

- Schématisation
- Prototypage
- Gestion de banques d'images
- Optimisation des performances de l'application
- Test de contrôle de qualité
- Prérglages
- Optimisation de la programmation et commentaires
- Console de débogage
- Exportation de projets
- Formats de sauvegarde

- Application autonome
- Sauvegarde et archivage des médias
- Ajustement des effets visuels en fonction des tests

Chapitre 2

Calendrier

Calendrier Collège Montmorency 2020-2021

Séance	OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE	ACTIVITÉS AUTONOMES
1; 3 février	Plan de cours; Survol corpus artistique; Consignes Présentation corpus vidéo;	Recherche d'un sujet Présentation corpus vidéo
2; 10 février	Historique du traitement vidéo; Formatif Préapprobation Présentation corpus Vidéo	Préparation Présentation corpus vidéo
3; 17 février	Sommatif Présentation corpus Vidéo	
4; 24 février	Composantes du signal vidéo; Acquérir l'image en mouvement; Échantillonner l'image en mouvement; Consignes Question traitement vidéo	Préparation Question traitement vidéo
X; 3 mars	Journées de rattrapage (Pas de cours)	
5; 10 mars	Traiter l'image en mouvement; Formatif Préapprobation Question traitement vidéo	Soumettre Question traitement vidéo

Séance	OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE	ACTIVITÉS AUTONOMES
6; 17 mars	Consignes Palette vidéo interactive; Sommatif Quiz traitement vidéo	Préparation Palette vidéo interactive
7; 24 mars	Programmer des sources visuelles	Préparation Palette vidéo interactive
8; 31 mars	Interagir avec des sources vidéo	Préparation Palette vidéo interactive
X; 7 avril	Congé (Pas de cours)	
9; 14 avril	Suite Programmer des sources visuelles; et Interagir avec des sources vidéo	Préparation Palette vidéo interactive
10; 21 avril	Sommatif Palette vidéo interactive	
11; 28 avril	Déployer un projet vidéo temps réel; Consignes performance audiovisuelle temps réel	Préparation performance audiovisuelle temps réel
12; 5 mai	Suite Déployer un projet vidéo temps réel	Préparation performance audiovisuelle temps réel
13; 12 mai	Préparation performance audiovisuelle temps réel	Préparation performance audiovisuelle temps réel
14; 18 mai	Exceptionnellement un mardi, performance audiovisuelle temps réel;	Rédaction du document accompagnateur performance audiovisuelle temps réel
X; 19 mai	Épreuve uniforme de français (Pas de cours)	Rédaction document performance audiovisuelle temps réel
15; 25 mai	Remise du document accompagnateur performance audiovisuelle temps réel	

2.1 Séance 1; 3 février

2.1.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Plan de cour Survol corpus artistique Consignes Présentation corpus vidéo

2.1.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Recherche d'un sujet Présentation corpus vidéo

2.2 Séance 2; 10 février

2.2.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Historique du traitement vidéo Formatif Préapprobation Présentation corpus Vidéo

2.2.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation Présentation corpus vidéo

2.3 Séance 3; 17 février

2.3.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Sommatif Présentation corpus Vidéo

2.3.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

2.4 Séance 4; 24 février

2.4.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Composantes du signal vidéo Acquérir l'image en mouvement Échantillonner l'image en mouvement Consignes Question traitement vidéo

2.4.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation Question traitement vidéo

2.5 Séance X; 3 mars

2.5.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Journées de rattrapage (Pas de cours)

2.5.2 ACTIVITÉS AUTONOMES**2.6 Séance 5; 10 mars****2.6.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Traiter l'image en mouvement Formatif Préapprobation Question traitement vidéo

2.6.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Soumettre Question traitement vidéo

2.7 Séance 6; 17 mars**2.7.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Consignes Palette vidéo interactive Sommatif Quiz traitement vidéo

2.7.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation Palette vidéo interactive

2.8 Séance 7; 24 mars**2.8.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Programmer des sources visuelles

2.8.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation Palette vidéo interactive

2.9 Séance 8; 31 mars**2.9.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Interagir avec des sources vidéo

2.9.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation Palette vidéo interactive

2.10 Séance X; 7 avril

2.10.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Congé (Pas de cours)

2.10.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

2.11 Séance 9; 14 avril

2.11.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Suite Programmer des sources visuelles et Interagir avec des sources vidéo

2.11.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation Palette vidéo interactive

2.12 Séance 10; 21 avril

2.12.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Sommatif Palette vidéo interactive

2.12.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

2.13 Séance 11; 28 avril

2.13.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Déployer un projet vidéo temps réel Consignes performance audiovisuelle temps réel

2.13.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation performance audiovisuelle temps réel

2.14 Séance 12; 5 mai

2.14.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE

Suite Déployer un projet vidéo temps réel

2.14.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation performance audiovisuelle temps réel

2.15 Séance 13; 12 mai**2.15.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Préparation performance audiovisuelle temps réel

2.15.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Préparation performance audiovisuelle temps réel

2.16 Séance 14; 18 mai**2.16.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Exceptionnellement un mardi, performance audiovisuelle temps réel

2.16.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Rédaction du document accompagnateur performance audiovisuelle temps réel

2.17 Séance X; 19 mai**2.17.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Épreuve uniforme de français (Pas de cours)

2.17.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Rédaction document performance audiovisuelle temps réel

2.18 Séance 15; 25 mai**2.18.1 OBJECTIFS ABORDÉS EN CLASSE**

Remise du document accompagnateur performance audiovisuelle temps réel

2.18.2 ACTIVITÉS AUTONOMES

Chapitre 3

Exercices

3.1 Présentation corpus vidéo

- Présentation de type partage d'écran de ~5 minutes
- Sommatif (15%)
- Individuel

3.1.1 Consignes

- Choisir et présenter un court extrait médiatique comprenant un procédé de traitement vidéo original
 - Se référer à la section corpus pour une liste d'artistes potentiellement inspirants
- Présentez visuellement les informations suivantes
 - Contextualisation historique écrite de l'auteur comprenant
 - Nom,
 - année de naissance (si disponible) et décès (si disponible)
 - nationalité (ville, pays (si disponible)),
 - ex; personne vivante:

Marina Abramovic, 1946 à Belgrade, Yougoslavie (aujourd'hui Serbie-Monténégro)

— ex; personne décédée:

Marcel Duchamp, 1887 à Blainville-Crevon (France), et mort le 2 octobre 1968 à Neuilly-s-

- Présenter un ou des extraits visuels
- Contexte de diffusion de l'oeuvre
 - Titre
 - ex. Twenty four hour Psycho
 - médium, durée, date de parution
 - ex. Installation vidéo à 6 canaux, couleur, son, 12 minutes, 1997
- Décrire une technique de traitement vidéo employée

- Ex. La chronophotographie (décrire la technique) fut employé pour (décrire une motivation artistique)
- Présenter une hypothèse à la question suivante :
 - Est-ce que ce procédé de traitement vidéo étudié pourrait être produit en temps réel?
 - si oui, comment?
 - sinon, pourquoi?

3.2 Rédaction d'une question portant sur le traitement vidéo

- Rédaction dans un tableau en ligne
- Une question portant sur le traitement vidéo
- Une bonne réponse
- Trois réponses erronées
- Sommatif (10%)
- Individuel

3.2.1 Consignes

- Rédiger une question pertinente et originale sur le traitement vidéo
- Incrire une réponse adéquate
- Inventer trois réponses erronées (formatif)
- Se référer aux contenus essentiels

3.3 Jeu-questionnaire théorique

- Formulaire en ligne à répondre avant la date prévue
- Sommatif (15%)
- Individuel

3.3.1 Consignes

- Répondre aux questions dans le formulaire avant l'échéance

3.4 Palette de scènes vidéo interactives

- Présentation de type partage d'écran ~5 minutes
- Sommatif 25%
- individuel

3.4.1 Consignes

- Assembler une palette de 8 scènes vidéo comprenant
 - échantillons vidéo
 - caméra vidéo
 - source HTML
 - source nuancier
 - etc.
- Démontrer
 - Capacité d'adapter l'image en mouvement
 - Capacité d'interagir avec des effets visuels interactifs
 - Maitrise technique
 - Créativité
- Peut définitivement s'inspirer de la formule dérapage :
 - https://derapage.ca/?fbclid=IwAR1VeYPaM7V9x1IoA0_eM9vtRQpD9VERCpwDl4oRTxOXK_n41Vol67EQH5E

3.5 Performance audiovisuelle temps réel et document accompagnateur

- 35% individuel, produit en équipe
- Présentation courte au sein d'une diffusion audiovisuelle continue (Stream)
- Présenté lors de la ruche u
- Signal issu d'un processus de mélange de signaux en temps réel
- Variation en temps réel de paramètres vidéo programmés

3.5.1 Consignes

3.5.1.1 Performance audiovisuelle temps réel

- Activité concertée avec le cours de Conception sonore interactive
- le traitement vidéo doit être effectué en temps réel
- Présentation de type streaming lors de la ruche (mardi)
- Tous les groupes doivent diffuser ce jour-là

3.5.1.2 Consignes (document accompagnateur)

- Remise avant le 26 mai d'un texte individuel expliquant dans un langage approprié et précis les éléments suivant:
 - L'implication au sein du projet
 - Les intentions artistiques
 - Les défis techniques
 - La démarche
 - L'inspiration
 - Le fonctionnement technique du travail
 - Ce qui aurait pu améliorer le résultat

- N.B. : un document par étudiant, soumis à la fois au cours de Traitement vidéo ainsi qu'au cours de Conception sonore interactive. Seuls les éléments décrits dans ce texte compteront à l'évaluation. Ne pas oublier de détailler autant l'aspect visuel que le sonore.

Chapitre 4

Corpus d'art vidéo

(non exaustif bien sur)

4.1 Les origines

4.2 Eadward Muybridge

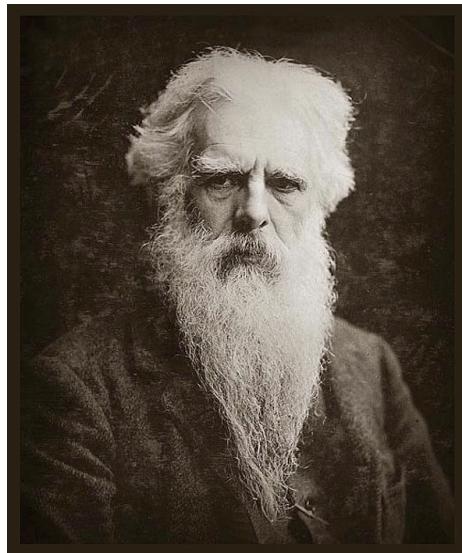


FIGURE 4.1 – Eadward Muybridge (1830-1904)

- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ph%C3%A9nacistiscope>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge



FIGURE 4.2 – Zoopraxiscope, 1893



FIGURE 4.3 – Phénakistiscope, 1893

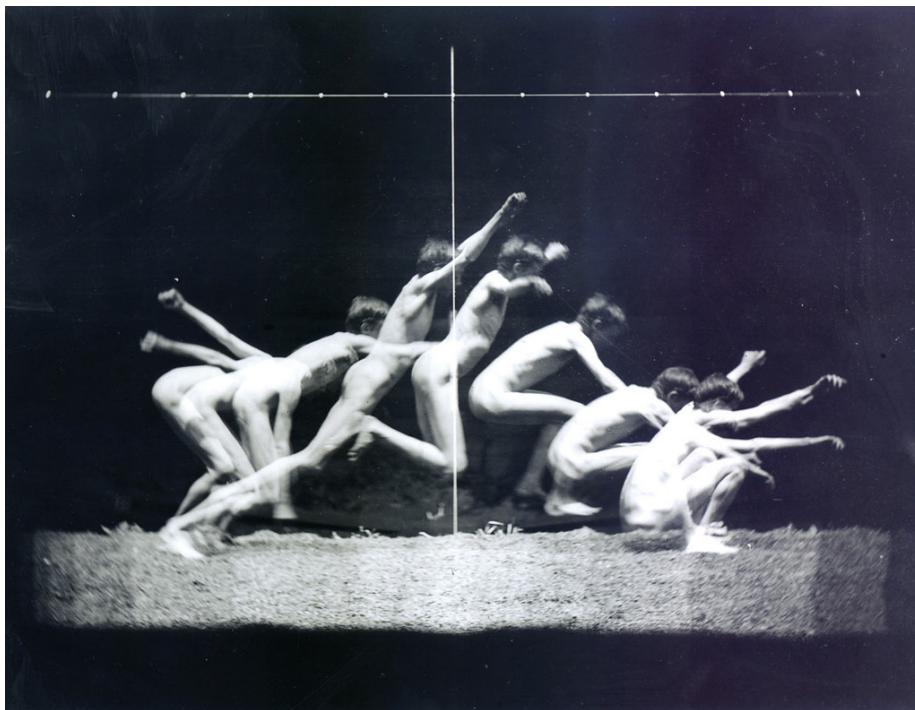


FIGURE 4.4 – Chronophotographie “Eadweard Muybridge” by floorvan is licensed with CC BY-SA 2.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

— <http://www.artwiki.fr/?EdwardMuybridge>

4.3 Georges Méliès



FIGURE 4.5 – Georges Méliès, 1861-1938

— <http://www.artwiki.fr/?GeorgesMéliès>
— https://fr.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s

4.4 Dziga Vertov

— https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/04/20/dziga-vertov/
— <http://www.artwiki.fr/?DzigaVertov>

4.5 Futurisme et l'art vidéo

4.6 Umberto Boccioni

4.7 Anton Giulio Bragaglia

— <https://www.italianways.com/past-and-futurism-in-bragaglias-photodynamics/>

FIGURE 4.6 – *Le Voyage dans la Lune*, 1902FIGURE 4.7 – *La Sirène*, 1904FIGURE 4.8 – *coloration manuel*



FIGURE 4.9 – Dziga Vertov, 1896-1954



FIGURE 4.10 – The Man with the Movie Camera. 1929



FIGURE 4.11 – <http://www.medienkunstnetz.de/works/der-mann-mit-derkamera/>

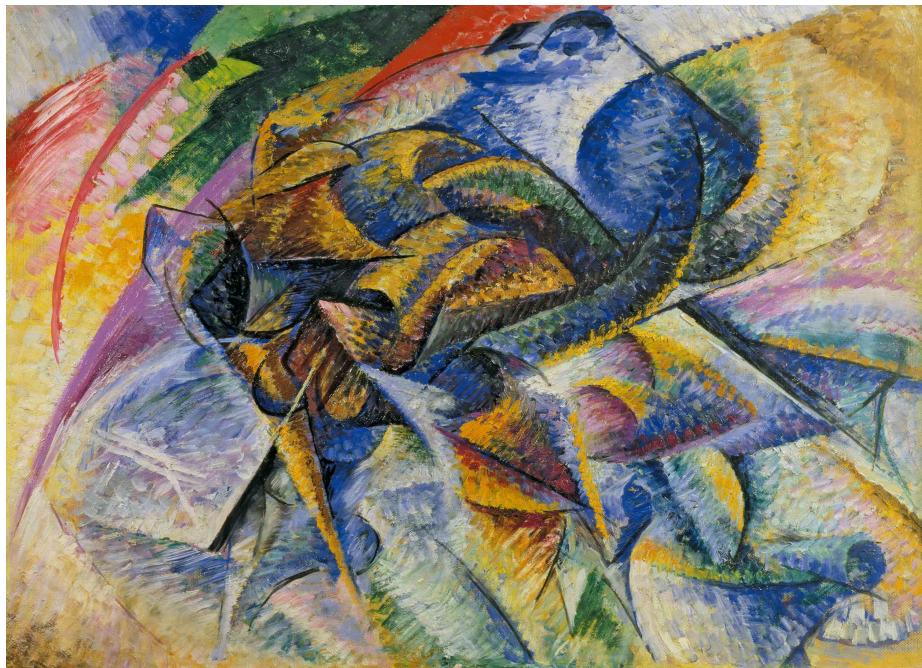


FIGURE 4.12 – Par Umberto Boccioni — Peggy Guggenheim Collection, Domaine public, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=38418936>



FIGURE 4.13 – Anton Giulio Bragaglia, 1890-1960

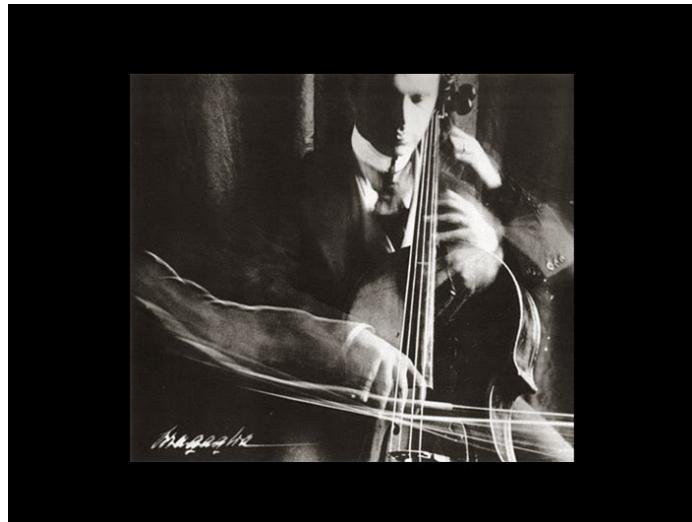


FIGURE 4.14 – “Man playing the double bass”, 1911



FIGURE 4.15 – “The slap”, 1910

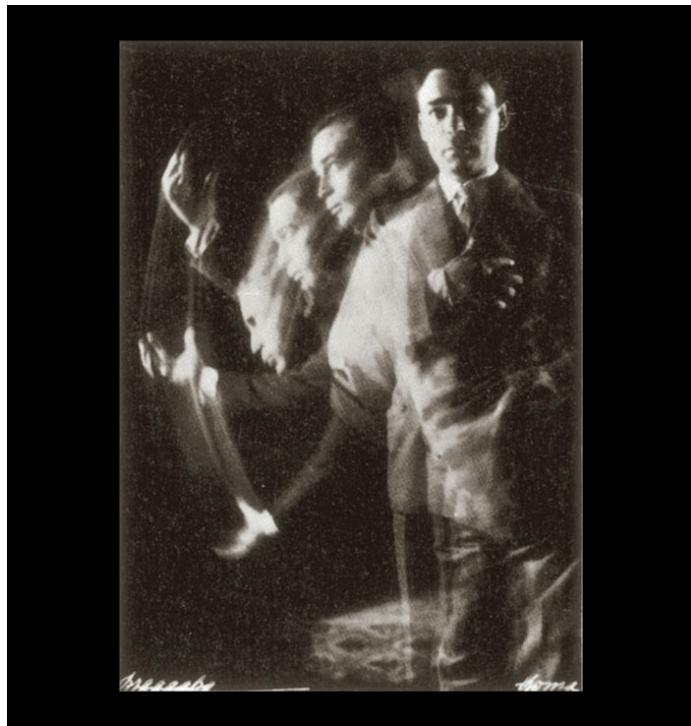


FIGURE 4.16 – “Bow”, 1911



FIGURE 4.17 – “Self portrait”, 1913



FIGURE 4.18 – “Smoker”, 1913



FIGURE 4.19 – “Waving”, 1911

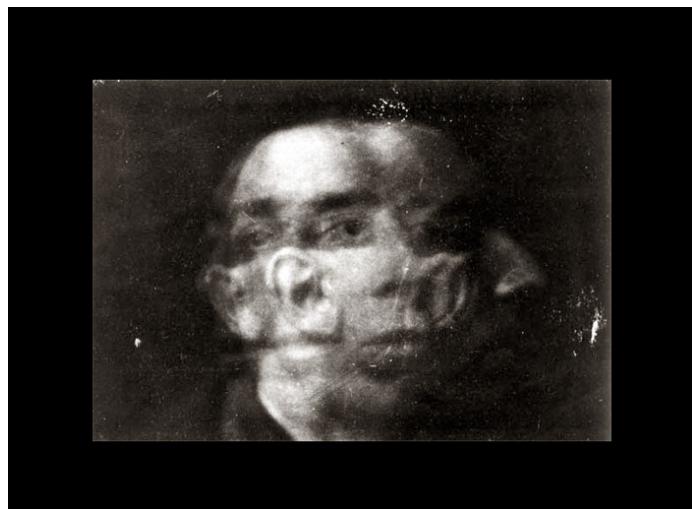


FIGURE 4.20 – “Poly-physiognomic portrait of U. Boccioni”, 1913



FIGURE 4.21 – “Photodynamic portrait of a woman”, 1924



FIGURE 4.22 – “Typist”, 1911



FIGURE 4.23 – “L'éventail”, 1928

— <http://www.artwiki.fr/?FuturismeArtvideo>

4.8 Marcel Duchamp



FIGURE 4.24 – Marcel Duchamp, 1887-1968

Rotoreliefs, 1926

La participation du spectateur, l'œuvre ouverte:

«Ce sont les regardeurs qui font les tableaux»

«Somme toute, l'artiste n'est pas seul à accomplir l'acte de création car le spectateur établit le contact de l'œuvre avec le monde extérieur en déchiffrant et en interprétant ses qualifications profondes et par là, ajoute sa propre contribution au processus créatif.»

– Marcel Duchamp

Il invente par ses Rotoreliefs l'Art cinétique

— <http://www.artwiki.fr/?MarcelDuchampEcologie>

— https://fr.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp

4.9 Stan Brakhage

Mothlight - Stan Brakhage [1963]

On retrouve cette technique d'intervention sur la pellicule de manière encore plus marquée pour Mothlight, en 1963. Pour ce court-métrage, Brakhage ne s'est pas servi de caméra : il a inséré entre deux pellicules des feuilles et des insectes, ce qui donne de nouveau un rythme de défilement extrêmement rapide. art wiki

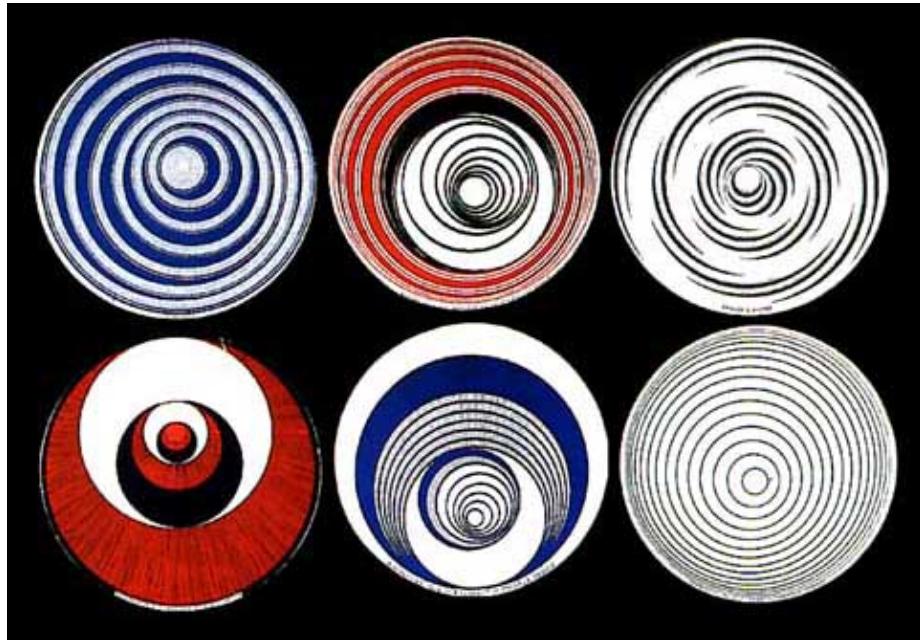


FIGURE 4.25 – Rotoreliefs, 1926

The Dante Quartet - Stan Brakhage [1987]

- <http://www.artwiki.fr/?StanBrakhage>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Stan_Brakhage

4.10 John Milton Cage

- <http://www.artwiki.fr/?JohnCage>

4.11 Norman McLaren

Pen Point Percussion (1958)

Mosaic (1965)

Synchromy (1971)

A Phantasy in Colors (1949)

- <https://www.onf.ca/cineastes/norman-mclaren/>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Norman_McLaren
- <http://www.artwiki.fr/?NormanMcLaren>



FIGURE 4.26 – Plaque rotative sur verre, ~1920-1923

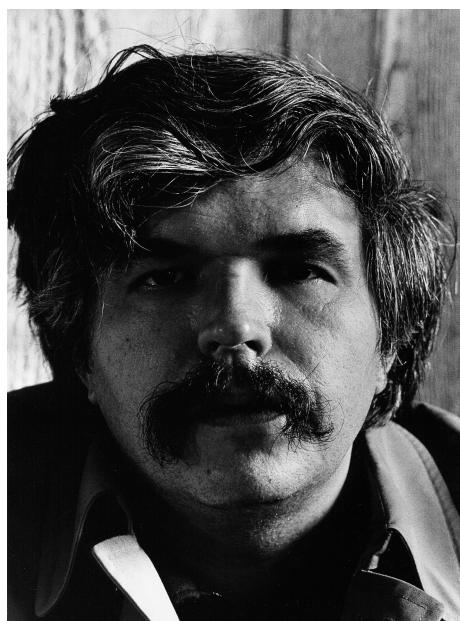


FIGURE 4.27 – Stan Brakhage, 1933-2003



FIGURE 4.28 – Norman McLaren, 1914-1987

4.12 1960 et le début de la vidéo

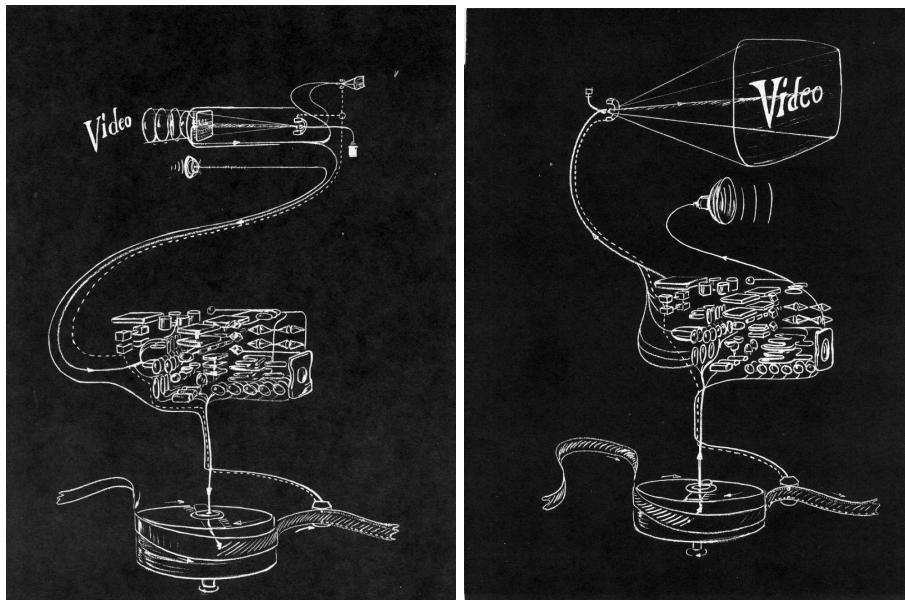


FIGURE 4.29 – Enregistrer et reproduire depuis un support magnétique

- https://cool.culturalheritage.org/videopreservation/vid_guide/
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Portapak>

4.13 Nam June Paik

- <http://www.artwiki.fr/?NamjunePaik>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik

4.14 Steina and Woody Vasulka

- <https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=435>
- <http://www.sonore-visuel.fr/fr/evenement/au-commencement-etais-le-bruit-la-poésie-électronique-de-steina-et-woody-vasulka>
- <http://www.vasulka.org/>
- <https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=495>
- <https://www.eai.org/artists/steina-and-woody-vasulka/biography>

4.15 Wolf Vostell

- <http://www.artwiki.fr/?WolfVostell>

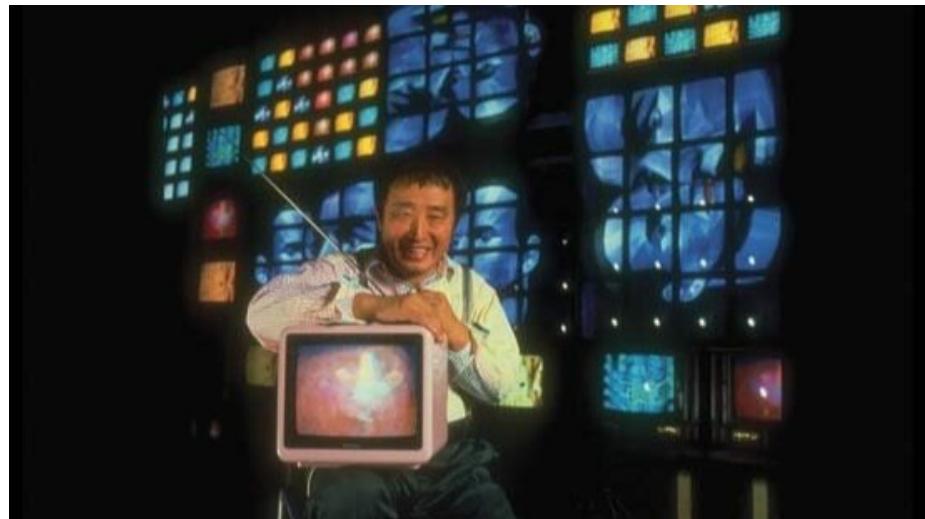


FIGURE 4.30 – Nam June Paik, 1932-2006



FIGURE 4.31 – Enregistrer et reproduire depuis un support magnétique

4.16 Les Levine

— <http://www.artwiki.fr/?LesLevine>

4.17 1970

4.18 Valie Export

— <http://www.artwiki.fr/?ValieExport>

4.19 Frank Gillette

— <http://www.artwiki.fr/?FrankGillette>

4.20 Michael Snow

— <http://www.artwiki.fr/?MichaelSnow>

4.21 Jud Yalkut

— <http://www.artwiki.fr/?JudYalkut>

4.22 Shigeko Kubota

— <http://www.artwiki.fr/?ShigekoKubota>

4.23 Marina Abramovic & Ulay

— <http://www.artwiki.fr/?AbramoviculayVideo70>

4.24 Jean-Pierre Boyer

— <https://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article535>
— <https://vitheque.com/en/directors/jean-pierre-boyer>
— <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1839>
— <https://www.fondation-langlois.org/html/e/research.php?zoom=3&Filtres=5&Numero=i00005710&MotsCles=Jean-Pierre+Boyer>

4.25 David Rokeby

Very Nervous System (1986-90)



FIGURE 4.32 – Jean-Pierre Boyer, 1950 -

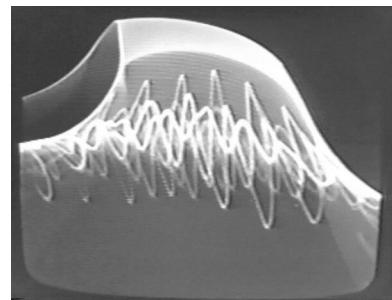


FIGURE 4.33 – Chant magnetique

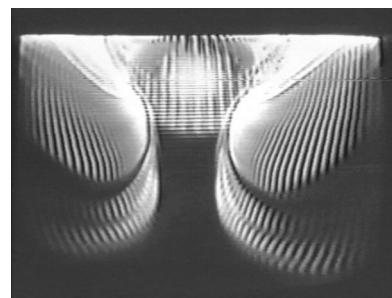


FIGURE 4.34 – Eau

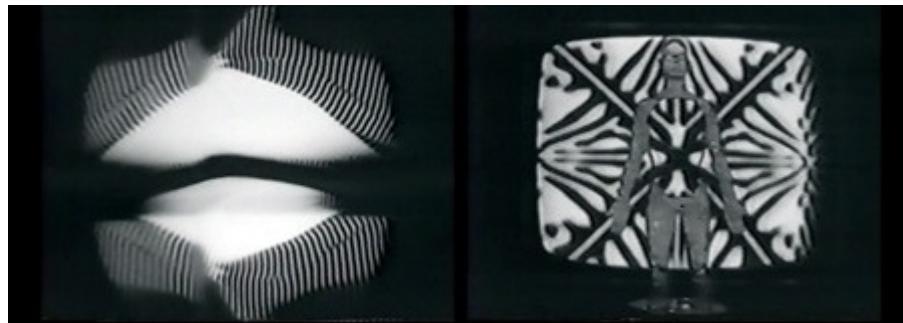


FIGURE 4.35 – Amertube

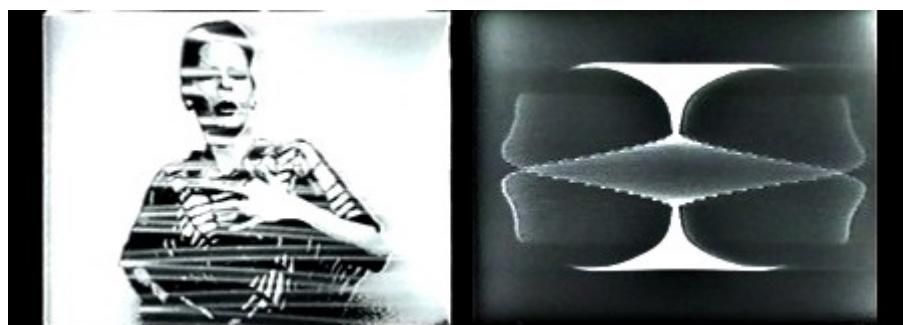


FIGURE 4.36 – Phonoptic

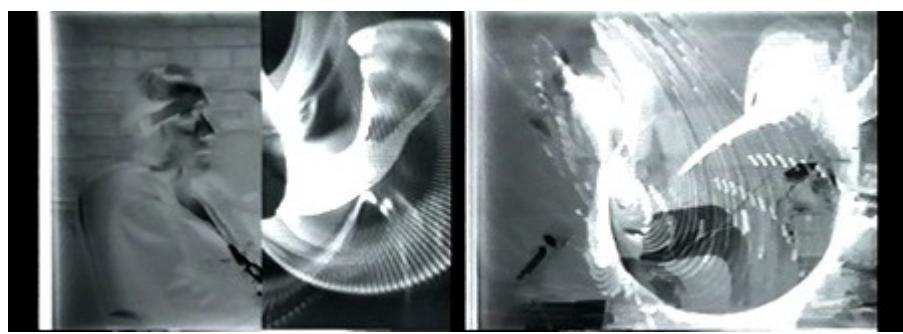


FIGURE 4.37 – video cortex

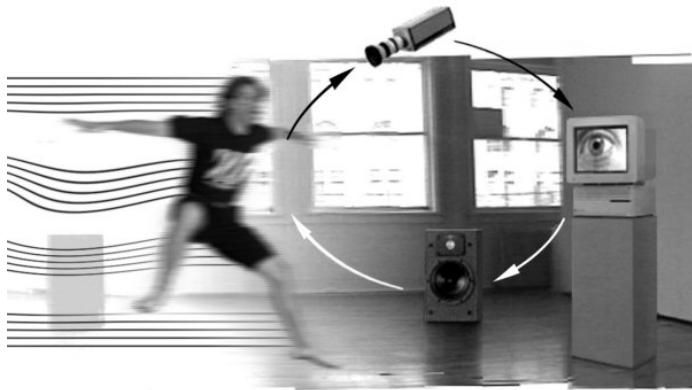


FIGURE 4.38 – David Rokeby, 1960-

Very Nervous System (1987 version) from David Rokeby on Vimeo.

Very Nervous System (1982-1991) by David Rokeby from David Rokeby on Vimeo.

- <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1951>
- <http://www.davidrokeby.com/vns.html>
- <https://www.arshake.com/en/interview-david-rokeby/>

4.26 Ryoji Ikeda

<https://www.ryojiikeda.com/>

<http://www.artwiki.fr/?RyojiIkeda>

4.27 Contemporains

4.28 Alexandre Burton + Julien Roy

trois pièces avec des titres - MUTEK Montréal 2017 from artificiel on Vimeo.

- <https://www.artificiel.org/projet/3pieces>

4.29 Sabrina Ratté

- <http://sabrinaratte.com/FLORALIA-2021>
- <https://infrarouge.org/productions#/introduction-la-violence/>
- <http://sabrinaratte.com/filter/VIDEOS>
- <https://elephant.org/artists/sabrina-ratte/>

4.30 Allison Moore

- <http://www.allisonmoore.net/about>

4.31 Guillaume Vallée

- <https://www.gvallee.com/>

4.32 TIND :: thisisnotdesign

- <http://tind.org/>

4.33 Dérapages

4.33.1 DEADLINE 17 avril 2021 : date limite pour soumettre un film.

https://derapage.ca/?fbclid=IwAR1VeYPaM7V9x1IoA0_eM9vtRQpD9VERCpwDl4oRTxOXK_n41Vol67EQH5E

4.33.2 Dérapages

https://www.youtube.com/results?search_query=derapage+festival

4.34 Festivals

4.34.1 FILE Electronic Language International Festival

- https://file.org.br/videoarte_2018/
- https://file.org.br/file_sp_2019/
- https://file.org.br/videoarte_2019/

4.34.2 Mutek

- <https://mutek.org/en/artists/>

4.34.3 ISEA Inter-Society for the Electronic Arts

- <https://art2020.isea-international.org/art-portfolio/>
- <https://isea2020.isea-international.org/wp-content/uploads/2020/10/ISEA-Programme-book-271020.pdf>

4.34.4 HTMlles (Ada X)

- <https://www.adax.org/productions/festival/>

Chapitre 5

Historique du traitement vidéo

5.1 Évolution des technologies associées

De l'argentique au magnétique, du magnétique au numérique (1960 à aujourd'hui)

- Présentation Synthèse de l'histoire de la vidéo artistique
 - <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA%20IV%20Video%20Tools.pdf>
- ligne de temps exaustive de l'art vidéo et de ses acteurs
 - <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-IV.1e.html#Video>
 - Contient des informations pertinente sur la génèse de la synthèse vidéo
- L'évolution du graphisme assité par ordinateur
 - <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-III.2e.html>
- Exemple de d'utilisation de moteur de jeu et de technique de post-production lors de la production lors du tournage de la série Mandalorian
 - <https://arstechnica.com/gaming/2020/02/the-mandalorian-was-shot-on-a-holodeck-esque-set-with-unreal-engine-video-shows/>

5.2 Évolution historique du traitement vidéo dans les différentes formes d'art

- Introduction à l'art vidéo.pdf
 - Contient des définitions et exemples pour :
 - Art vidéo
 - performance
 - installation
 - installation interactive

5.2.1 Performance

- <http://www.artwiki.fr/?PerformancE>
- [https://fr.vikidia.org/wiki/Performance_\(art\)](https://fr.vikidia.org/wiki/Performance_(art))
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Performance_\(art\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Performance_(art))

5.2.2 Installation

- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Installation_\(art\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Installation_(art))
- https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art

5.2.3 Cinéma Expérimental

- <http://www.artwiki.fr/?CinemaExperimental>

5.2.4 Le Vee-Jaying ou simplement VJing*

- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Vid%C3%A9o-jockey>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/VJing>
- <http://jhroy.ca/z/machina/syn-jimmy.htm>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Music_visualization
- <https://vimeo.com/groups/vjstv>
- <https://www.antivj.com/>
- <https://cdm.link/tag/vj/>

5.3 Langages et moyens expressifs de l'image en mouvement

- <https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=689>
 - Ce qui reste des images du futur : Ancre sociohistorique de l'art vidéo interactif
- <https://esse.ca/fr/la-question-de-l-art-video>
 - Trace la quête existentielle de la vidéo à travers le temps depuis sa génèse.

Autre liens

- <https://demainlequotidien.up.coop/democratisation-de-la-culture/la-frontiere-entre-theatre-et-cinema-va-t-elle-disparaitre>

Chapitre 6

Lexique technique et technologique

6.1 Constituantes du signal vidéo

6.1.1 Résolution

Associé au nombre de pixels horizontaux et verticaux composant une image. Généralement exprimé par le nombre de pixels horizontaux multiplié par le nombre de pixels verticaux

$$\text{résolution} = \text{PixelsH} * \text{PixelsV}$$

6.1.2 Cadence

Associé à la vitesse, généralement exprimé en images / secondes

$$\text{cadence(img/s)} = \text{images/secondes}$$

- Démonstration en ligne de la variation de la cadence

6.1.3 Trame

6.1.3.1 Progressive

- Image complète transmise à chaque rafraîchissement
- associée à la lettre p

6.1.3.2 Entrelacée

- Image partielle transmise à chaque rafraîchissement
- Généralement alterné entre les champs verticaux pairs et impairs
- Associée à la lettre **i** pour *interlaced*

6.1.3.3 Différencier la trame.

- Trame (progressif/entrelacé)

6.2 Nature du signal

6.2.1 Analogique vs numérique

6.2.1.1 Interprétation de la fluctuation électrique

6.2.1.1.1 Analogique : virgule flottante Toutes les possibilités entre le minimum et le maximum de voltage

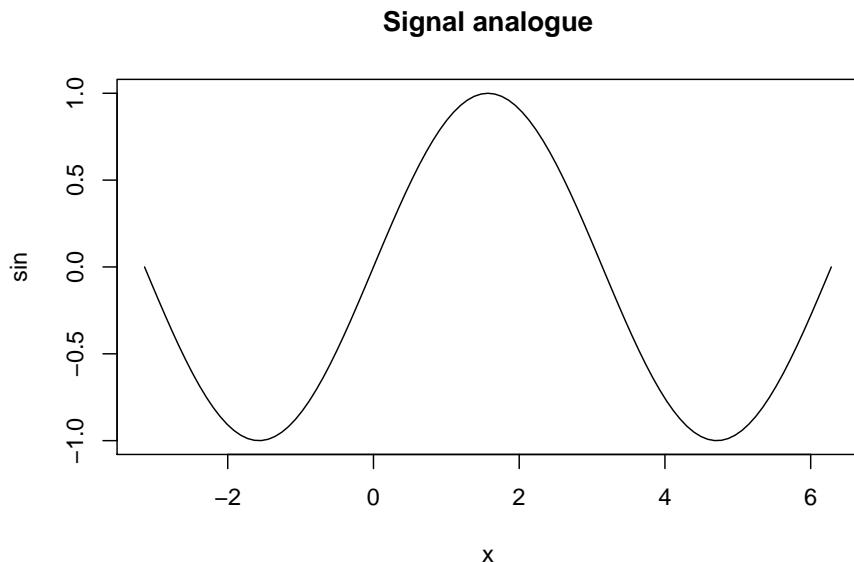


FIGURE 6.1 – Fluctuation continue entre minimum et maximum

6.2.1.1.2 Numérique : nombre binaire 0 ou 1, toute donnée est un entier, les valeurs interstitielles sont arrondies

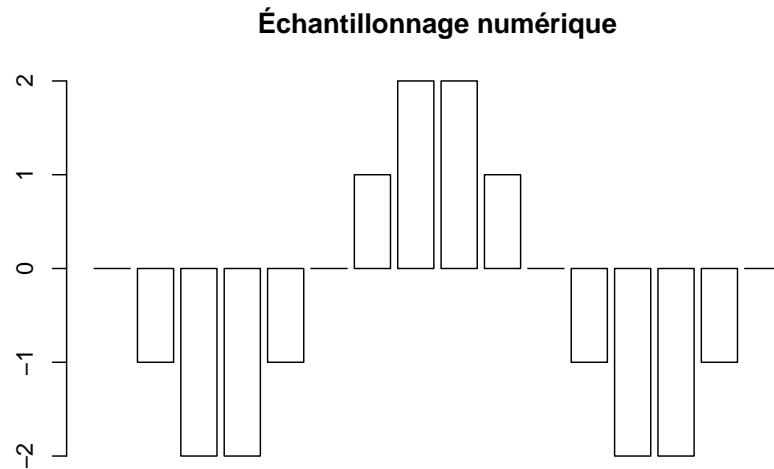


FIGURE 6.2 – Binarisation des valeurs

6.2.1.2 Usages

- Signaux analogues/digitaux
- Distinction
- principes d'affichage analogue
- transmission télévisuelle analogue

6.3 Protocoles de transport

<https://en.wikipedia.org/wiki/Video>

6.3.1 Analogues

6.3.1.1 Composite

6.3.1.2 S-Video

- *S-Vidéo* peut être converti passivement vers *Composite* considérant une perte de qualité. (*S-Vidéo* > *Composite*)



FIGURE 6.3 – Connecteur RCA pour signal *composite*

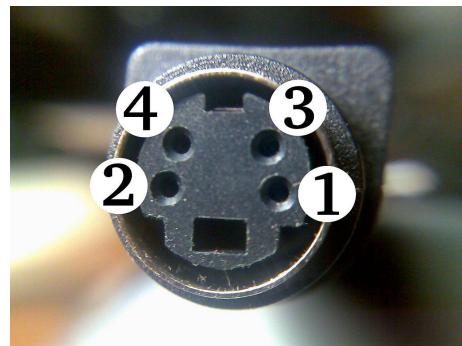


FIGURE 6.4 – Connecteur pour signal *S-Video*



FIGURE 6.5 – Connecteurs RCS pour signal *Component*



FIGURE 6.6 – Connecteur DE-15 pour signal VGA

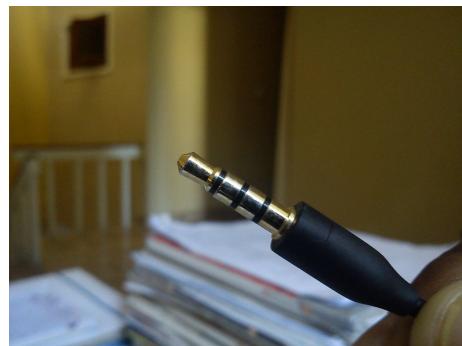
6.3.1.3 Component**6.3.1.4 VGA****6.3.1.5 TRRC**

FIGURE 6.7 – Connecteur TRRS pour signal composite et audio

- Composite et TRRC peuvent s'interchanger considérant la perte des canaux audio présents sur le TRRC

« « « < HEAD

===== « « « < HEAD

6.3.1.6 Pour aller plus loin**6.3.1.6.1 Encodage binaire avancé**

- <https://github.com/sebpiq/cours-son-reseaux/blob/main/data-encodage.md>

—

Chapitre 7

pour des usages réguliers voir :

Associé à la vitesse, généralement exprimé en images / secondes

images/secondes

7.0.1 Numériques

7.0.1.1 DVI



FIGURE 7.1 – Connecteur DVI

7.0.1.2 HDMI

- HDMI peut passer la vidéo vers DVI et vice versa, par contre le son est perdu dans cette conversion



FIGURE 7.2 – Connecteur HDMI



FIGURE 7.3 – Connecteur Display Port

7.0.1.3 Display Port

- *Display Port* peut passer passivement vers HDMI ainsi que DVI. Le contraire n'est pas vrai. On ne peut pas passer de passivement de *HDMI* vers *Display port*.

7.0.1.4 SDI



FIGURE 7.4 – Connecteur BNC pour signal SDI

Chapitre 8

Acquerir

8.1 Rapport de cadre (Ratio)

- S'écrit généralement en utilisant le deux point pour séparer la largeur de la hauteur.

largeur : hauteur

Parfois on utilise aussi le barre de division

largeur/hauteur

- Généralement exprimé avec ratio entier

8.1.1 16:9

- Ratio vidéo légèrement panoramique standard.

8.1.2 4:3

- ratio vidéo utilisé au temps des tubes cathodiques
- Attention; ce format provenant du monde analogue et est soumis parfois des variations exotiques https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_aspect_ratio#Analog-to-digital_conversion

8.1.3 3:2

- Ratio provenant du film 35mm qui mesurait réellement 36×24 mm
- Ratio généralement utilisé en photographie

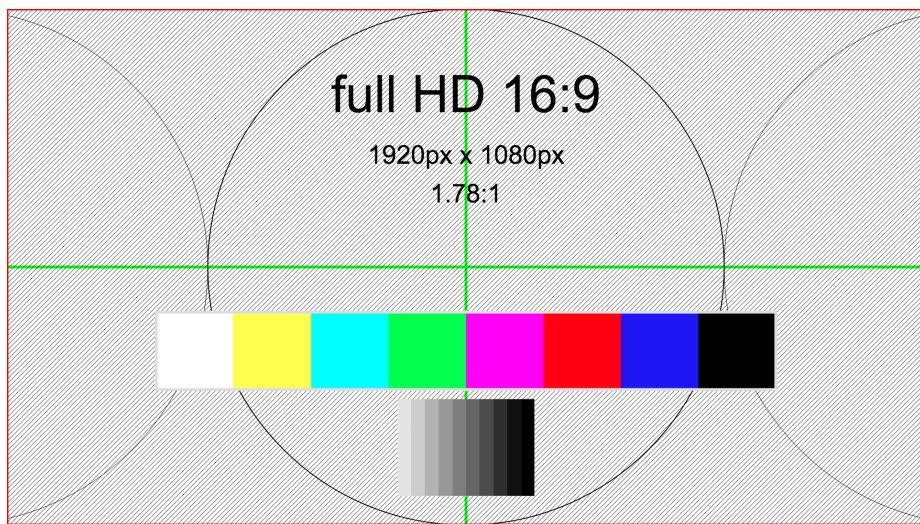


FIGURE 8.1 – Full HD 16:9 1920x1080

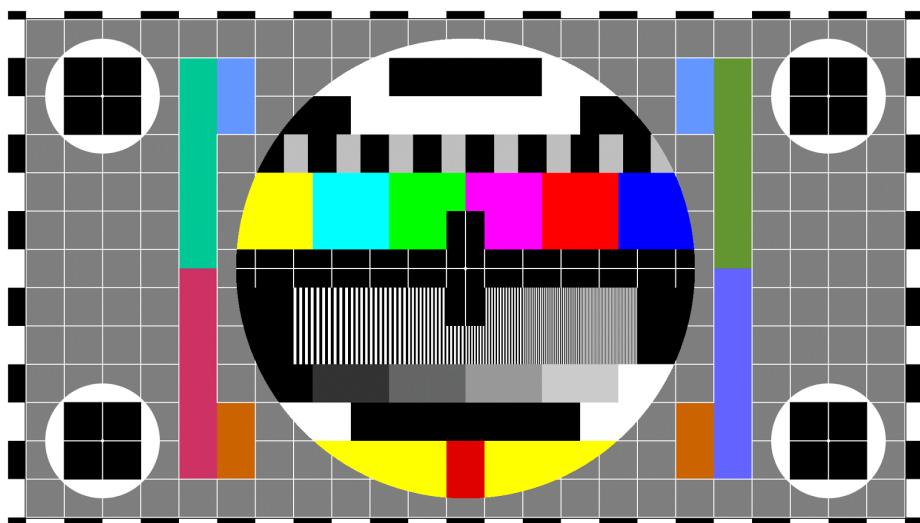


FIGURE 8.2 – barres de calibration

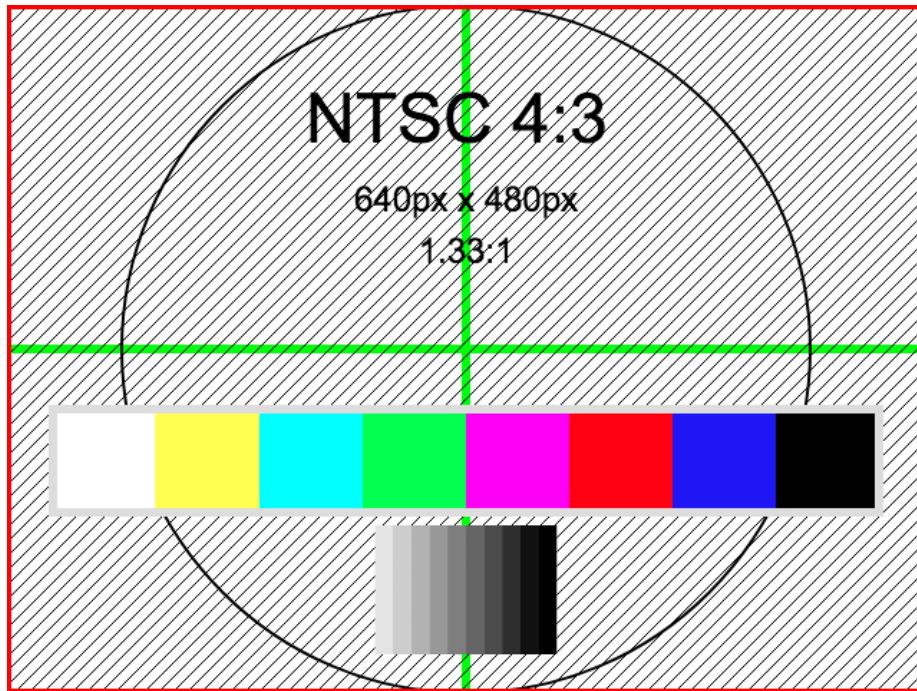


FIGURE 8.3 – NTSC 4:3

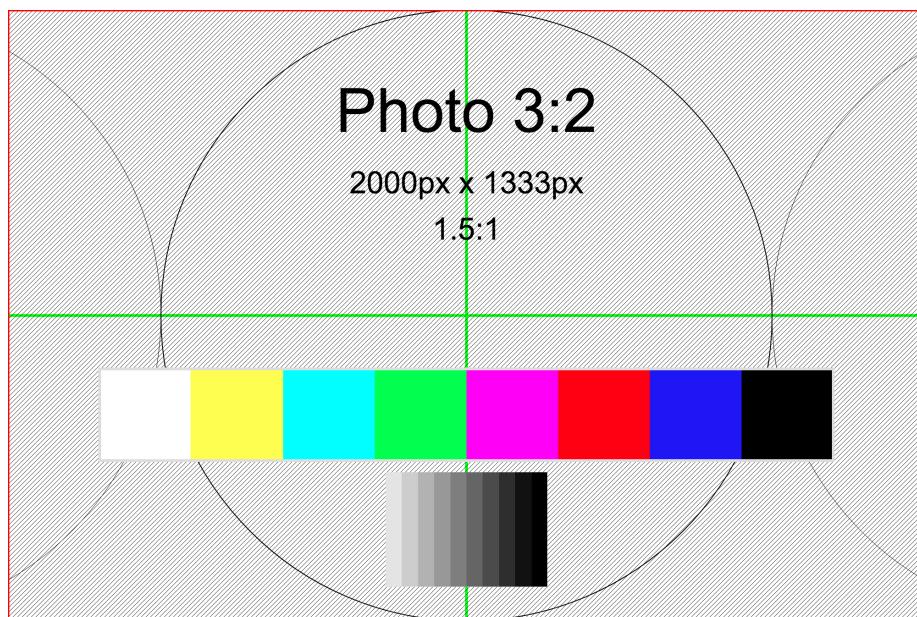


FIGURE 8.4 – NTSC 4:3

8.1.4 2,39:1

- CinemaScope; <https://fr.wikipedia.org/wiki/CinemaScope>
- Jadis, déformation optique au tournage ainsi qu'à la diffusion

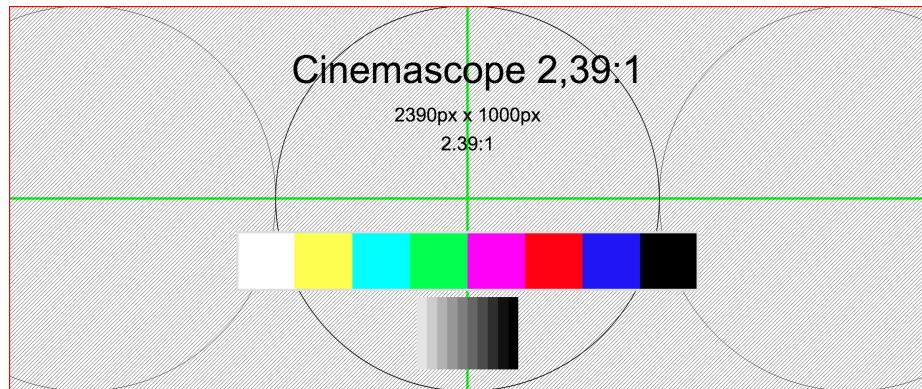


FIGURE 8.5 – Carré 1:1

- Épique

8.1.5 1:1

- Ratio provenant de la photographie moyen format
- Utilie pour
 - texture vidéo
 - Format dôme immersif

8.1.6 Générateur d'image de calibration

- interface web
- <https://vioso.com/testpattern-generator/>

8.1.7 Références

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Format_d%27image
- ratios image
- ratios-pixels

8.2 Physique de l'imagerie numérique

8.2.1 Le système oculaire

- <http://what-when-how.com/display-interface/the-human-visual-system-display-interfaces-part-1/>

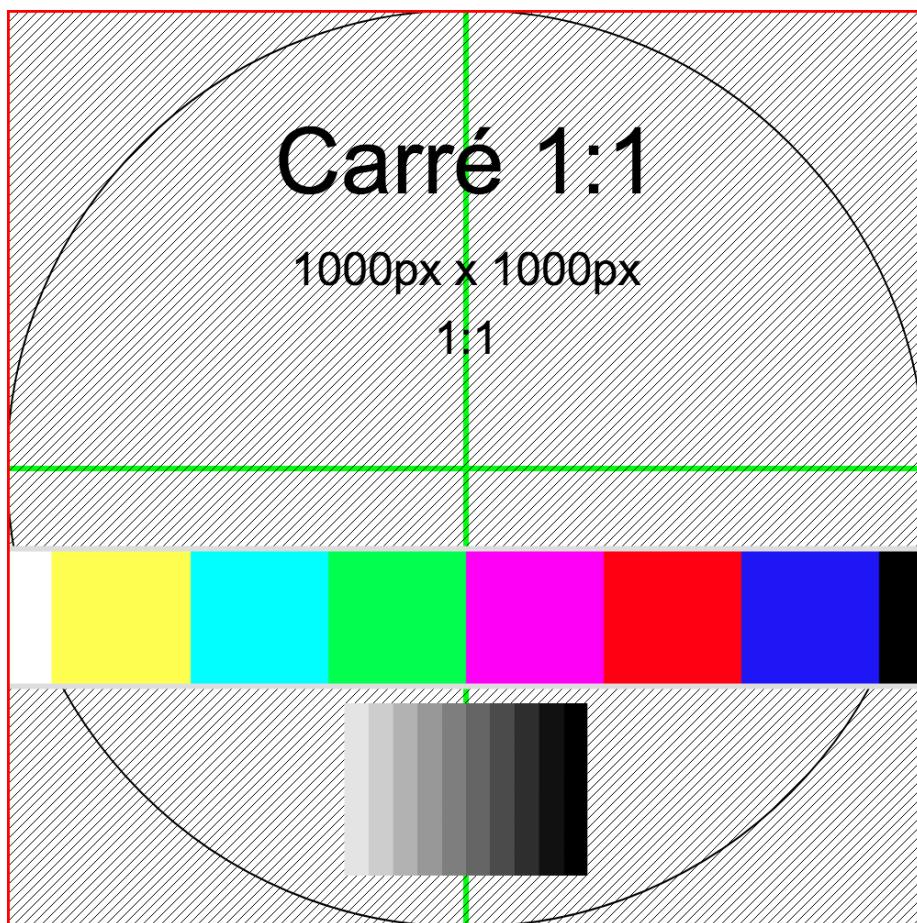


FIGURE 8.6 – 1:1 ratio

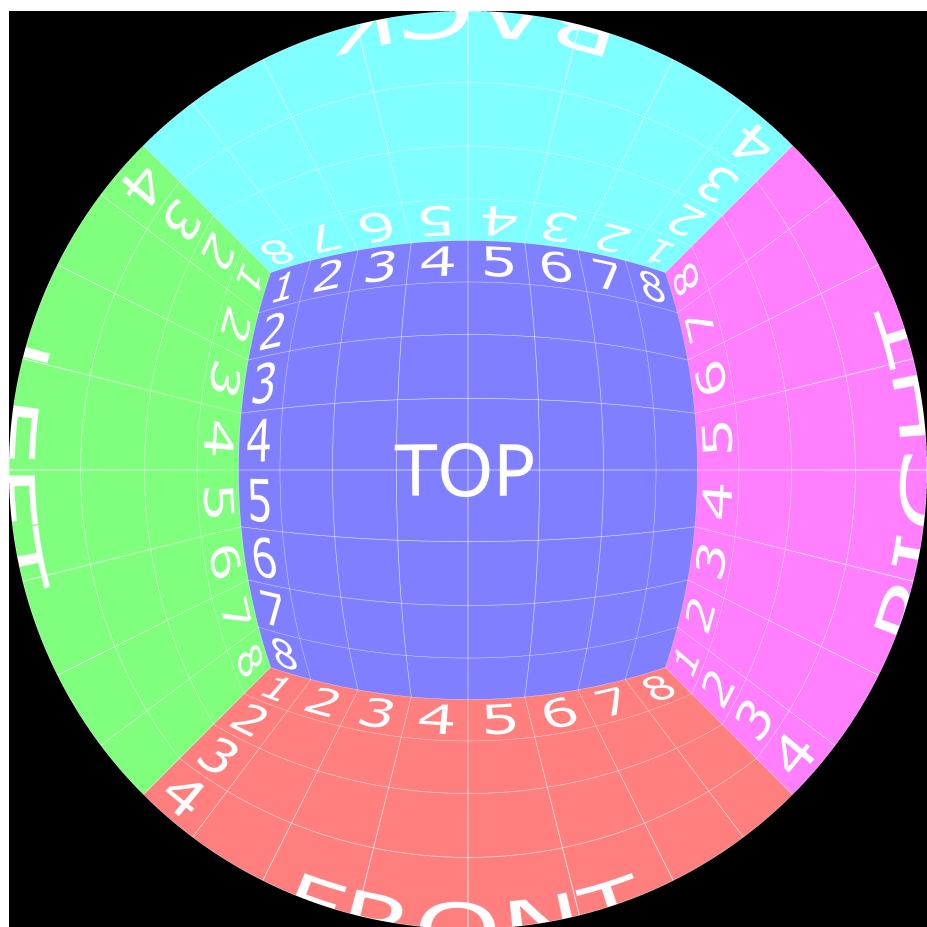


FIGURE 8.7 – 1:1 Environnement sphérique *Cube map*

8.2.2 Numériser la lumière réfléchie

- [http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/
image-acquisition-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/](http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/image-acquisition-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/)

8.2.3 Propriétés de l'image numérique

- [http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/
image-acquisition-introduction-to-video-and-image-processing-part-2/](http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/image-acquisition-introduction-to-video-and-image-processing-part-2/)

8.3 Acquisition vidéo numérique temps réel

8.3.1 Sources vidéo OBS

8.3.1.1 Pérophérique de capture vidéo

- Webcam
- Carte de capture HDMI

8.3.1.2 Capture d'écran

8.3.1.3 Capture de fenêtre

8.3.1.4 Capture de contexte GL (Game capture)

8.3.1.5 Partage de texture vidéo (Spout, Syphon)

8.3.1.6 Caméra virtuelle

8.3.1.7 Navigateur

8.3.2 Tutoriels OBS francophone démystifiant l'interface

- <https://www.leterminal.fr/manuel-obs-studio/>
- <https://maniacgeek.net/informatique/obs/utiliser-obs-guide/>
- <https://sospc.name/obs-studio-tutoriel-mia/>

Chapitre 9

Échantillonner

9.1 Compression du signal

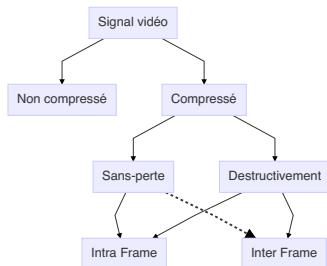


FIGURE 9.1 – Qualificatif de compression vidéo

9.1.1 Signal vidéo compressé vs non-compressé

9.1.1.1 Non compressé

9.1.1.1.1 Propriétés du signal non Compressé

- Sans perte
- Rapide pour effectuer des opérations graphique

- Utilise beaucoup de mémoire

$$\text{datarate} = \text{colordepth} * \text{pixHorizontal} * \text{pixVertical} * \text{refresh frequency}$$

Se traduit vers :

$$\text{Débit} = \text{profondeur(bits)} * \text{résolutionHorizontale} * \text{résolutionVerticale} * \text{cadence}$$

Un signal **fullhd 60p** non compressé corresponds au calcul suivant :

$$24 * 1920 * 1080 * 60 = 2.98Gbit/s.$$

L'exemple ci-haut correspond à un échantillonnage de 24 bits, une résolution de 1920 pixels horizontaux par 1080 pixels verticaux et une cadence de 60 image progressive par secondes.

9.1.1.1.2 Usages de la vidéo non-compressée

- https://en.wikipedia.org/wiki/Uncompressed_video

9.1.1.2 Compressé

Quand il y a compression, des instructions sont exécutées par le lecteur pour restituer l'image à temps.

La configuration de la compression vidéo est déterminée par différents facteurs

- L'usage
- La mémoire disponible
- La bande passante disponible
- La présence de circuit dédié (encodage/décodage matériel)

9.1.2 Compression sans pertes vs destructive (lossless/lossy)

9.1.2.1 Encodage vidéo sans perte - lossless

La compression vise à réduire le poids.

Il est lourd d'écrire en détail chaque information.

```
[0xFFFFFFFF]
[0xFFFFFFFF]
[0xFFFFFFFF]
[0xFFFFFFFF]
[0xAA66EE]
```

On peut compresser sans perte en opérationnalisant la redondance d'informations adjacente.

4*[0xFFFFFFF]
1*[0xAA66EE]

9.1.2.1.1 Caractéristiques:

- Volumineux
- Privilégié entre les opérations de rendu où l'intégrité de l'information est critique
- Généralement plus facile à mettre en mémoire graphique (GPU)

9.1.2.1.2 Usages

- Au sein d'un processus de production/post-production

9.1.2.1.3 Type de médias lossless

- Apple Animation (QuickTime RLE)
- CinemaDNG Raw (Adobe, Blackmagic)
- séquence d'images (tiff, openexr)

9.1.2.2 Encodage vidéo destructif lossy

L'idée ici est de soustraire/compresser de la manière la plus transparente possible l'information la moins pertinente. Des méthodes soustractive oeuvrant sur notre incapacité de percevoir certains détails sont employées (psycho cognitive).

- Ex.: le MP3
- <https://ledgernote.com/blog/q-and-a/how-does-mp3-compression-work/>

La compression peut s'opérer au sein d'une image (**intraframe**) ou au sein d'une séquence d'image (**interframe**).

Méthode de compressions applicables;

9.1.2.2.1 intraframe

- Toute l'image individuellement compressée dans chaque image.
- prores, dnxHD, photoJpeg, Apple intermediate codec (aic), cineform, Hap
- Utile quand la tête de lecture fait des accès aléatoires dans le temps
 - Ex. Montage vidéo
- Généralement volumineux (chaque image du fichier vidéo existe)

9.1.2.2.2 interframe

- image temporellement compressée, ce qui change
- images: I (clef), P (<-) et B(<->)

- GOP : group of picture
- Utile en lecture linéaire, du début vers la fin
- usage créatif de la compression
 - 1
 - 2
 - 3

9.1.2.2.3 Type de compression destructive

- proRes, dnxHD, cineform¹
- H.264&VP8
- HEVC&VP9
- HAP & HAPQ

9.2 Lexique de l'encodage

9.2.1 Vocabulaire

9.2.1.1 Débit

Associé à la bande passante du signal, généralement exprimé en nombre de bits par seconde.

- 1 bit[b] = 1xbit
- 1 octet[byte][B] = 8xbits
- Mbit/s -> mégabit par seconde
- MBit/s -> mégaoctets (megabyte) par seconde
- Débit (bitrate)
- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/bits-bytes-and-binary-numbers-introduction-to-video-and-image-processing/>

9.2.1.1.1 Calculer le poids (bitrate)

- calcul de grosseur de fichier
- calcul de bitrate

9.2.1.2 Canal alpha *Alpha channel*

Canal dédié à la transparence. Sa présence permet de composer des images en préservant les attributs de transparence.

9.2.1.3 Profondeur d'échantillonnage

- Profondeur de l'échantillonnage couleur

1. Ces codecs sont généralement utilisés en postproduction et sont souvent confondus avec des **codecs lossless**. Ces codecs ont différentes moutures capables de combler différents besoins, du proxy (très compressé) vers le très peu compressé avec canal alpha (4:4:4:4).

- bit/canal
- chroma subsampling
 - 4:4:4 vs 4:2:2 vs 4:2:0
 - 4:4:4 vs 4:4:4:4

9.3 Encodage/décodage de fichiers

L'encodage permet la lecture de fichiers et de flux vidéo. L'encodage est déterminé par la configuration d'un codec dans un conteneur.

9.3.1 Format d'encodage (Codecs)

Codec	compression	usage
H.264&VP8	intra & inter	lecture<1080p
HEVC&VP9	intra & inter	lecture<4k
proRes	intra	montage
dnxHD	intra	montage
HAP	intra	GPU&SSD

9.3.2 Contenant (Containers)

nom	extension
QuickTime	.mov
Matroska	.mkv
Mpeg4	.mp4
Windows Media Video	.wmv
Audio Video Interleaved	.avi
Theora	.ogv

9.3.3 Formats de sauvegarde et archivage des médias

9.3.3.1 Présentations des codecs TIM

<https://cmontmorency365.sharepoint.com/:p/s/TIM-TTP/EZJO9E0y6idAql7kKqGyKFQB--xsTpIiWADt1-m3hnbBgg?e=UQXaWB>

9.3.3.2 Pour aller plus loin

- pour des usages réguliers, voir :
 - FFmpeg Cookbook for Archivists (Kromer, h 12)
 - FFmpeg Cookbook par Greg Wessels (Wessels, 2017)
- pour usages artistiques :
 - FFmpeg artschool (Association of Moving Image Archivists, 2020)

Chapitre 10

Traiter

10.1 Fonctions du traitement vidéo temps réel

Exploitation des fonctions des logiciels de traitement vidéo en temps réel

10.1.1 Rendu OpenGL

<https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/openGL.html>

<https://www.tommalling.com/blog/modern-opengl/08-even-more-lighting-directional-lights-spotlights-multiple-lights/>

10.1.1.1 Pixels

10.1.1.2 Couleurs

- Couleurs et longueur d'onde
 - <http://what-when-how.com/display-interfaces/fundamentals-of-color-display-interfaces-part-1/>
- Perception de la chaleur d'une image
 - <http://what-when-how.com/display-interfaces/fundamentals-of-color-display-interfaces-part-2/>
- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/color-images-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/>
- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/color-images-introduction-to-video-and-image-processing-part-2/>
- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/color-images-introduction-to-video-and-image-processing-part-3/>

10.1.1.2.1 Gamma

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/point-processing-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/>
- <https://thebookofshaders.com/06/?lan=fr>

10.1.1.3 Matrices

<https://thebookofshaders.com/08//?lan=fr>

10.1.1.3.1 Traitement matriciel

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/neighborhood-processing-introduction-to-video-and-image-processing-part-2/>

10.1.1.4 Texture

<https://thebookofshaders.com/09/?lan=fr>

10.1.2 Transformations géométriques

Affecte le contenuant la texture. Nommé *Vertex* dans le langage nuanciers *shaders*

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/geometric-transformations-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/>

10.1.2.1 Position

10.1.2.2 Rotation

10.1.2.3 Dimensions

10.1.2.4 Distorsion

10.1.2.5 Rogner

10.1.2.6 Échelle

10.1.3 Altération des pixels

Affecte le contenu de la texture. Nommé *Fragments* dans le langage nuanciers *shaders*

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/visual-effects-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/>

10.1.4 Modification de couleurs**10.1.5 Niveau des couleurs****10.1.6 Mixage d'images****10.1.7 Incrustation****10.1.8 chromakey****10.1.9 Utilisation de mémoire tampon**

Traitements utilisant la mémoire pour mettre en tampon des images vidéo et effectuer des opérations temporelles sur celles-ci.

10.1.9.1 Mémoire tampon**10.1.9.2 Délais****10.1.9.3 Rétroaction (feedback)****10.2 Utilisation de nuanciers (shaders)****10.3 Logiciels de traitement vidéo interactif en temps réel**

Traitements visuels en temps réel à l'aide d'effets et de logiciels de programmation multimédia.

10.3.1 Programmation nodale**10.3.2 Libres et gratuits**

- Open Broadcast Studio
- obs-ninja
- obs-websocket
-

Chapitre 11

Programmer

11.1 Programmation de la captation

11.2 Logiciels de programmation

— glsl

11.3 Programmation d'effets temps réel

11.3.1 Nuanceurs (shaders) :

<https://thebookofshaders.com/01/?lan=fr>

11.3.1.1 vertex, pixel et géométrie

11.3.1.2 Usages

<https://thebookofshaders.com/00/?lan=fr>

11.3.1.2.1 lumière

11.3.1.2.2 texture Noise : <https://thebookofshaders.com/11/>

<https://thebookofshaders.com/12/>

11.3.1.2.3 fumée <https://thebookofshaders.com/13/>

11.4 Programmation de compositions visuelles génératives

<https://thebookofshaders.com/05/?lan=fr> <https://thebookofshaders.com/10/?lan=fr>

Chapitre 12

Interagir

12.1 Lecture

- 12.1.1 Position
- 12.1.2 Boucle
- 12.1.3 Vitesse
- 12.1.4 Contrôler de la tête de lecture vidéo
- 12.1.5 Montage temps réel
- 12.1.6 Gestion de banques d'images

12.2 Effets visuels et filtres applicables en temps réel sur des matériaux visuels

12.3 Flot de données entre les objets du logiciel

12.4 Utilisation d'interfaces de contrôle interactives

12.5 Communication via protocoles paramétriques temps réel

<https://github.com/sebpiq/cours-son-reseaux/blob/main/applications-audio.md>

12.5.1 Open sound control (OSC)**12.5.2 Websocket****12.5.3 MIDI****12.5.4 DMX****12.5.5 ArtNet**

- https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/image_processing_computer_vision.html
- <http://szeliski.org/Book/>

12.6 Usages de capture vidéo temps réel**12.6.1 Captation de mouvement et de présence****12.6.1.1 Théorie et survol**

- https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/image_processing_computer_vision.html

12.6.1.1.1 Filtrage binaire

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/morphology-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/>
- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/morphology-introduction-to-video-and-image-processing-part-2/>

12.6.1.1.2 Blobs

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/blob-analysis-introduction-to-video-and-image-processing-part-1/>

12.6.1.2 Mouvement

- Différence de mouvement

—

12.6.1.3 Présence

- kinect
- p5js
 - <https://www.tetoki.eu/vida/>
 - <https://github.com/orgicus/p5.js-cv>
- Mediapipe (google)
 - <https://github.com/google/mediapipe>
 - <https://github.com/cansik/mediapipe-osc>

Chapitre 13

Déployer

13.1 Intégration des composantes dans une production interactive

étude de cas :

- <http://what-when-how.com/introduction-to-video-and-image-processing/application-example-edutainment-game-introduction-to-video-and-image-processing/>
- https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/project_eva.html
- https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/project_joel.html

13.1.1 Conceptualisation

13.1.2 Scénarisation

13.1.3 Schématisation

13.1.4 Prototypage

13.2 Configuration logicielle et matérielle d'une production interactive

13.2.1 Préréglages

13.2.2 Optimisation de la programmation et commentaires

https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/version_control_with_git.html

13.2.3 Exportation de projets**13.3 Tests et contrôle de la qualité****13.3.1 Ajustement des effets visuels en fonction des tests****13.3.2 Protocole de débogage via console****13.3.3 Optimisation des performances de l'application****13.3.4 Application autonome**

Chapitre 14

Examples HTML

Chapitre 15

FFmpeg

15.1 FFmpeg

15.1.1 Signaux de calibration

https://www.bogotobogo.com/FFMpeg/ffmpeg_video_test_patterns_src.php

15.1.2 ex: Transcoder un fichier video vers un fichier prores compatible avec quicktime

```
ffmpeg -i INPUT.mkv -c:v prores_ks -profile:v 3 -c:a pcm_s16le -pix_fmt yuv420p OUTPUT.mov
```

Où **-profile** est un chiffre entier de -1 to 5 correspondant au profile prores suivant :

- -1: auto (default)
- 0: proxy 45Mbps YUV 4:2:2
- 1: lt 102Mbps YUV 4:2:2
- 2: standard 147Mbps YUV 4:2:2
- 3: hq 220Mbps YUV 4:2:2
- 4: 4444 330Mbps YUVA 4:4:4:4
- 5: 4444xq 500Mbps YUVA 4:4:4:4

Où **-pix_fmt yuv420p** permet de créer un fichier compatible avec Quicktime

15.1.3 Compresseur sur la piste audio (compand) sans recompresser la vidéo {ffmpeg-fastaudiocompand}

Exemple pour un fichier

```
ffmpeg -i fichier_video_entrant.mp4 \
-vcodec copy -filter_complex \
"compand=attacks=0:points=-80/-900|-45/-15|-27/-9|0/-7|20/-7:gain=5" \
fichier_video_sortant.mp4
```

Exemple pour traiter tous les fichiers d'un dossier. Le script prend un dossier comme argument et traite tous les fichiers présent. Le fichier sortant sera précédé de `comp_`

```
for file in "$1"*
do
    if [ -f "$file" ]; then
        echo "$file"
        DOSSIER=`dirname "$file"`
        FICHIER=`basename "$file"`
        ffmpeg -i "$file" \
-vcodec copy -filter_complex \
"compand=attacks=0:points=-80/-900|-45/-15|-27/-9|0/-7|20/-7:gain=5" \
"$DOSSIER"/_"$FICHIER"
    fi
done
```

- Documentation de compand
 - <https://ffmpeg.org/ffmpeg-filters.html#compand>
- Bonne source d'information ici :
 - <https://medium.com/@jud.dagnall/dynamic-range-compression-for-audio-with-ffmpeg-and-compand-621fe2b1a892>

15.2 FFplay

<https://trac.ffmpeg.org/wiki/FancyFilteringExamples>

15.2.1 mandelbrot et analyse visuelle

```
ffplay -f lavfi -i mandelbrot \
-vf "format=gbrp,split=4[a][b][c][d],\
[d]histogram=display_mode=0:level_height=244[dd],\
[a]waveform=m=1:d=0:r=0:c=7[aa],\
[b]waveform=m=0:d=0:r=0:c=7[bb],\
[c][aa]vstack[V],\
[bb][dd]vstack[V2],\
[V][V2]hstack"
```

15.2.2 mandelbrot et historique de position de couleurs?

```
ffplay -f lavfi -i mandelbrot -vf \
"format=yuv444p,split=4[a][b][c][d],\
[a]waveform[aa],[b][aa]vstack[V],\
[c]waveform=m=0[cc],\
[d]vectorscope=color4[dd],\
[cc][dd]vstack[V2],[V][V2]hstack"
```

15.3 ffmpeg grab gl

<https://stackoverflow.com/questions/40689505/capturing-and-streaming-with-ffmpeg-while-displaying-locally>

```
ffmpeg -f x11grab [grab parameters] -i :0.0 \
[transcode parameters] -f [transcode output] \
-f opengl "Window title"
```


Chapitre 16

Open Broadcast Studio

16.1 Sources

16.2 Caméra virtuelle

16.3 source html shader toy?

<https://www.shadertoy.com/embed/WtfyDj?gui=true&t=10&paused=false>

<https://www.shadertoy.com/view/ttBcWm>

<https://www.shadertoy.com/view/Wt2BR1>

16.4 source youtube fullscreen

16.4.1 exemple de Shader pour faire du mapping dans OBS

```
// Corner Pin shader by rmanky
// --- ---
// Adapted from https://www.iquilezles.org/www/articles/ibilinear/ibilinear.htm
// and this Shadertoy example https://www.shadertoy.com/view/lsBSDm

uniform float _DRx;
uniform float _DRy;
uniform float _DLx;
uniform float _DLy;
uniform float _TLx;
```

```

uniform float _TLy;
uniform float _TRx;
uniform float _TRy;

float cross2d(float2 a, float2 b)
{
    return (a.x * b.y) - (a.y * b.x);
}

float2 invBilinear(float2 p)
{
    float2 a = float2(_TLx / 1000.0, _TLy / 1000.0);
    float2 b = float2(1.0 - (_TRx / 1000.0), _TRy / 1000.0);
    float2 c = float2(1.0 - (_DRx / 1000.0), 1.0 - (_DRy / 1000.0));
    float2 d = float2(_DLx / 1000.0, 1.0 - (_DLy / 1000.0));

    float2 e = b-a;
    float2 f = d-a;
    float2 g = a-b+c-d;
    float2 h = p-a;

    float k2 = cross2d( g, f );
    float k1 = cross2d( e, f ) + cross2d( h, g );
    float k0 = cross2d( h, e );

    float k2u = cross2d( e, g );
    float k1u = cross2d( e, f ) + cross2d( g, h );
    float k0u = cross2d( h, f );

    float v1, u1, v2, u2;

    if (abs(k2) < 0.0001)
    {
        v1 = -k0 / k1;
        u1 = (h.x - f.x*v1)/(e.x + g.x*v1);
    }
    else if (abs(k2u) < 0.0001)
    {
        u1 = k0u / k1u;
        v1 = (h.y - e.y*u1)/(f.y + g.y*u1);
    }
    else
    {
        float w = k1*k1 - 4.0*k0*k2;

        if( w<0.0 ) return float2(-1.0, -1.0);
    }
}

```

```
w = sqrt( w );

v1 = (-k1 - w)/(2.0*k2);
v2 = (-k1 + w)/(2.0*k2);
u1 = (-k1u - w)/(2.0*k2u);
u2 = (-k1u + w)/(2.0*k2u);
}
bool b1 = v1>0.0 && v1<1.0 && u1>0.0 && u1<1.0;
bool b2 = v2>0.0 && v2<1.0 && u2>0.0 && u2<1.0;

float2 res = float2(-1.0, -1.0);

if( b2 ) return float2( u2, v2 );
if( b1 ) return float2( u1, v1 );

return float2(-1.0, -1.0);
}

float4 mainImage(VertData v_in) : TARGET
{
    return image.Sample(textureSampler, invBilinear(v_in.uv));
}
```


Chapitre 17

Pure Data

17.1 Intégration

17.1.1 Navigateur

17.1.1.1 via Purr-data

<https://github.com/cuinjune/PdWebParty>

17.1.1.2 via empd

<https://mathr.co.uk/empd/>

Chapitre 18

Shaders

Compilation via Bookdown (Xie, 2015)

<https://thebookofshaders.com/01/?lan=fr>

Bibliographie

Allaire, J. J., Xie, Y., cre, McPherson, J., Luraschi, J., Ushey, K., Atkins, A., Wickham, H., Cheng, J., Chang, W., Iannone, R., Dunning, A., Atsushi Yasumoto, Schloerke, B., Dervieux, C., Aust, F., Allen, J., Seo, J., Barrett, M., Hyndman, R., Lesur, R., Storey, R., Arslan, R., Oller, S., RStudio, PBC, library), j. F. j., library; authors listed in inst/rmd/h/jquery-AUTHORS.txt), j. c. j., library; authors listed in inst/rmd/h/jqueryui-AUTHORS.txt), j. U. c. j. U., library), M. O. B., library), J. T. B., library), B. c. B., Twitter, library), I. B., library), A. F. h., js library), S. J. R., js library), I. S. h., library), G. F. t., templates), J. M. P., Google, library), I. i., library), D. R. s., library), W. s., Gandy (Font-Awesome), D., Sperry (Ionicons), B., (Ionicons), D., StickyTabs), A. L. j., filter), B. P. J. p. L., and filter), A. K. p. L. (2020). Rmarkdown: Dynamic Documents for R.

Association of Moving Image Archivists (2020). FFmpeg Artschool:

Kromer, R. (2020-08-12). FFmpeg Cookbook for Archivists.

Marsh, A. (2016). Color bars on vectorscope.

Stallman, R. (1983). Gnu.org.

Torvalds, L. (2006). Git.

Wessels, G. (2017). FFmpeg Cookbook.

Xie, Y. (2015). *Dynamic Documents with R and knitr*. Chapman and Hall/CRC, Boca Raton, Florida, 2nd edition. ISBN 978-1498716963.

Xie, Y., Allaire, J. J., Kim, A., Samuel-Rosa, A., Oles, A., Yasumoto, A., Frederik, A., Quast, B., Marwick, B., Ismay, C., Dervieux, C., Franklund, C., Emaasit, D., Shuman, D., Attali, D., Tyre, D., Valentiner, E., van Dunne, F., Wickham, H., Allen, J., Bryan, J., McPhers, J., Seo, J., Robbins, J., Huang, J., Cheung, K., Ushey, K., Seonghyun, K., Muller, K., Selzer, L., Lincoln, M., Held, M., Sachs, M., Bojanowski, M., Werth, N., Ross, N., Hickey, P., Lesur, R., Bhatnagar, S., Simpson, S., Onkelinx, T., Fulco, V., Qiu, Y., Dong, Z., RStudio, PBC, plugin), B. S. T. j. H., js library), Z. R. c., library), j. F. j., library; authors listed in inst/resources/AUTHORS), j. c. j., library; authors listed in inst/resources/AUTHORS), M. c. T. M., gitbook style, F. I. T.,

and modifications), w. (2020). Bookdown: Authoring Books and Technical Documents with R Markdown.