



## Vimi manuel d'utilisation



3.00 septembre 2019



- hello
- Installation
- exemple de patch
- pour commencer
- l'interface
- la playlist
- la playlist 2
- la timeline
- vitesse
- mixage
- courbes
- cue points
- cue points 2
- le bouton idiot
- prefs
- sortie vidéo
- menu picture
- menu picture 2
- guides et mire
- réglages de colorimétrie
- masques
- gradient maker
- audio
- audio 2
- raccourcis clavier
- commandes MIDI
- commandes OSC
- Main : conduite principale
- section Audio
- externals
- commandes externes
- configuration
- comment faire... ?
- Questions simples



Présentation :

Vimi est un logiciel développé avec l'environnement de programmation Max Msp Jitter.

Il est destiné à la diffusion de séquences vidéo pour le spectacle vivant.

Il organise les fichiers sous forme d'une liste de lecture et permet d'effectuer un mixage temporisé ou manuel entre deux pas de séquence (steps).

Si des pistes audio sont incluses aux fichiers vidéo, elles sont lues avec l'image. Des fichiers audio sans image peuvent être également chargés, ainsi que des images fixes (jpeg)

L'architecture quicktime est utilisée par Max pour le traitement vidéo sur MAC, et sur PC le moteur VIDLL de max est utilisé.

Il convient donc de coder les fichiers dans un format lisible par quicktime type H264.

Le traitement de l'image en sortie, à l'inverse des logiciels de VJ n'est pas basé sur des effets mais sur une correction corimétrique fine. Les positions et taille d'image sont réglables et il est possible de les rapeller de manière temporisée à n'importe quel moment.

Correction de trapèze, cadrage (crop) et bords flous (soft edges) sont également réglables. L'interface *picture* permet de couper une image en deux (jusqu'à 10) et de placer chaque morceau côte à côte (pour gérer par exemple deux vidéo-projecteurs, affichant chacun une moitié d'image). La plupart des traitements sont effectués en OpenGL par la carte graphique.

Des actions sont automatisables pendant la lecture (cuepoints) : réglage du point d'entrée, de sortie, autopause, boucle sur une portion d'un fichier, commandes midi et osc (reseau)...

Le réglage de la vitesse de lecture et du ralenti est possible à n'importe quel moment pendant la lecture ou automatisable. Il peut bénéficier d'un calcul d'interpolation d'images pour une meilleure fluidité de lecture.

Depuis la version 2.7, Vimi intègre un sequentiel principal (MAIN) permettant de gerer des envois de son, de lumière et de vidéo en combinant Vimi, Miniplayer et Dlight.

Depuis la version 3.0, Vimi intègre un lecteur audio stéréo avec EQ et reverb, synchronisable avec Vimi.

## INSTALLATION

Installer MAX en version 64 bits (le runtime à été supprimé depuis la version 7 de Max)

Javascript est utilisé pour certaines parties du programme, un *moteur java* doit être installé sur votre ordi, ce qui est certainement le cas.

Max 7 utilisait Quicktime qu'il convient de mettre à jour ou d'installer depuis le site d'apple, même si vous êtes sur PC! Ce moteur vidéo a été remplacé depuis MAX 8.

Max est l'environnement de programmation qui permet le traitement en temps réel d'informations, de gestion du MIDI, OSC (protocole réseau), de l'Audio (MSP), de la Vidéo (Jitter).

Max vous permet de créer et de modifier des "patches max", le Runtime uniquement de les lire. Dans le jargon max, Vimi est un "patch", c'est à dire un logiciel developpé à l'aide de Max.

Décompresser le contenu du dossier.

Vous y trouvez un dossier lib, qui contient tous les éléments nécessaires à Vimi, dont Vimi, un dossier **Playlists**, qui contient les fichiers qui regroupent tous les réglages et les playlists de Vimi, du lecteur Audio et de la conduite principale ("MAIN")

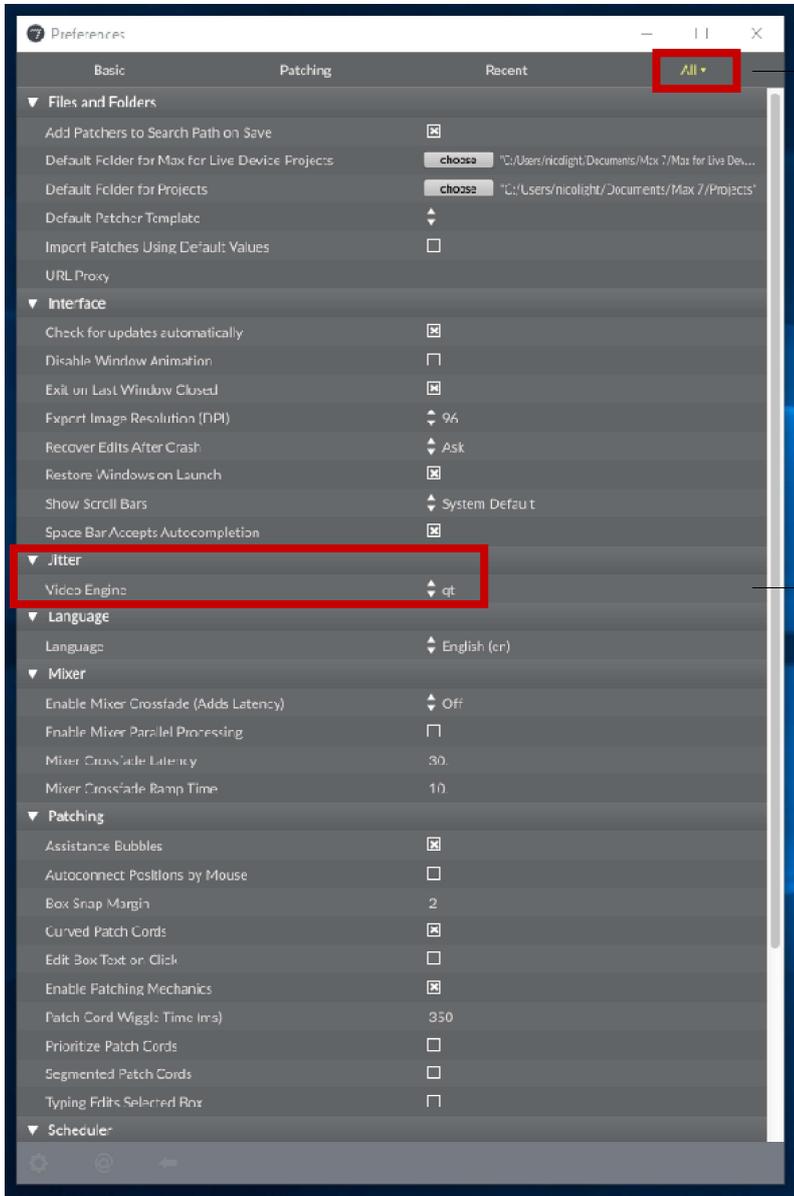
Pour lancer le logiciel utiliser le lanceur '**-Vimi xx.maxpat**' qui se charge de vérifier la présence de tous les éléments requis par Vimi. (où le xx corespond au numéro de la version)

Les fichiers vidéo, audio et les images n'ont pas besoin d'être dans ce même dossier. Ils peuvent être placés n'importe où sur vos espaces de stockage. Il est néanmoins préférable de les placer dans deux dossiers qui pourront être facilement localisable si vous déplacer le logiciel d'un ordi à un autre ou si vous changer le dossier des médias.

Un dossier pour les images et vidéos, un dossier pour l'audio destiné au lecteur Audio.

## Reglage du moteur vidéo

Dans le menu option/préférences de Max, choisissez le moteur vidéo viddll



cliquer d'abord sur ALL

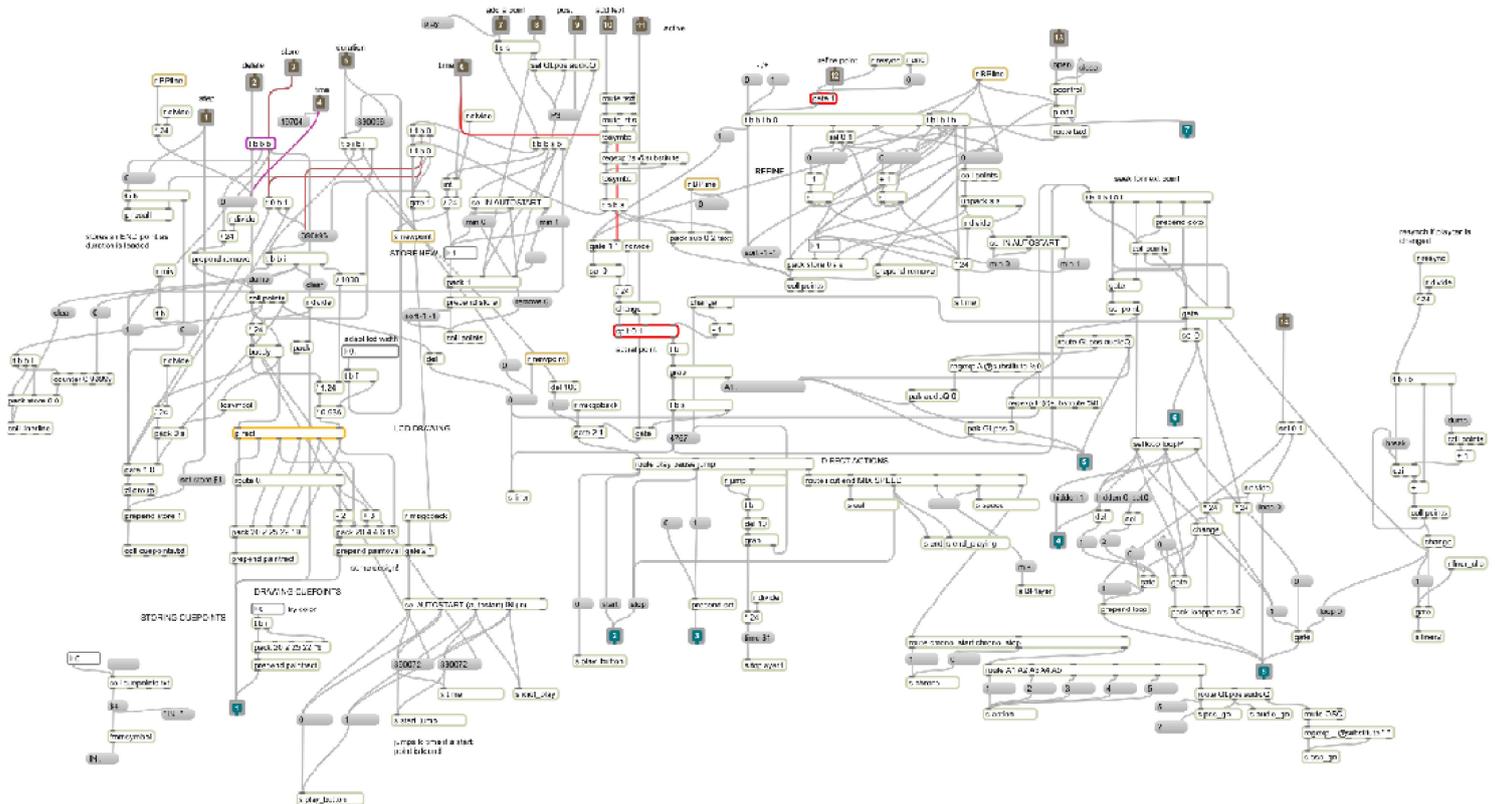
“vidll” sur PC  
“Qt” sur MAC

MAX 8 :

The viddll engine must be selected in the Max Preferences window in order for these messages to work on Mac systems. The default engine is AVF on Mac and VIDDLL on Windows.

**Depuis la version 2.94, le moteur quicktime a été remplacé par VIDDLL qui permet de router l'audio des fichiers vidéo via l'excellent moteur audio de max.**

MAX n'est pas un langage fait de lignes de code, mais un langage "orienté objet".



Exemple de la partie qui gère les cuepoints (actions pendant la lecture) de Vimi2  
Rassurez vous vous n'avez pas besoin de bidouiller ni d'accéder à ce genre de choses

QUAND VOS QUITTEZ VIMI :

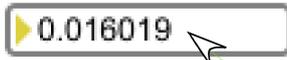
une case de fermeture X en haut à droite permet d'afficher une boîte de dialogue vous demandant si vous voulez sauvegarder, en cliquant sur save vos réglages seront bel et bien enregistrés quelque soit votre choix, une seconde boîte vous demandant si vous voulez sauvegarder le PATCH, et sur les version 'trial' de max, la case est grisée.

**ne vous inquiétez pas**, le patch n'a pas besoin d'être sauvegardé

## GENERALITES

Ce que vous avez besoin de savoir : dans max, les afficheurs numériques (avec un triangle, dont la couleur change quand ils sont activés par un clic) changent de précision en fonction de l'endroit où l'on clique :

clic maintenu + glisser la souris vers le haut ou vers le bas



plus la souris est placée vers la droite, plus la précision est grande



plus la souris est placée vers la gauche, plus la valeur varie rapidement

si le triangle est actif, il est possible de **tapper la valeur au clavier**



case "scotch" : une fois la fenêtre positionnée, cette case supprime la barre de menu afin de réduire l'encombrement à l'écran

barre de zoom : ne lâchez pas le clic avant de vous être familiarisé avec elle ! Elle permet de réduire ou d'agrandir l'affichage des fenêtres. La valeur de zoom est enregistrée.



pas de "pom Z" dans Max : pensez à sauvegarder en cliquant sur SAVE. Même chose quand vous quittez l'interface de Vimi : si vous l'ouvrez avec le Runtime Max ne vous demandera pas si vous voulez sauvegarder et quittera purement et simplement. c'est pourquoi la cse de fermeture de la fenêtre principale est désactivée, utilisez le menu QUIT pour quitter

L'interface est en anglais car il est beaucoup plus synthétique et requiert moins de place à l'écran. Le langage de programmation utilise des outils qui sont écrits en anglais et la pensée s'effectue dans cette langue, qui permet de gagner de la place et du temps. Désolé pour les anglophobes! Au moins la notice est en français!

**Max ne permet pas de "undos". faites des sauvegardes régulières!**

Vous n'aurez pas besoin de parcourir toutes les pages pour arriver à utiliser le logiciel. Il suffit de localiser le dossier dans lequel sont stockés les fichiers à diffuser et de constituer une playlist (liste de lecture) pour les organiser dans l'ordre.

**play/pause** vous permettent de lire ou de mettre en pause un fichier, **mix** d'effectuer un passage d'un fichier à un autre.

Vimi se charge de restituer en sortie, dans une fenêtre ("mon", abréviation de Monique non de Moniteur!) qu'il convient de placer sur l'écran de sortie (vidéoprojecteur) soit en le glissant à la souris, soit en cliquant sur 1 : 2 dans la zone "image de sortie", et de la mettre en plein écran (touche 'F'). En fonction du format de la vidéo source et de la taille du système de restitution, une mise à l'échelle est réglable facilement via le menu 'picture'.

L'interface de Vimi affiche un espace de prévisualisation qui peut basculer entre 'stage' et 'preview', pour le fichier en cours de lecture, l'autre pour le fichier prêt à être diffusé.

Cette petite fenêtre, suivant les ordi et les cartes graphiques, **peut ralentir considérablement** la lecture.

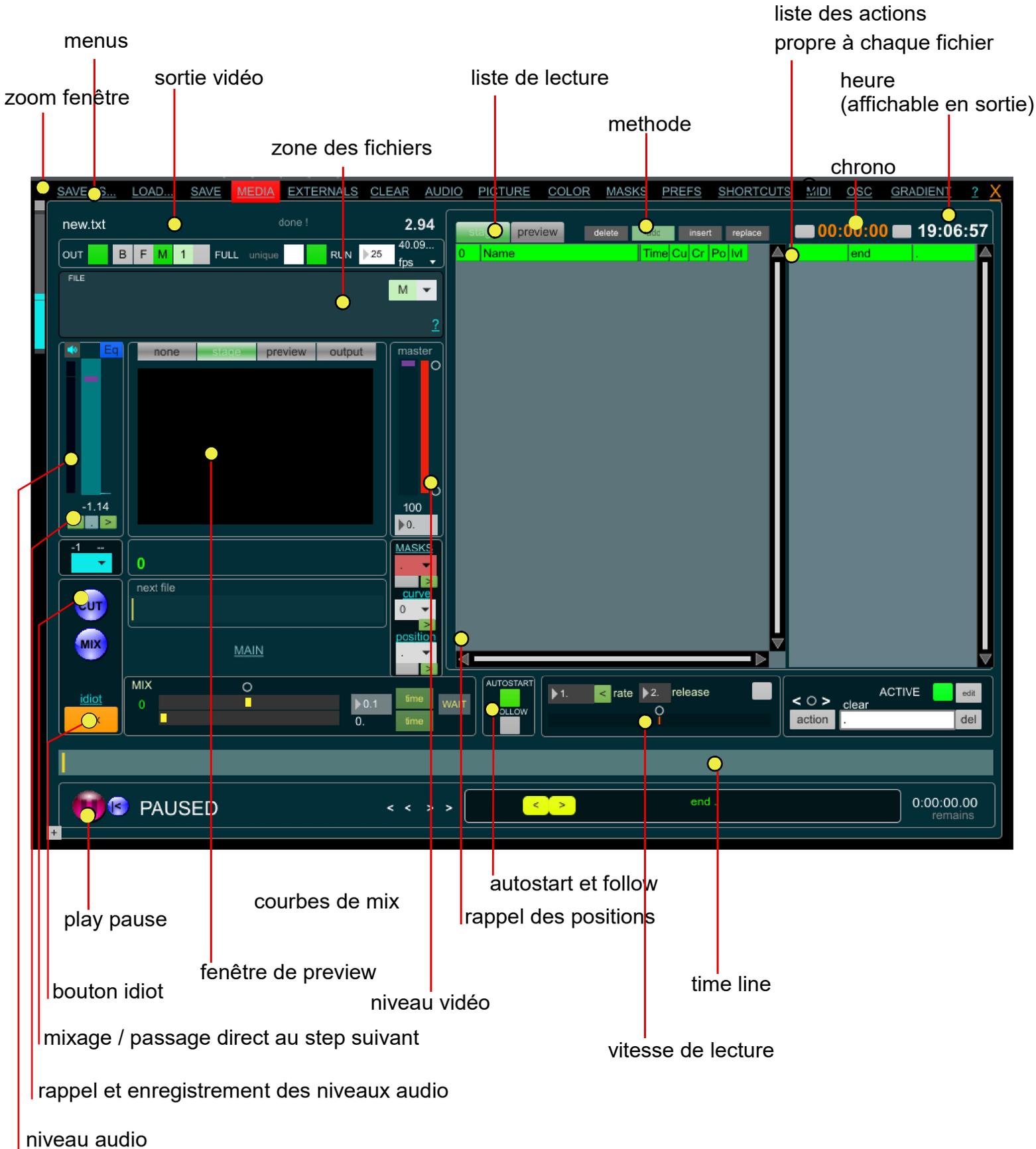
C'est pourquoi au dessus de la fenêtre de 'stage' il est possible de désactiver complètement le preview.

Vimi ne fait pas de concessions : seul le débit d'image ne sera pas tenu si l'ordi n'est pas assez puissant, pas la qualité (à l'inverse de tout un tas de logiciels qui vont compresser pour essayer de tenir la route)

Vimi est destiné à organiser des fichiers dans un ordre chronologique pour pouvoir les mixer un à un, et donc de constituer une liste de lecture.

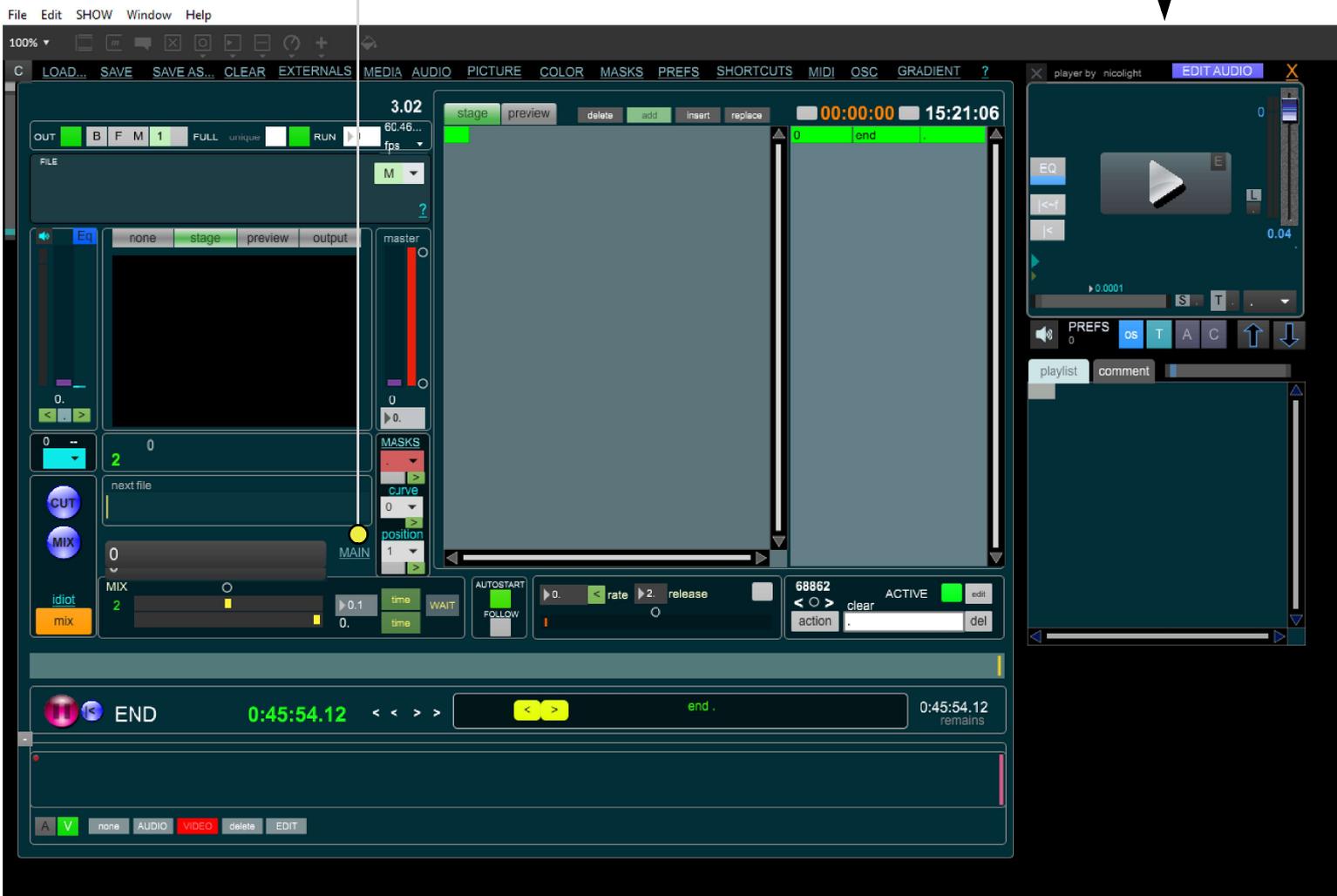
C'est par là que nous allons commencer...

Présentation de l'interface



ACCES A LA CONDUITE PRINCIPALE "MAIN"

SECTION MINIPLAYER  
LECTEUR AUDIO



MENUS → File Edit SHOW Window Help

MAX / CUSTOM MENUS →



### Construction de la playlist

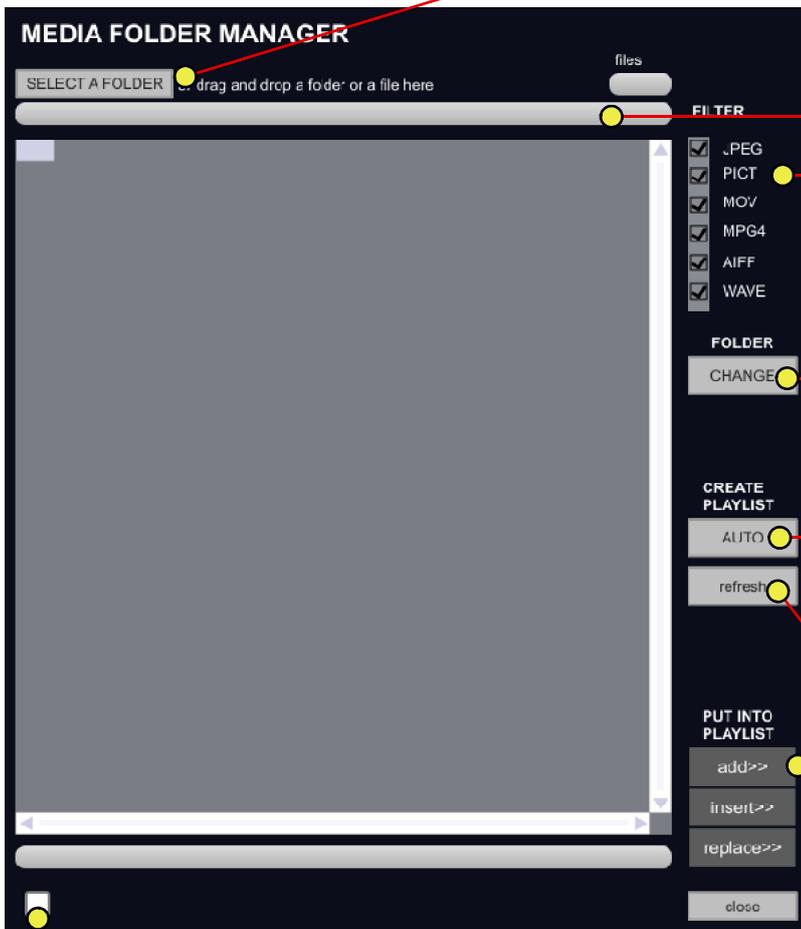
Pour construire la playlist, choisissez le dossier contenant les fichiers vidéo : METHODE  
Cliquez sur M pour ouvrir le Manager



menu déroulant qui liste les fichiers

une fois un fichier chargé, toutes les infos le concernant s'afficheront ici.

Manager : localisation du dossier



répertoire sélectionné

filtre par type de fichiers  
MooV est le standard vidéo quicktime.  
le moteur vidéo de max.

si vous avez changé l'emplacement d'un dossier existant cliquer sur change

**AUTO** Remplit automatiquement la playlist avec tous les fichiers

rafraichit le menu déroulant

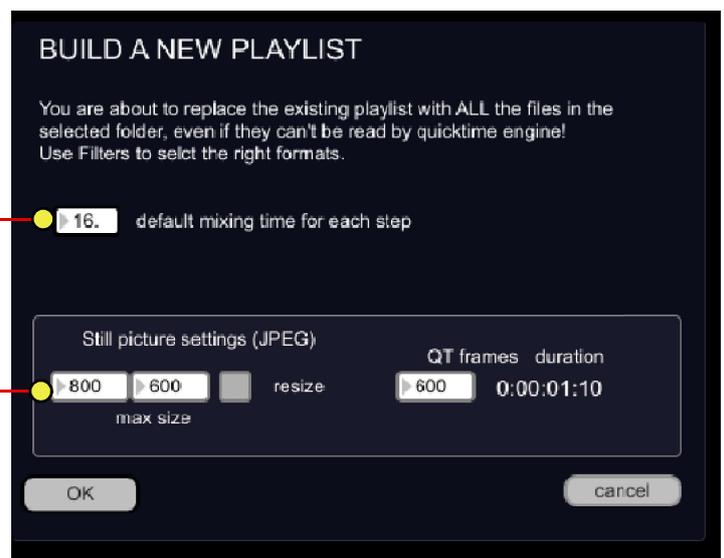
cliquer sur un fichier dans la liste puis sur ADD pour le placer à la fin  
INSERT pour le placer avant le step actif  
REPLACE pour remplacer le step actif

affiche les détails du fichier sélectionné

#### AUTO

Pour ajouter tous les fichiers dans l'ordre alphabétique à la playlist. Indiquez un temps de fondu par défaut pour tous les steps, la playlist est créée automatiquement.

si vous utilisez des images fixes, vous pouvez les redimensionner et leur indiquer une durée afin de leur affecter des effets, des fondus ou des changements de position dynamiques



## Ajout suppression de pas de séquence et de fichiers

depuis la fenêtre du manager :



cliquer sur un fichier dans la liste puis sur  
ADD pour le placer à la fin  
INSERT pour le placer avant le step actif  
REPLACE pour remplacer le step actif

METHODE

depuis l'interface principale de Vimi



### methode :

choisissez d'ABORD où placer votre fichier :  
à la fin (add), avant le pas de sequence actif (insert)  
remplacer le pas actif (replace) ou l'effacer (delete)

le menu répertorie tout le contenu d'un dossier, après avoir choisi la methode,  
selectionner le fichier voulu

glisser-déposer : vous pouvez faire glisser un dossier ou un fichier **dans la fenêtre de Vimi**

MOVIE s'affiche s'il s'agit d'une vidéo

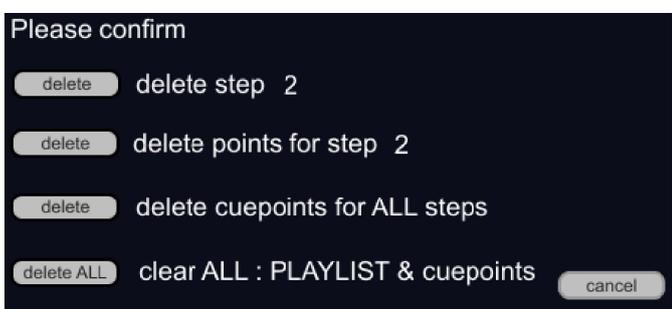
STILL s'il s'agit d'une image fixe

la taille et la durée des images fixes

est réglable

### Menu clear

permet d'effacer le step actif, les points du step actif, tous les points, tous les steps



stage : un clic dans la liste charge le pas directement et commence la lecture si autostart est actif

preview : charge le pas pour les pas de séquence à venir

nom du fichier

temps de fondu / courbe / correction de couleur / position

actions pendant la lecture

PLAYLIST					CUEPOINTS			
0	Name	Time	Cu	Cr	Pos	0	(autostart)	.
1	FOND.jpg	0.00	.	.	1	250	end	.
2	lou 01.mov	7.00	.	.	1			
3	30 octobre.mov	7.00	.	.	1			
4	FOND.jpg	7.00	.	.	2			
5	18 decembre.mov	7.00	.	.	1			
6	lou 02.mov	7.00	.	.	1			
7	FOND.jpg	7.00	.	.	2			
8	9 fevrier.mov	7.00	.	.	1			
9	FOND.jpg	7.00	.	.	2			
10	5 fevrier.mov	7.00	.	.	3			
11	FOND.jpg	7.00	.	.	2			
12	27 avril.mov	7.00	.	.	2			
13	FOND.jpg	7.00	.	.	2			
14	2 fevrier.mov	7.00	.	.	1			
15	FOND.jpg	7.00	.	.	2			
16	5 avril.mov	7.00	.	.	4			
17	8 avril.mov	7.00	.	.	4			
18	a mi mai.mov	7.00	.	.	1			
19	FOND.jpg	7.00	.	.	1			
20	2 aout.mov	7.00	.	.	1			
21	guillaume.mov	7.00	.	.	5			
22	FOND.jpg	7.00	.	.	.			

rate

release

162

action

end .

clear

del

ACTIVE

temps de retour à la vitesse normale

réglage fin de la vitesse de lecture et de l'interpolation d'image

interpolation (utile pour des ralentis fluides)

ajout d'un point

nom du point

efface le point

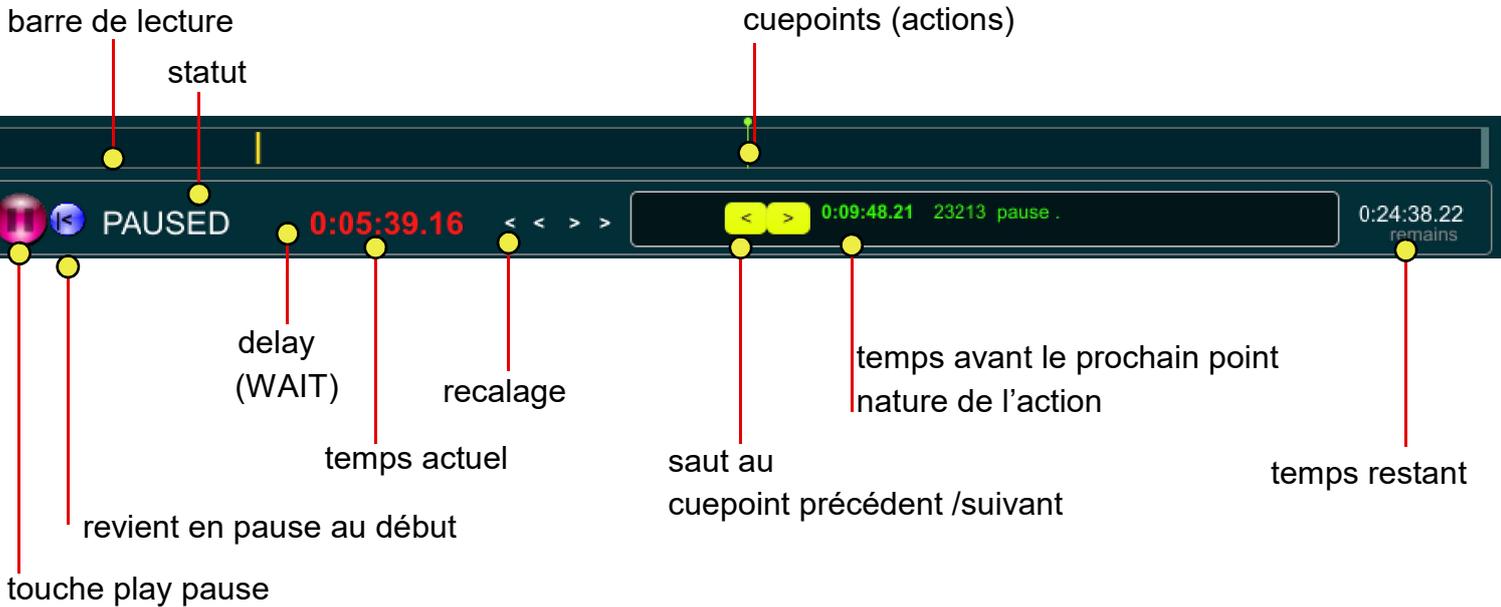
affinage

un clic sur le step 0 génère un noir en sortie vidéo.

Il est possible de créer des images fixes (fond colorés) via le menu GRADIENT

## Time line

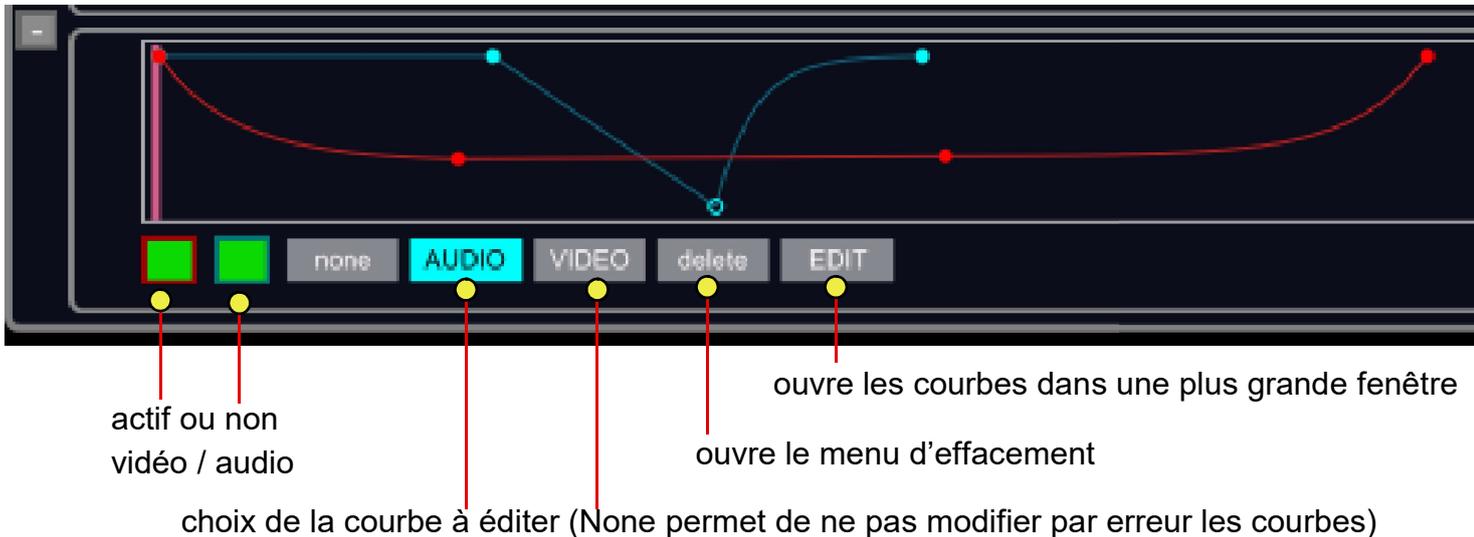
La time line s'adapte à la longueur de chaque fichier chargé



## courbes "dynamics"

le petit + fait apparaître ou masque cette partie

Des courbes de niveau audio (bleu) ou vidéo (rouge) peuvent être réglées pour chaque step



pour créer une courbe, sélectionner AUDIO ou VIDEO (transparence).

**MAJ + clic** pour créer ou déplacer un point, **MAJ+clic sur un point existant** pour effacer un point.

pour modifier la pente d'une courbe, presser ALT et bouger la ligne à l'endroit voulu

les courbes sont enregistrées pour chaque step; elles peuvent être exportées dans un fichier nommé dynamics.txt

## Speed Rate et Interpolation d'images

la vitesse de lecture est réglable de manière fine pour chaque fichier.

il est possible de jouer en direct sur la vitesse ou d'enregistrer un cuepoint "speed".

Un processus d'interpolation (débrayable) est intégré.



bouger le curseur pour accélérer/ralentir

ou changer  
la vitesse ici  
(1=normal)

un clic sur le bouton rond  
revient à la vitesse normale  
dans le temps indiqué (en  
secondes) dans l'afficheur  
release

interpolation:

si cette case est cochée, des images  
intermédiaires sont calculées pour  
rendre la lecture plus fluide quand la  
vitesse de lecture est  $< 1$ .

Plus on ralenti la vitesse, plus on  
s'approche de la valeur indiquée ici, elle  
est donc proportionnelle à la vitesse de  
lecture et correspond au nombre  
d'images à interpoler.

une deuxième case permet de forcer  
l'interpolation

pour des vitesses supérieures à 0, ce qui  
peut être utilisé comme un effet

il est possible de déclencher un changement de vitesse à un endroit précis lors de la lecture avec l'ajout d'un cuepoint SPEED (voir cette section).

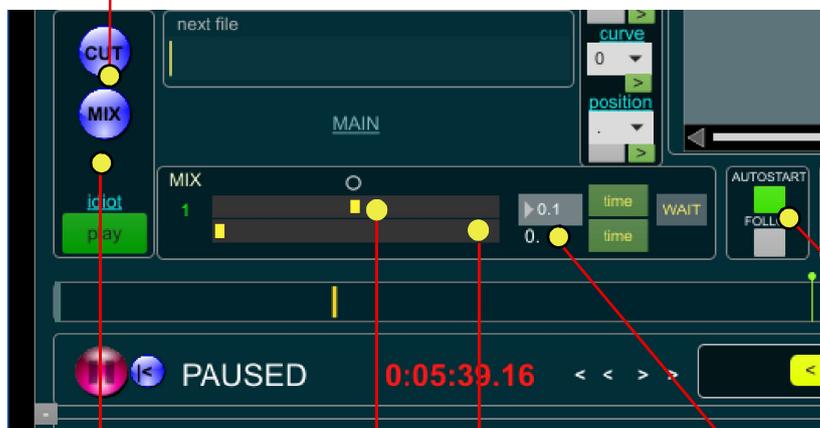
## MIXAGE

CUT : lance directement le step suivant

MIX : lance le mixage temporisé

pendant un mix le bouton 'back' apparait pour revenir au début de mix.

le fichier déclenché se remet en pause et le fichier actif continue la lecture



AUTOSTART : la lecture débute dès le début

FOLLOW : le mix est déclenché dès l'arrivée au point de fin d'un fichier, tous les steps s'enchainent

AUTOSTART ET FOLLOW

slider de mix manuel

accélérateur

le temps de mix est indiqué ici

pendant un mix un bouton BACK s'affiche

un clic sur time permet d'enregistrer le temps réglé pour le step en cours ou pour le step suivant

## WAIT



WAIT place un point en image 0 permet d'indiquer un temps d'attente avant de lancer la lecture. (Voir la partie "cuepoints")

## AUTOSTART

Démarrage automatique de la lecture lors d'un clic ou au lancement d'un mix.

En fonction de l'état de ce bouton, un point d'entrée est créé et enregistré lors du chargement d'un step. il convient de l'effacer ou de le recréer si vous changez l'état de l'autostart.

Si aucun point d'entrée spécifique n'est créé, un "cuepoint" 0 dépendant du bouton autostart est créé automatiquement il est affiché entre parenthèses.

Un point de départ automatique (AUTOSTART) ou de mise en pause (IN) sur l'image 0 (ou sur toute autre image pour couper le début d'un fichier) peut être créé, comme n'importe quel "cuepoint"

## COURBES

une courbe de fondu peut être ajustée pour chaque step, via le menu 'curve'  
choisissez la courbe dans le menu déroulant

dessiner des points à la souris (maj+clic pour effacer un point).

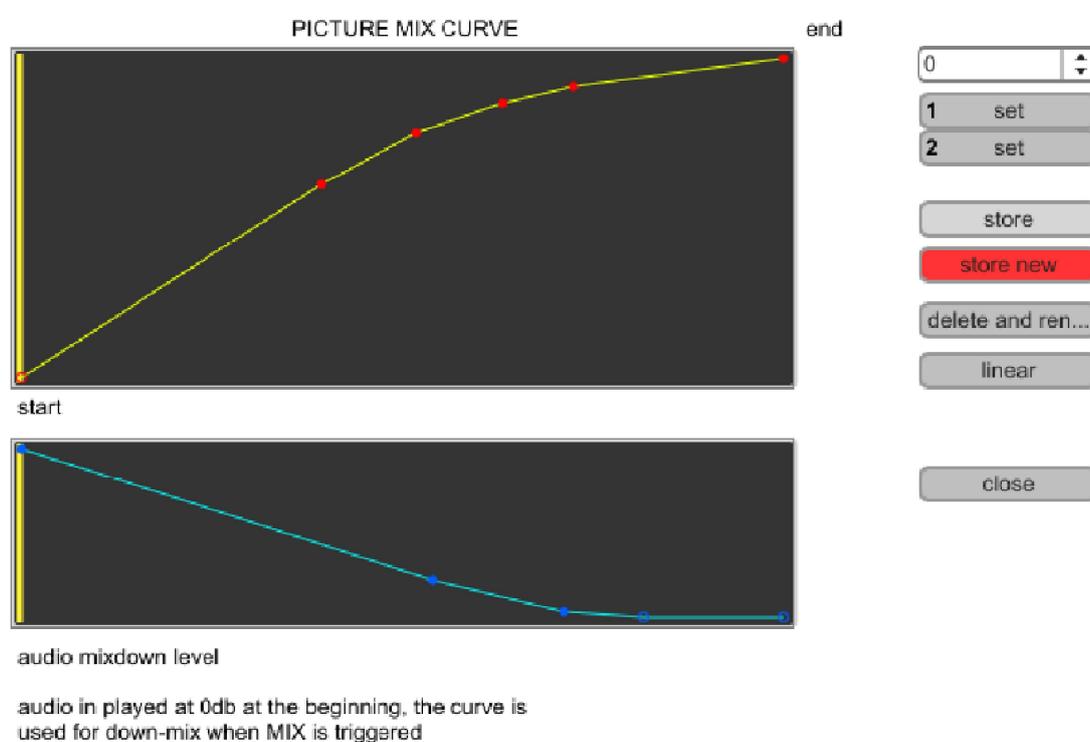
ALT permet de modifier la pente d'une courbe

enregistrer en cliquant sur store ou sur store new pour créer une nouvelle courbe.

cliquer sur SET pour affecter la courbe au step voulu dans la playlist.

s'affiche alors le N° de la courbe dans la colonne 'Cu' de la playlist

la courbe zero n'est pas enregistrable, elle permet de retirer une courbe de la playlist.



delete and renumber : efface la courbe choisie et renumérote.

Attention il faudra ensuite changer manuellement les courbes déjà affectées

MAINTENEZ LA TOUCHE ALT et glisser la souris sur la ligne pour créer une courbe

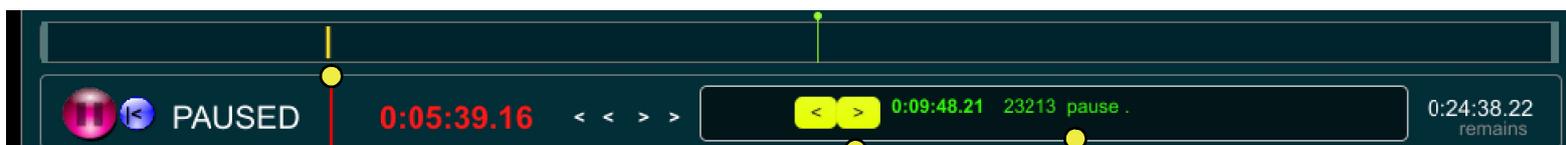
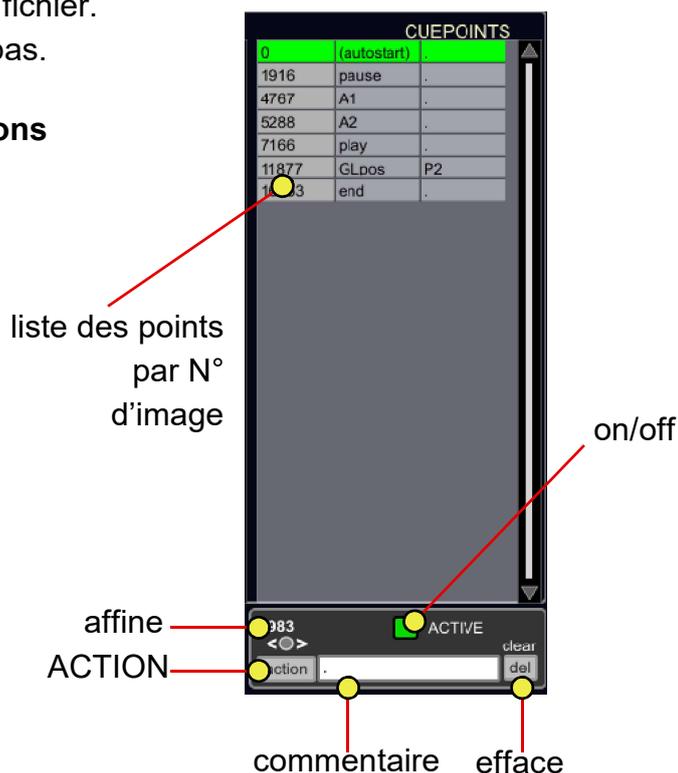
## CUE POINTS

Points d'action pendant la lecture, propres à chaque fichier.  
La timeline et ses cuepoints sont propres à chaque pas.

### **clic sur action : une fenêtre s'ouvre avec les actions à effectuer pendant la lecture**

Pour ajouter un nouveau point :  
il est préférable de se mettre en pause,  
placer la barre de lecture à l'endroit voulu  
cliquer sur action, puis (par exemple autopause)  
sur 'pause'. Un point est créé.

il est possible de nommer les points en ajoutant  
du texte dans la zone de commentaire  
pour effacer un point, cliquer dans la liste sur le  
point concerné, puis sur DEL



JUMP / SAUT AU POINT SUIVANT

Les points apparaissent sur la time line

temps avant la prochaine action

un clic sur ACTION ouvre cette fenêtre qui permet de placer un point :



## CUE POINTS

**pause** : met en pause.

**pause T** est une pause temporisée qui se remet en lecture après un temps donné

**play** : point de lecture (sert pour indiquer un début de boucle ou un point vers lequel sauter avec jump

**jump** : saut vers le point suivant (permet de “zapper” une partie du fichier)

Boucle **LOOP** et LOOP P (aller, aller-retour)

Pour créer une boucle, commencer toujours par un point “play”, déplacer la barre de lecture à l'endroit où ajouter un point de fin de boucle et cliquer sur Loop ou LoopP (aller-retour)

En lecture un bouton Loop apparaît, cliquer dessus pour sortir de la boucle.

**AUTOSTART** : Le bouton Autostart général concerne les fichiers dont le point d'entrée n'a pas été spécifié nous parlons ici du cuepoint “autostart”.

Quand on clique sur une ligne de la playlist ou que l'on effectue un mix, la lecture commence si l'Autostart est actif.

Il est possible de contourner d'indiquer un point d'entrée autre que le point 0, et de commencer ou non la lecture :

placer la barre de lecture à 0 ou au point d'entrée à définir, cliquer sur **IN** pour que ce point d'entrée soit un **point de pause**, sur AUTOSTART pour que le fichier passe en lecture dès son chargement.

**SPEED** : pour modifier la vitesse de lecture, cliquer sur SPEED puis indiquer TROIS valeurs dans la case de commentaire, une fenêtre dédiée s'ouvre pour la saisie de ces valeurs.

- la vitesse (1. vitesse normale, 2. double...)

- le temps (en secondes) pour atteindre cette nouvelle vitesse

- la valeur d'interpolation (voir page 7.1)

attention des valeurs élevées peuvent produire des comportements étranges

**SPEED** 0.2\_5\_20 passe en 5" à 0.2% de la vitesse de lecture avec une interpolation de 20 images. La valeur d'interpolation n'est prise en compte que pour des vitesses <1

**BLEND** : modifie la valeur du master général, qui est temporisable. cela permet de faire des fondus au noir et des fondus en ouverture.

**CUT** : passe immédiatement au step suivant

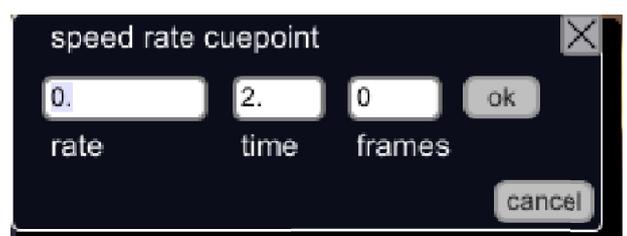
**MIX** : effectue un mix vers le step suivant

**IN** : définit le point d'entrée et met en PAUSE

**AUTOSTART** :

définit le point d'entrée et met en LECTURE

**END** : définit le point de fin du fichier

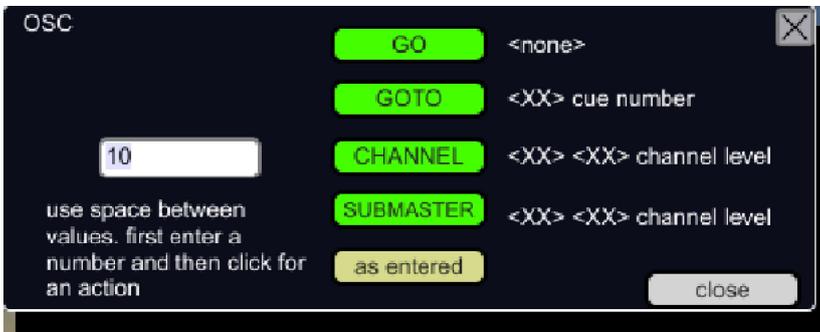


**WAIT** : se place en image 0. Permet d'indiquer un temps d'attente avant de lancer la lecture. Lors d'un mix, la lecture du fichier commencera x secondes après le temps indiqué par le wait.



**IDIOT** : change le comportement du bouton idiot vers l'action i1 i2 i3 qui est paramétrable via le menu idiot au dessus du bouton du même nom (cf page 18)

**OSC** : ouvre la fenêtre des commandes à envoyer sur le reseau OSC (cf page28)



les commandes OSC peuvent être envoyées tel quel ("as entered") ou prémachées pour Dlight :  
XX GOTO va lancer le step XX

XX YY CHANNEL va envoyer le circuit XX à la valeur YY (0-255)

**MIDI** : déclenche 5 commandes de notes prédéfinies dans le menu MIDI (A1 à A5)  
- déclenche n'importe quelle note (NOTE) en indiquant pitch, vitesse et durée.  
- déclenche n'importe quel contrôleur (CTRL) en indiquant son niveau, son n° et son canal midi



**POSITIONS** : il est possible de rappeler des positions OpenGL créées via le menu *picture* (décrites page 21-22) elles seront rappelées dans le temps enregistré par ce même menu. Choisir la position concernée dans le menu déroulant "positions", s'affiche alors P... dans la case de commentaire.

**CHRONO** : un petit chrono (en haut à droite de la fenêtre principale) peut être déclenché manuellement par son bouton, ou par des cuepoints. utile pour chronométrer la durée d'un spectacle : placer un point start sur un step, un point stop sur un autre step.

Pour affiner un point, mettez vous en pause, cliquer dans la liste le point à ajuster, utiliser les petites flèches < o > pour déplacer d'une image en arrière ou en avant, le bouton store apparait et permet d'enregistrer la nouvelle position.

le "o" ouvre une fenêtre qui permet d'entrer une valeur au clavier.

## BOUTON IDIOT

Il m'est arrivé en spectacle de déclencher un mix alors que je devais faire play/pause. D'où le bouton idiot, qui permet de restituer un spectacle avec un seul doigt (ou avec une commande externe) et d'effectuer toutes les actions nécessaires.

le bouton idiot change de comportement suivant les actions (cuepoints) qu'il va rencontrer.

S'il n'y a pas d'action à effectuer le bouton 'idiot' prend la fonction mix. Si l'autopause n'est pas actif, il passe en fonction play pour lancer la lecture.

Ce comportement peut être changé ici (une fois pour toutes, ce n'est pas propre à chaque step), en cliquant sur 'idiot' au dessus du bouton.

le tableau se lit ainsi :

1ere colonne END : si le prochain cuepoint est END, quelle fonction fait le bouton : playpause (ligne 1) mix (ligne 2) et ainsi de suite...

si on veut donner un comportement spécifique, placer un cuepoint i1, i2, i3 sur la timeline, le bouton idiot changera son comportement en fonction du paramétrage de i1 i2 et i3

### IDIOT BUTTON CONFIG

When next action is : act like : ?

END	STOP	PLAY	PAUSE	JUMP	LOOP	MIX	CUT			i1	i2	i3	else	
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	PLAY PAUSE
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MIX
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	JUMP										
<input type="radio"/>	CUT													
<input type="radio"/>														

end

→

mix

close

loop : choose/play pause to loop off action  
 if autostart is off, idiot will be first set to play before other actions

save

exemple :

l'autostart est actif pour que la lecture d'un fichier commence dès le lancement d'un mix, il n'y a pas de cuepoints sur la timeline autre que le point de fin (end) le bouton idiot "pense" que la prochaine action à effectuer est un mix. (puisque la colonne END est affectée à MIX)

Si on souhaite pouvoir faire des pauses ou des play, pendant la moitié du fichier, placez un point i1 à la moitié du fichier et affectez lui la fonction play/pause.

avant ce point, idiot fera play/pause, après ce point il verra que le prochain est "end" et il reprendra sa fonction de mix.

## PREFS

la fenêtre se décompose en plusieurs parties :

- réglage de la couleur du fond de l'interface principale
- ajustement de la fenêtre de visualisation

(utile si vous travaillez avec un format 4:3 ou 16:9, afin que la fenêtre de preview soit à la bonne taille)

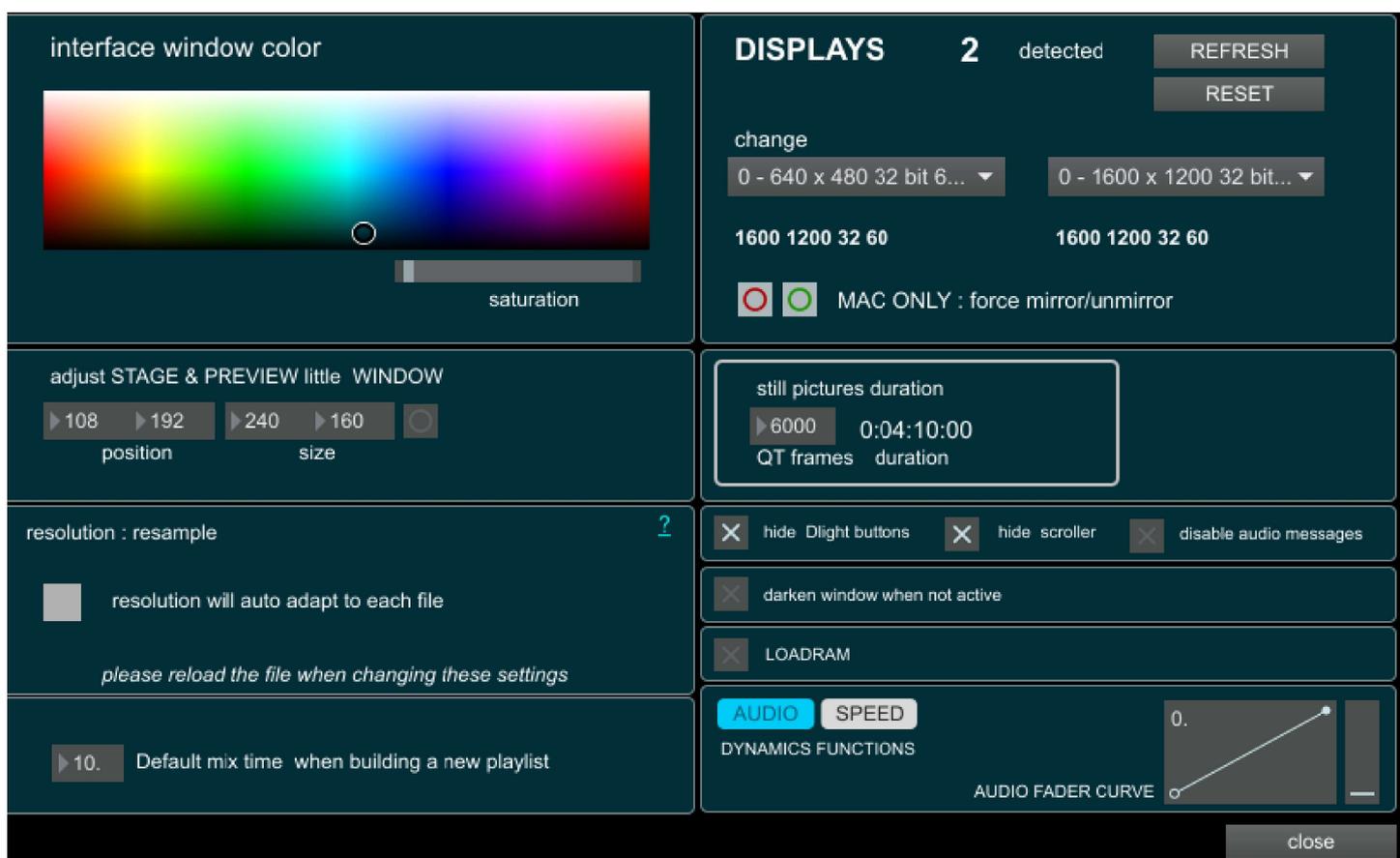
- réglage de la résolution de l'écran et de la sortie.

- lors de l'utilisation d'images fixes, il est possible de les redimensionner et de leur affecter une durée

Le menu DISPLAYS détecte les moniteurs et affiche les résolutions qu'ils sont capables de supporter. Tout changement est pris en compte directement par la carte graphique.

RESET revient aux réglages de base.

REFRESH essaye de mettre à jour les sorties. Si vous les connectez à chaud et que rien ne se passe, utiliser REFRESH, si rien ne se passe, sauvegardez et redémarrez max.



l'ordinateur doit être configuré en bureau étendu et la sortie vidéo doit être l'écran de gauche dans les réglages système  
 su MAC ce mode est accessible via les boutons mirror/unmirror

des boutons de commande vers DLIGHT peuvent être affichés ou masqués

un préchargement en RAM des fichiers prêts à être lu peut être effectué avec la durée à charger (en unités Quicktime)

la courbe du fader audio peut être réglée ici

## Sortie vidéo

M masque la souris si les positions d'écran sont configurées correctement

dans la fenêtre principale la zone sortie vidéo regroupe les éléments suivants :



La sortie vidéo s'effectue par une fenêtre qu'il convient de placer sur l'écran externe (vidéoprojecteur, carte matrox....) et de basculer en plein écran. cela s'effectue par cette zone de réglages.

1 - gèle la sortie vidéo avec l'image en cours : toute action dans le logiciel ne sera pas répercutée en sortie

2 - Border Front Mouse

affiche ou masque le bord de la fenêtre (Border), la passe au premier plan (Front) cache le pointeur de la souris si elle va sur l'écran 2 (Mouse)

3 - le 1 et le 2 fond passer la fenêtre de sortie vidéo de l'écran 1 à l'écran 2.

4 - PLEIN ECRAN, le raccourci clavier est par défaut 'F' ,

5 - Unique : lors de la lecture d'une vidéo, la cadence d'image est en général de 29 (NTSC) ou de 25 (PAL) images par seconde. Il n'est pas forcément utile de lire plusieurs fois la même image. Si votre ordi le permet, la cadence peut être bien supérieure à 25 i/s (elle s'affiche en 8). A priori *unique* devrait être coché, ce qui évite aux macs de se mettre à ventiller, mais cela empêche de modifier de manière dynamique les positions OpenGL alors que la lecture est en pause.

en clair : si vous utilisez des changements de position d'image ou des réglages évolutifs de bords flous quand vous n'êtes pas en lecture, décocher cette case. Sinon cochez-là pour éviter un traitement inutile d'informations

6 - RUN active le moteur de rendu ou non (non = rien ne se passe)

7 - réglage de débit : si votre ordi n'arrive pas à assurer un débit d'image correct en sortie, vous pouvez tenter de DIMINUER la valeur affichée, ce qui accélèrera le moteur principal Si à l'inverse vous obtenez des cadences élevées, vous pouvez diminuer cette valeur.

La valeur devrait se situer autour de 25 i/s, pour un fichier codé à cette cadence. Elle peut ralentir lors d'un mix (où deux fichiers sont lus en même temps) ou lors rappel de positions OpenGL

## affichage de l'heure / du chrono sur la sortie vidéo

un clic sur l'heure en haut à droite ouvre une fenêtre qui permet d'incruster l'heure sur la sortie vidéo, d'en choisir la taille, la couleur, la typo, la position...

c'est une avant gout d'un module de sous titres ou de messages à l'écran possibles



PICTURE

CLEAR AUDIO **PICTURE** COLOR customize shortcuts MIDI OSC GRADIENT ?

Ces réglages affectent la sortie vidéo après le mix. (taille, position, bords, trapèze...)

La numérotation des positions est indépendante des steps de la playlist.

Les paramétrages de la sortie vidéo sont effectués soit “une fois pour toute”, soit ils peuvent être dynamiques, c’est à dire qu’il est possible de changer de “position” pendant la lecture de manière temporisée, ou d’affecter une “position” pour chaque step.

Vu le grand nombre de réglages possibles et leur traitement est effectué directement par la carte graphique (en OpenGL)

La position 1 est rapellée par défaut à l’ouverture de Vimi (si vous l’avez bien enregistrée!).



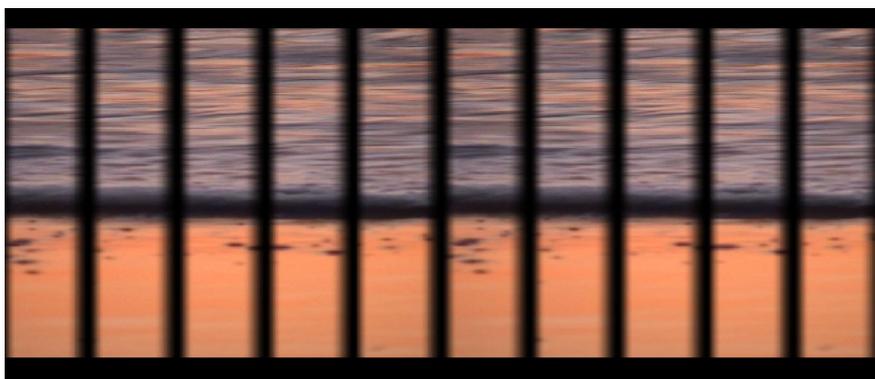
**POUR ENREGISTRER LES REGLAGES  
NE PAS OUBLIER DE CLIQUER  
SUR UPDATE**

Si Vimi ne lit qu’un seul fichier vidéo à la fois, il permet de **recopier et découper l’image** jusqu’à 10 portions d’image pour permettre un réglage dissocié de chacune d’elles.

si vous utilisez 3 vidéoprojecteurs (avec une carte matrox tripple head par ex) l’image sera coupée en 3, chaque tiers allant vers un VP.

C’est lors du montage du fichier vidéo que vous placez vos images cote à cote, puis vous générez 3 découpes dans Vimi, l’image est copiée 3 fois et découpée en 3.

Ainsi vous pouvez régler chaque tiers de manière distincte



exemple d’une image coupée en 10. chaque partie peut être gérée séparément



dans la fenêtre picture cliquer sur SETUP pour définir le nombre d’images à traiter

puis dans le menu déroulant choisir le n° de l’image

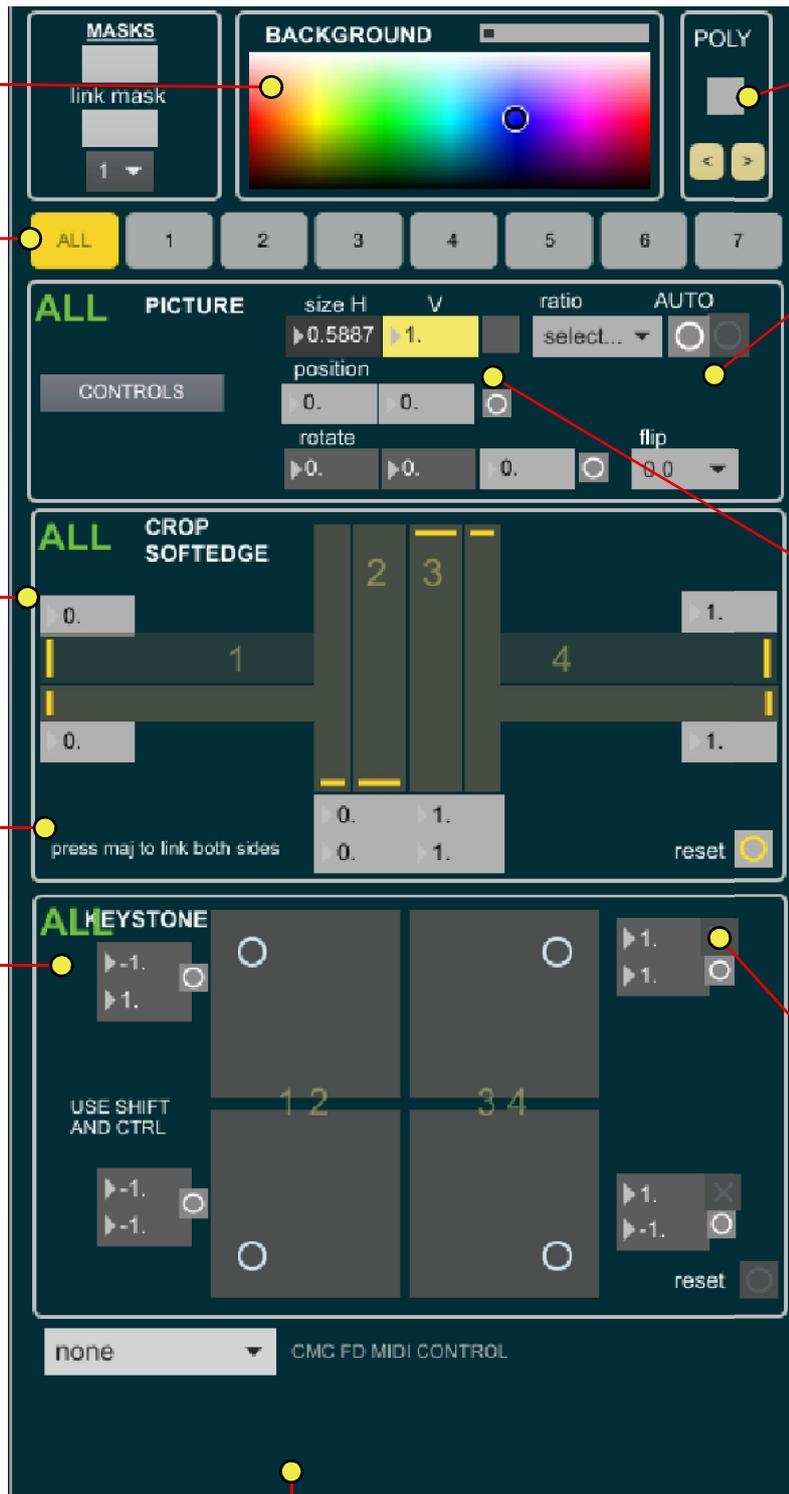
Ces réglages affectent la sortie vidéo après le mix. (taille, position, bords, trapèze...)

La numérotation des positions est indépendante des steps de la playlist.

Les paramétrages de la sortie vidéo sont effectués soit "une fois pour toute", soit ils peuvent être dynamiques, c'est à dire qu'il est possible de changer de "position" pendant la lecture de manière temporisée, ou d'affecter une "position" pour chaque step.

Vu le grand nombre de réglages possibles et leur traitement par le carte graphique (en openGL) les réglages de "position" sont enregistrés dans un format spécifique (.json).

La position 1 est rapellée par défaut à l'ouverture de Vimi



couleur du fond de l'image

choix du n° d'image à traiter

cadrage et bords flous

l'appuis sur la touche maj effectue les réglages en symétrie

correction de trapèze

utilisez les touches MAJ et CTRL pour une contrainte verticale ou horizontale

poly affiche l'image sous forme de polygones / bord de l'image

taille et position : dans un afficheur, plus vous placez la souris à droite plus le réglage est précis

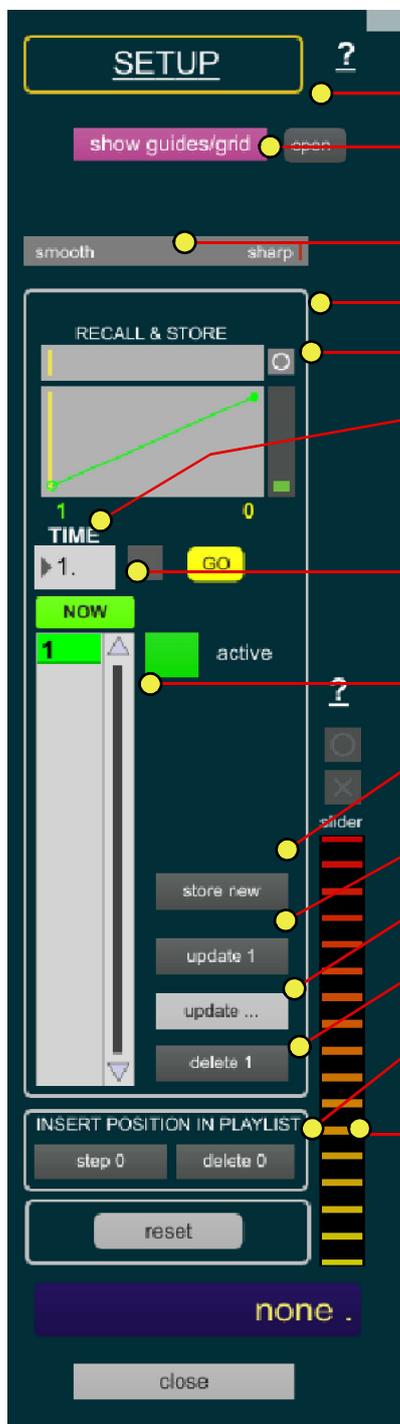
ratio select... permet un ajustement L/H dissocié custom : une fois le rapport H/V déterminé, un clic sur custom lie V avec H. Bouger V.

lier droit et gauche

**POUR ENREGISTRER LES REGLAGES NE PAS OUBLIER DE CLIQUER SUR UPDATE**

si vous avez une interface CMCFD les curseurs sont gérables par les 4 sliders de l'interface

## PICTURE



choix du nombre d'images à traiter  
 affichage des guides et de la grille

traitement adouci / net

restitution

courbe (ALT+ clic pour changer la pente)

temps de passage d'une position à une autre

change le comportement de la liste

NOW : un clic dans la liste rappelle la position

LOAD la précharge, appuyer sur GO pour la restituer dans le temps enregistré

liste des positions enregistrées

store new :

enregistre tous les réglages de la fenêtre (y compris temps et couleur)

update : met à jour la position actuelle

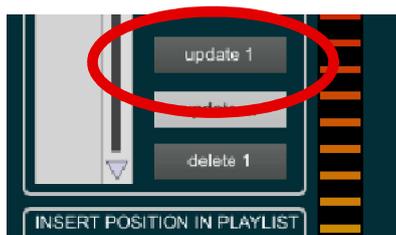
update... : met à jour une position spécifique

efface la position choisie

enregistre/efface la position choisie pour le step en cours

SLIDER : utilisez les flèches du clavier pour naviguer sur tous les réglages et le slider pour affiner

OSD / AFFICHE SUR LA SORTIE VIDEO LE REGLAGE ACTIF



**POUR ENREGISTRER LES REGLAGES  
 NE PAS OUBLIER DE CLIQUER  
 SUR UPDATE**

Le rappel d'une position peut être déclenché depuis la playlist principale, le passage d'une position à une autre s'effectuera alors dès le déclenchement d'un mix ou dès le chargement d'un step. **Pour enregistrer une position sur un step : choisir la position dans la liste puis cliquer sur le bouton step 'x' en dessous de celle-ci.**

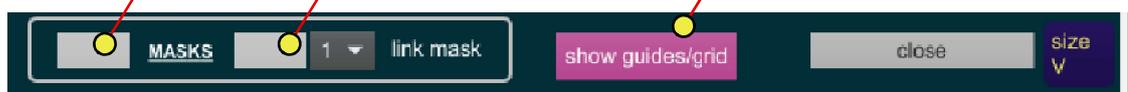
delete x efface la position assignée au step x

Les positions peuvent être également rappelées pendant la lecture en ajoutant un 'cuepoint' de position sur la timeline et non dans la playlist principale.

affiche ou non les masques

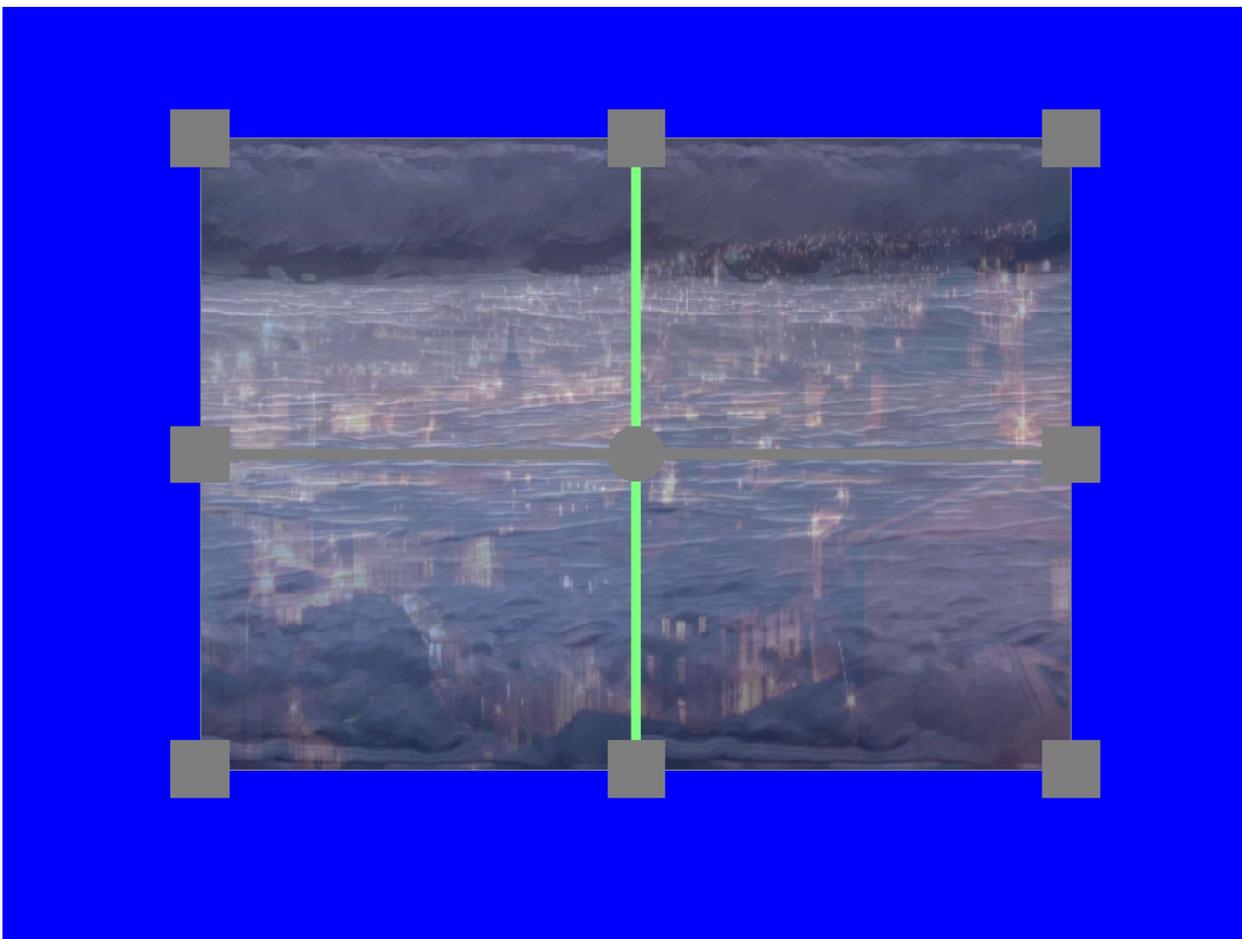
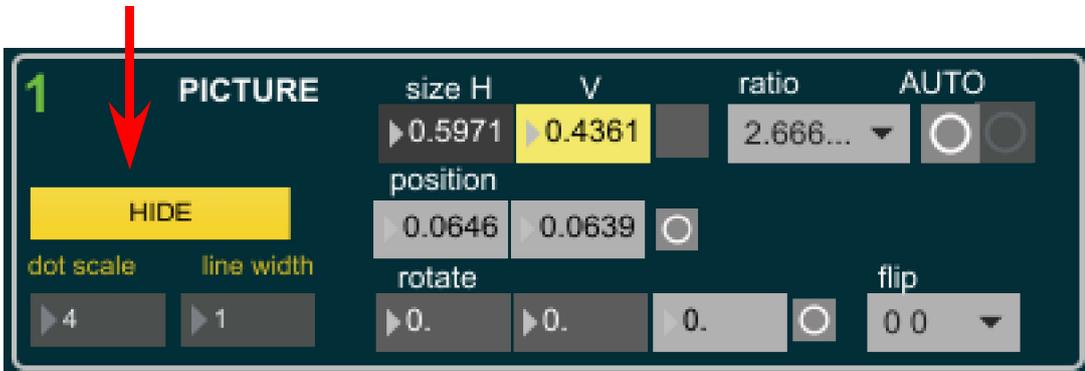
déforme les masques suivant les 4 coins d'une image

génère une 'mire' ou des guides



Les réglages de position et de taille d'image sont parfois fastidieux.

Dans le menu picture cliquez sur CONTROLS /HIDE : cela charge un assistant qui trace les contours et le centre de chaque image et permet de les dimensionner et de les positionner à la souris directement sur l'écran de sortie



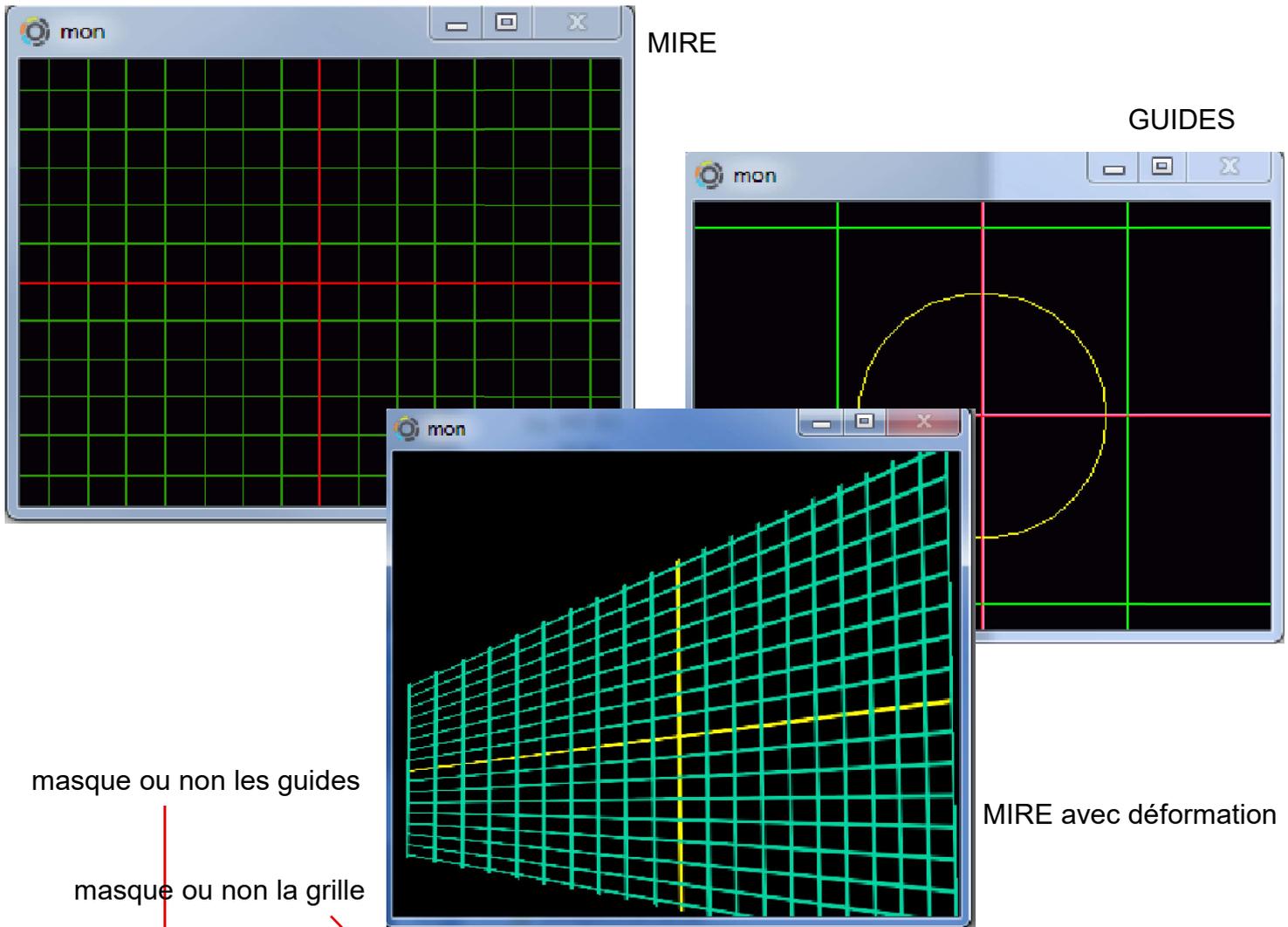
clic sur le centre pour bouger l'image Horizontalement et Verticalement,  
clic sur une ligne verticale pour bouger uniquement V, sur une ligne horizontale pour bouger H

clic dans les angles : conserve le ratio et réduit ou augmente la taille, en utilisant le point opposé comme point d'ancrage qui devient alors rouge.

clic sur les carrés au centre de chaque coté pour modifier le ratio et étirer l'image

## guides et mire

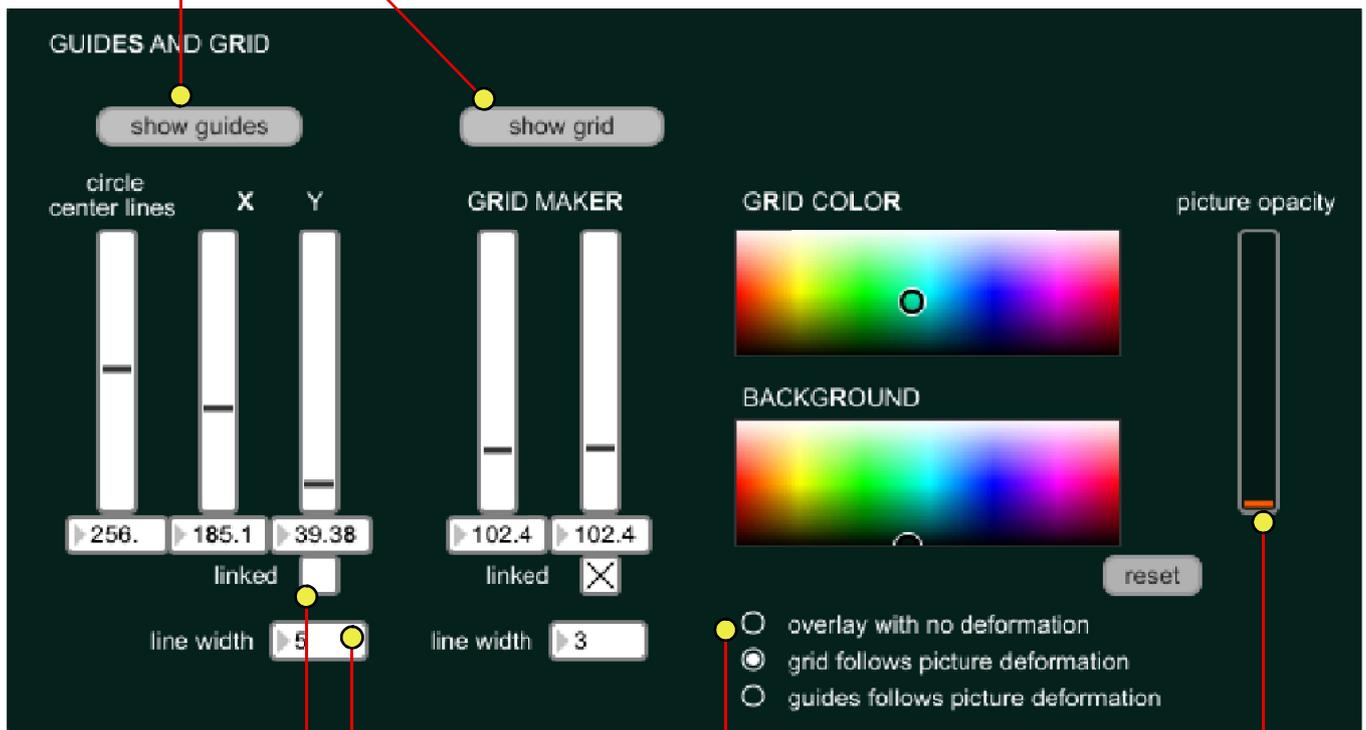
Dans le menu picture, le bouton "show guides" charge un générateur de guides et de mires



masque ou non les guides

masque ou non la grille

MIRE avec déformation



lie h et v

épaisseur

Guides et grille peuvent se superposer à l'image, ou suivre la déformation d'image effectuée par le keystone

opacité de l'image vidéo

CLEAR AUDIO PICTURE COLOR customize shortcuts MIDI OSC GRADIENT ?

Les réglages de colorimétrie peuvent être effectués une fois pour toute, ou propres à chaque step

Pour un réglage global , ajuster les valeur et cliquer sur 'save as default'

Pour effectuer un réglage spécifique à un step, ajuster les valeurs et cliquer sur 'step rec', cela a pour effet de placer un 'X' dans la colonne Cr de la playlist ("Correction ColoR") sur la ligne du step actif. Le réglage est conservé jusqu'à ce qu'un autre réglage soit déclenché.

Réglages :

bright(ness) : luminance

contrast : contraste

saturation : saturation globale

saturation R G B : niveau de saturation pour Rouge Vert et Bleu

bias : "pente" R G B : un peu comme en son sur une égalisation : étendue de la correction



opacité  
(non enregistrée)

Copy permet de copier les réglages pour les coller (paste) sur un autre step.  
 step rec : enregistre les réglages pour le step en cours  
 step clear : efface les réglages pour le step en cours  
 undo : revient aux réglages précédents  
 Active : on/off de la colorimétrie

COPY et PASTE permettent de copier un réglage et de le coller sur une autre image

si vous utilisez plusieurs vidéo projecteurs il est ainsi possible de régler la couleur pour chacun d'eux séparément

**POUR ENREGISTRER LES REGLAGES COLORIMETRIQUES NE PAS OUBLIER DE CLIQUER SUR STEP REC**

met en surbrillance au survol de la souris

selection multiple

COLOR CORRECTION - STAGE VIEW

highlight ?

ALL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 X COPY PASTE save as default

bright contrast saturation saturation bias

0.832 1. 1.391 1.547 1. 1. 0. 0. 0.564

undo "undo" step clear step rec 3 COPY PASTE

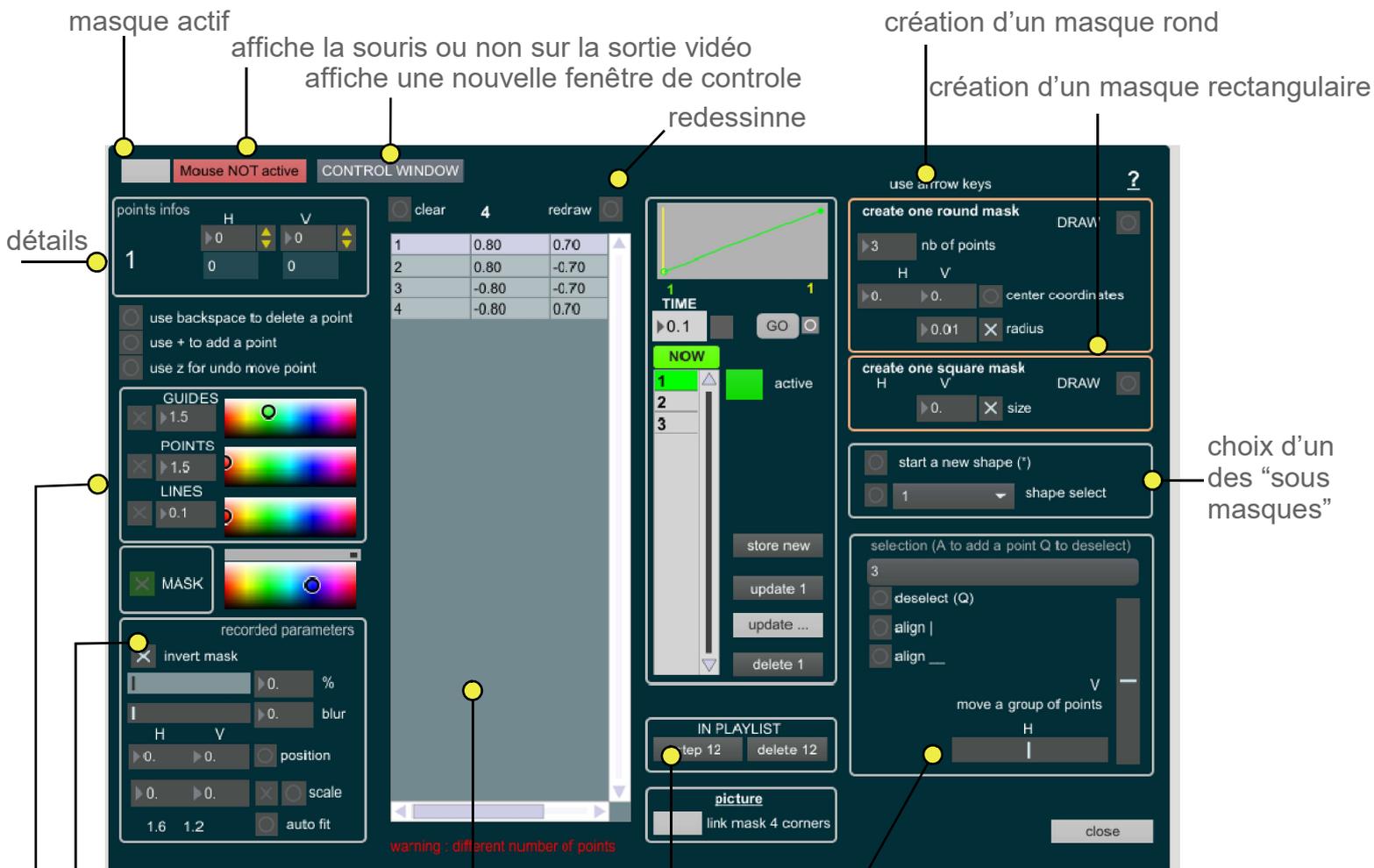
close

Il est possible de régler la colorimétrie pour chaque partie d'image.

ALL affecte les réglages sur toutes les portions d'image, les cases de 1 à 10 correspondent aux 10 images et la X permet une sélection multiple (ici les réglages sont appliqués aux images 1 2 3 4 5)

## Masques

les masques viennent se superposer à l'image de sortie et permettent de créer des formes à bords flous et de les animer de manière temporisée.



masque actif

affiche la souris ou non sur la sortie vidéo  
affiche une nouvelle fenêtre de contrôle

création d'un masque rond

création d'un masque rectangulaire

redessinne

détails

choix d'un des "sous masques"

- inverse ou non le masque
- opacité
- flou de bordure
- position du masque
- échelle (X lie H et V)

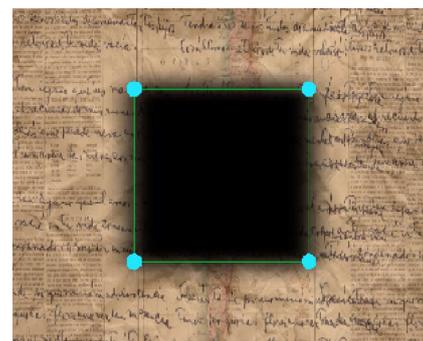
enregistre le masque sur le step actif

liste des points

- affiche ou non
- les guides
- les points
- les lignes
- le masque

déplacement de plusieurs points  
alignement de plusieurs points

le survol d'un point à la souris le sélectionne, il devient rouge. il peut être déplacé à la souris ou via les afficheurs dans la zone de détails du point

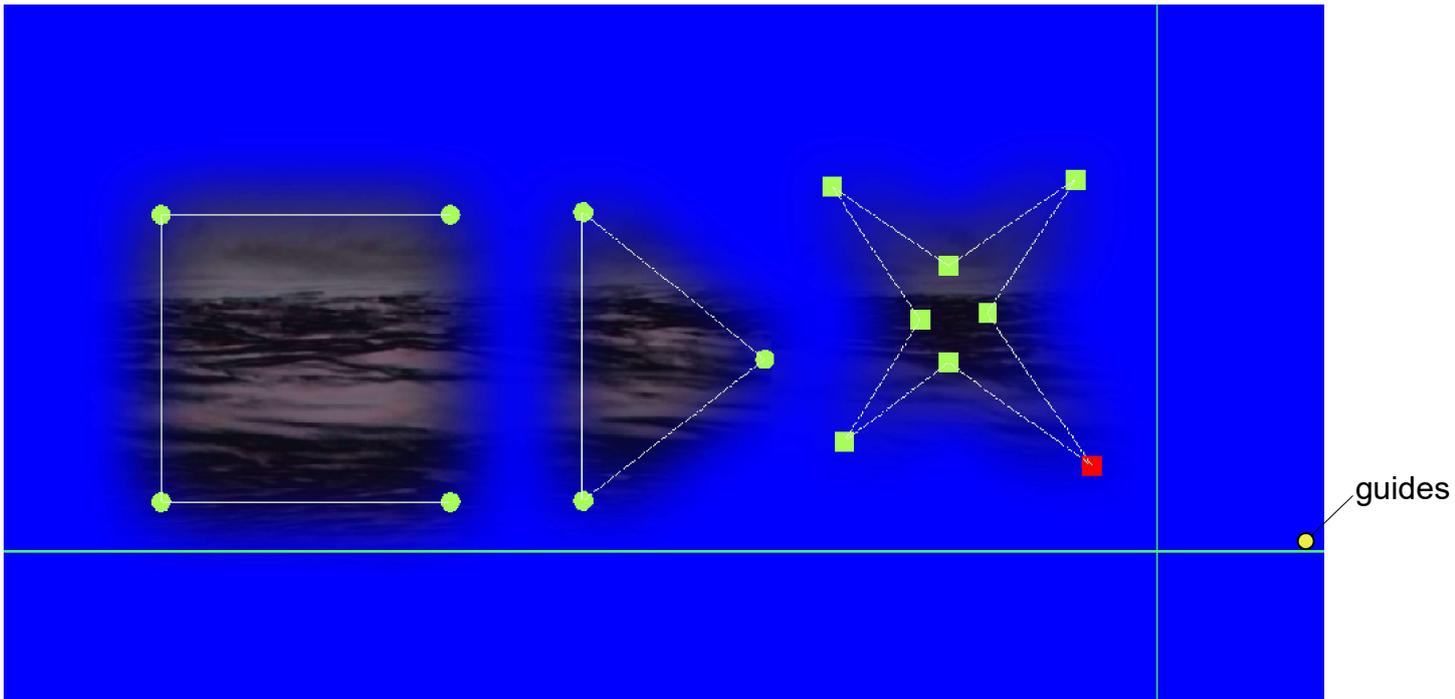


masque



inversé

**POUR ENREGISTRER LES REGLAGES NE PAS OUBLIER DE CLIQUER SUR UPDATE**

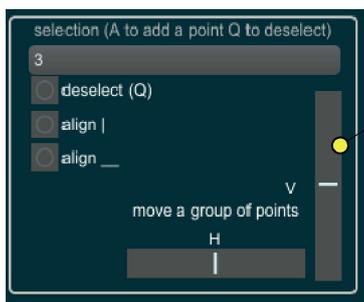


Dans cette exemple un masque avec 3 formes est créé.

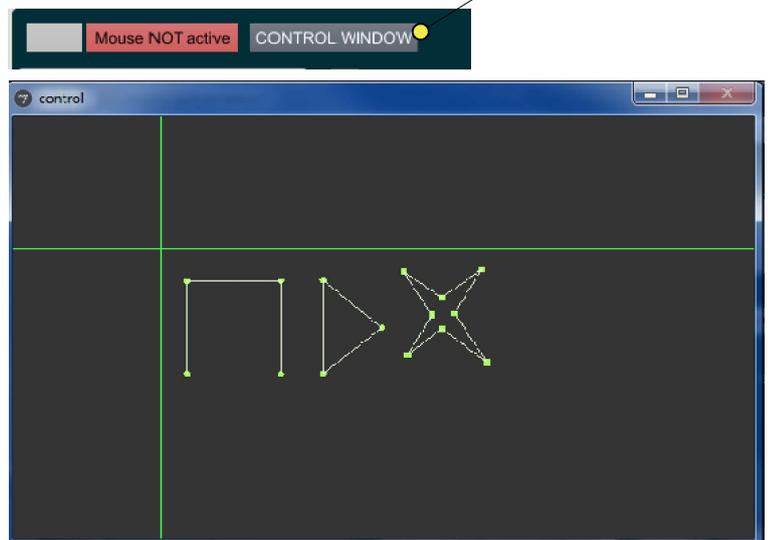
- tout d'abord le 1er est généré avec la création automatique "create one square mask".
- pour créer une nouvelle forme, cliquer sur "start a new shape" ou taper "\*"

ajouter les points à la souris en tapant "+" pour ajouter un nouveau point

clic sur le bouton devant le menu "shape select" pour rafraîchir son contenu, puis choisissez le n° de la forme : ici la 3 est sélectionnée, ses points deviennent carré.



il est alors possible de déplacer la forme 3 avec les sliders



la fenêtre de contrôle permet de dessiner ou de déplacer les points depuis l'écran de l'ordinateur les guides se synchronisent avec la sortie vidéo

## Masques

Tout comme pour l'enregistrement des positions, chaque configuration de masque est enregistrée sous un numéro.

Attention, si vous créez des masques différents, il faut qu'il aient le même nombre de points pour permettre leur interpolation et leur déplacement.

Créez une nouvelle configuration de masque, réglez transparence flou etc, le temps de mouvement, puis cliquez sur store new.

pour rappeler le masque depuis la playlist cliquez dans celle-ci sur le step où placer le masque et cliquez ici sur "IN PLAYLIST" step xx (ici step 12)

Les masques peuvent être rappelés par des cuepoints pour qu'ils soient synchronisés avec la lecture. il seront temporisés suivant le temps propre à chaque position de masque enregistrée



store new crée une nouvelle position de masque

update x met à jour une position existante

update ... puis clic sur le n° de position à mettre à jour

**POUR ENREGISTRER LES REGLAGES  
NE PAS OUBLIER DE CLIQUER  
SUR UPDATE**

Pour faire apparaître un masque en fondu, vous devez créer **deux** masques avec les mêmes réglages de positions, un avec l'opacité à 0%, l'autre avec l'opacité à 100%.

Le passage du masque 1 vers le 2 créera l'apparition en fondu.

Pour faire apparaître un masque se rétrécissant depuis le bord de l'image, vous devez créer **deux** masques avec les mêmes réglages de positions, un avec des réglages d'échelle différents.

Le passage du masque 1 vers le 2 créera l'apparition du masque.

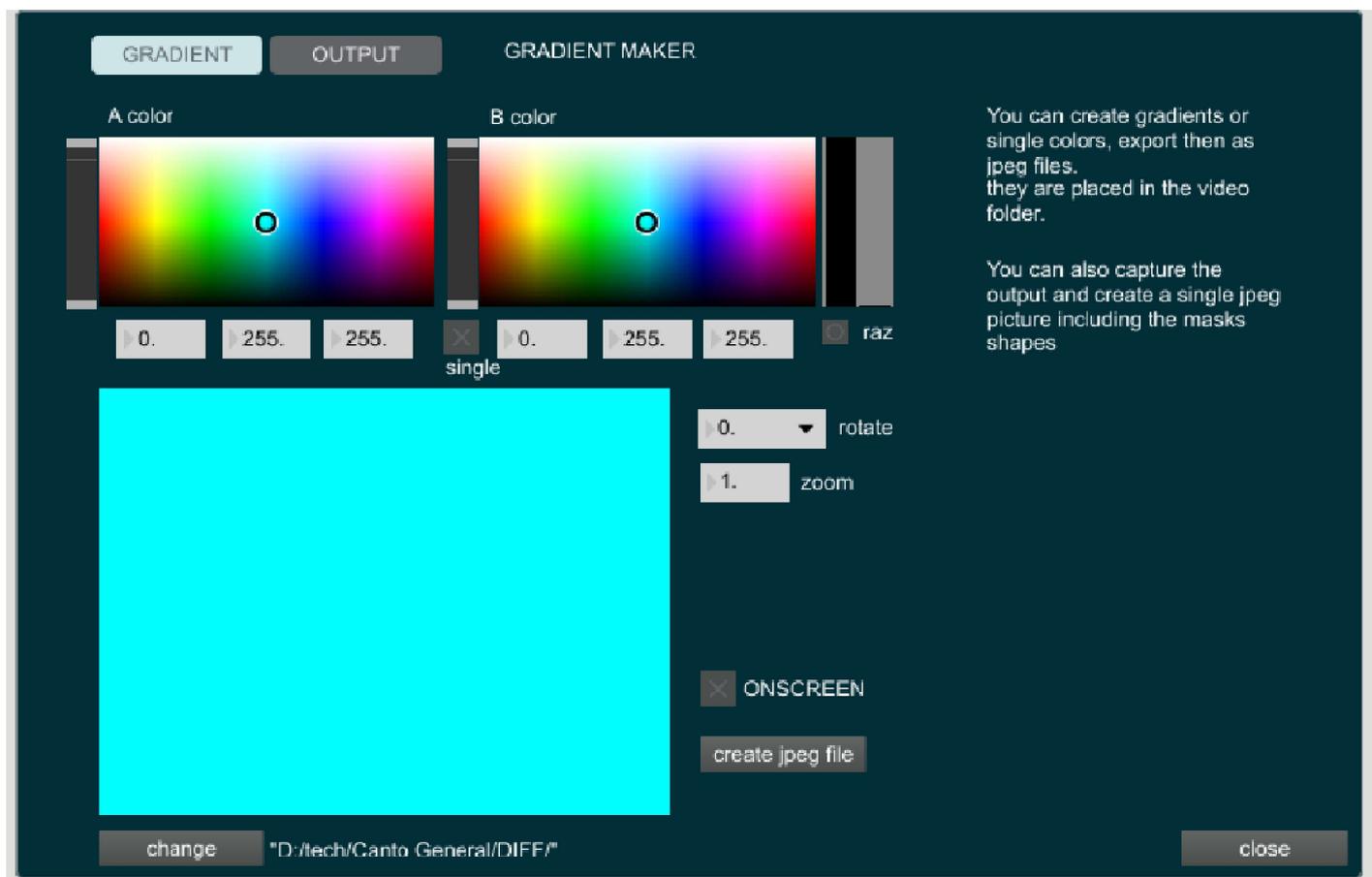
gradient : générateur de dégradés

CLEAR AUDIO PICTURE COLOR customize shortcuts MIDI OSC **GRADIENT ?**

ce patch se charge uniquement lorsqu'on l'ouvre via le menu "gradient"

il permet de créer des dégradés dont les couleurs et l'orientation peuvent être changés.

une fois créés, il est possible de les exporter sous forme d'images fixes dont la résolution dépend des réglages du menu prefs - elles sont enregistrées (en jpeg) dans le même dossier que les vidéo (vidéo folder)



You can create gradients or single colors, export them as jpeg files, they are placed in the video folder.

You can also capture the output and create a single jpeg picture including the masks shapes

choisir la couleur du dégradé ou cliquer sur "single" pour générer une couleur unie  
cliquer sur ONSCREEN pour pouvoir temporairement visualiser le dégradé en sortie

cliquer sur "create jpeg" pour pouvoir nommer le fichier qui sera créé, conforme à ce qui s'affiche dans la fenêtre.

utiliser ensuite (add... insert... replace) et localisez le fichier dans le menu déroulant ou le Manager pour le placer dans la playlist.

le menu déroulant des fichiers est automatiquement mis à jour.

il est possible d'utiliser cette interface pour effectuer une capture de la sortie vidéo et d'en créer un fichier jpeg : utiliser OUTPUT au lieu de GRADIENT pour se faire.

## Audio

Depuis l'utilisation du moteur vidéo vidll, l'audio des pistes des fichiers vidéo est routé directement dans le moteur audio de max.

Si vous utilisez une carte son régler correctement dans votre système les périphériques de lecture, puis allez dans le menu de max Option /Audio status pour configurer les sorties audio.

pour le moment le moteur audio gère des fichiers stéréo avec fondu en entrée ou non, un fondu en sortie à systématiquement lieux lors d'un mix temporisé.

**AUDIO SETTINGS**

**AUDIO ON**  
with VIDLL, the sound is processed by max audio.

Eq

bang  
▶ 1 frequency test @0dB

**FADE IN**  
if unchecked the audio plays without fade during a mix

route to max receive~ object   
to use audio within your own max patch use receive~VimiaudioL and VimiaudioR

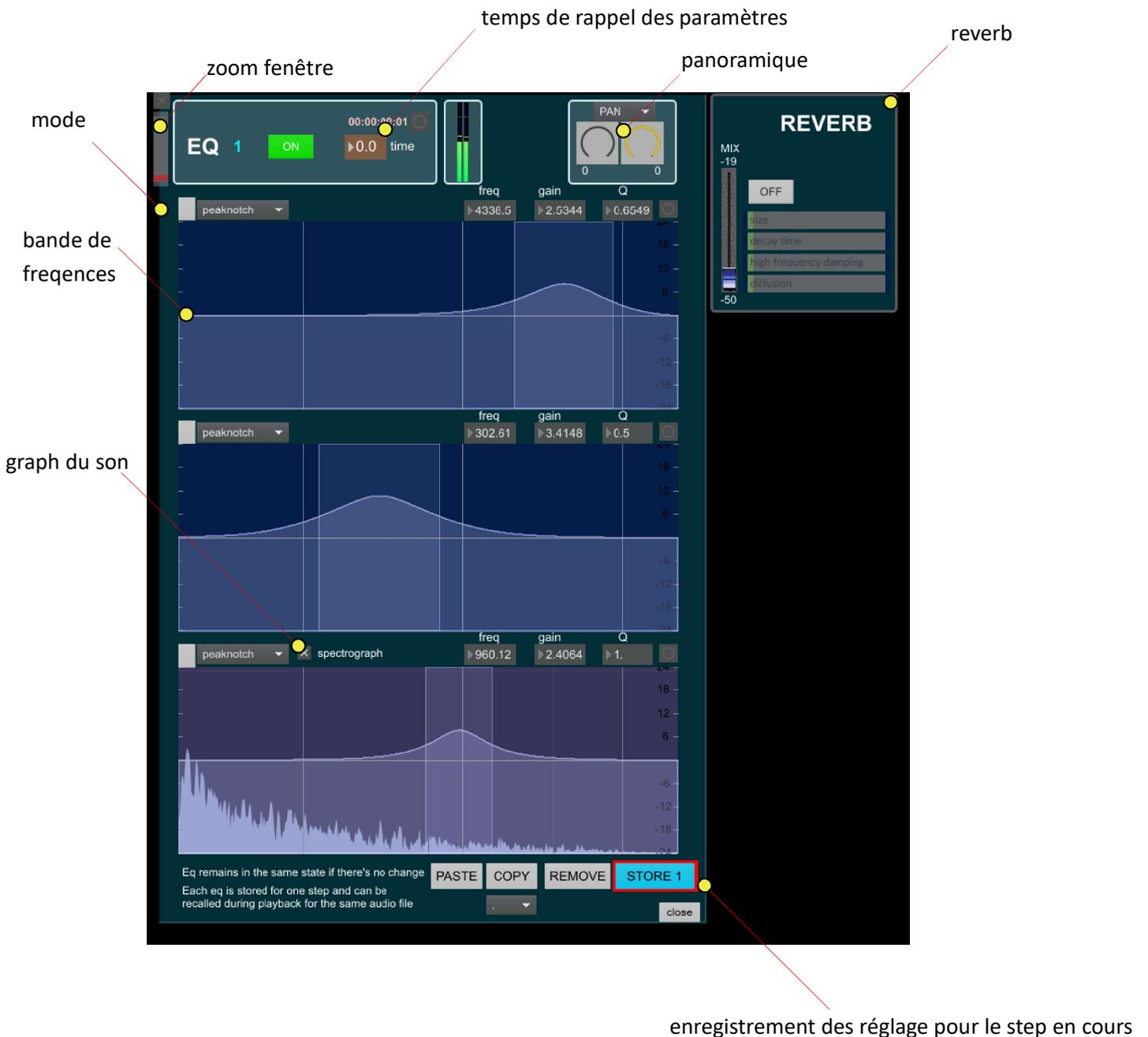
close

equalisation

fondu en entrée  
lors d'un mix

pour utiliser le son  
via max

la section audio dispose depuis la version 2.94 d'une equalisation et d'une reverb



3 zones d'Equalisation sont disponibles.

pour régler une atténuation ou une augmentation d'une fréquence en particulier :

utiliser le mode peaknotch.

déplacer la souris horizontalement pour choisir la bande de fréquence, utiliser les bandes latérales pour régler le Q, bouger verticalement pour régler le gain.

les EQ sont temporisables, tout comme la réverb et ces réglages sont propres à chaque step de la playlist de Vimi. **Tant qu'un réglage n'est pas rapellé il reste inchangé pour tous les fichiers suivants.**

## RACCOURCIS CLAVIER

Le menu shortcut affiche la page concernée.

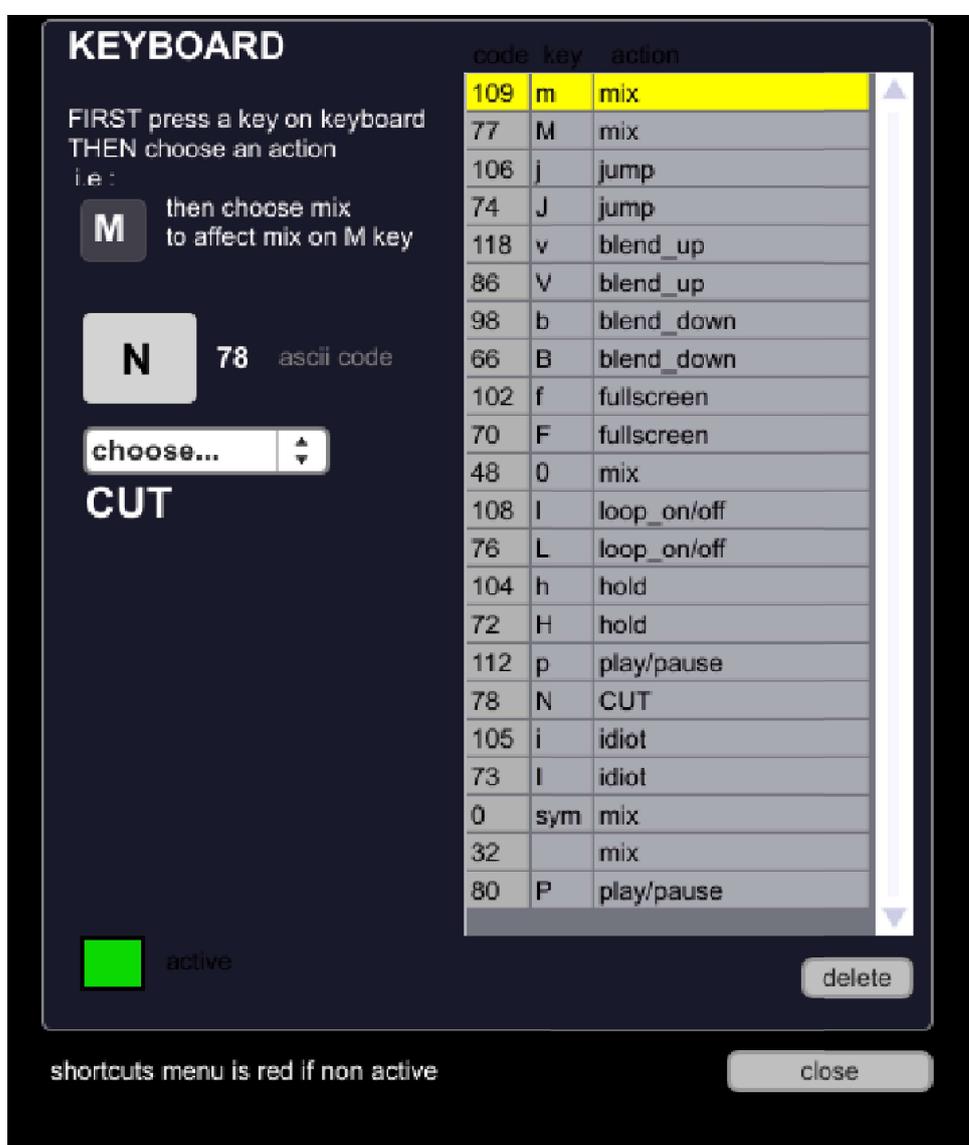
presser une touche, son code ascii s'affiche, si elle possède une affectation, elle est indiquée.

pour affecter une touche à une fonction, presser **d'abord** une touche **puis** choisissez la fonction dans le menu déroulant.

Active : on/off du clavier.

attention à la touche majuscule, il est utile de créer deux raccourcis, avec MAJ et sans, pour éviter les erreurs

**Attention, les raccourcis clavier ne sont actifs que si la fenêtre de Vimi est active. Elle s'encadre en violet si ce n'est pas le cas.**



il est possible d'affecter le chargement ou le déclenchement d'un step particulier sur une touche.  
 step LOAD (prépare) step MIX (charge et lance le mixage) step JUMP (déclenche directement la lecture du step concerné)  
 ces fonctions affichent un menu déroulant où figure tous les steps de la playlist

## COMMANDES MIDI

Vimi peut recevoir des ordres midi et en envoyer.

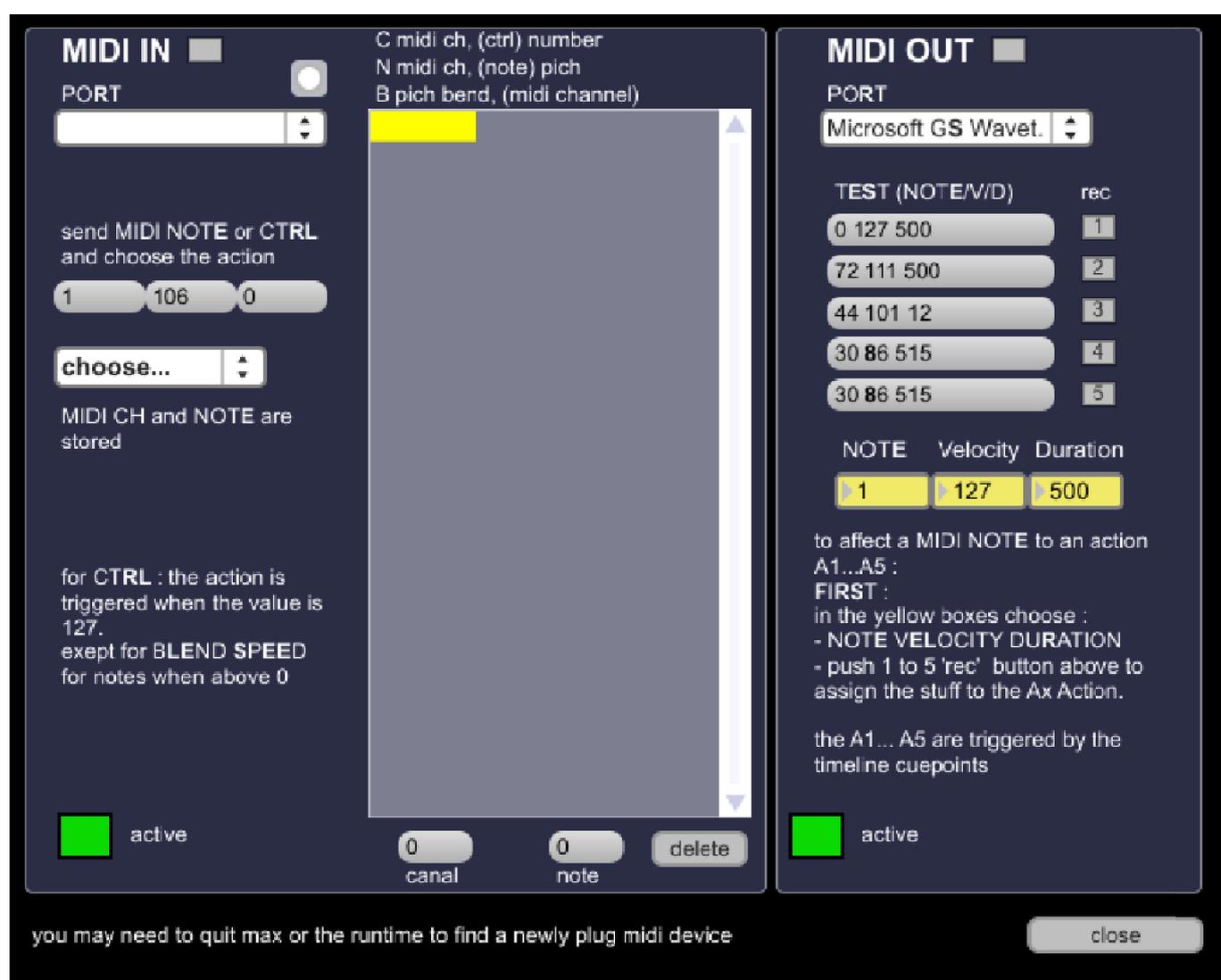
le midi IN sert à piloter Vimi, sur le même principe que les raccourcis clavier.

IN : Choisissez l'interface, envoyer en midi une note ou un contrôleur, choisissez la fonction à affecter dans le menu déroulant.

OUT : Les cuepoints A1 à A5 sont paramétrables dans la partie MIDI OUT.

Choisissez dans les afficheurs jaunes le code de note, la vélocité et la durée (en ms), puis cliquer sur un des boutons (rec) A1... A5 pour enregistrer le code de note pour la fonction choisie.

il est également possible d'envoyer des codes de NOTE ou de CTRL directement depuis le menu actions.



il est possible d'affecter le chargement ou le déclenchement d'un step particulier sur une commande midi

step LOAD (prépare) step MIX (charge et lance le mixage) step JUMP (déclenche directement la lecture du step concerné)

ces fonctions affichent un menu déroulant où figurent les steps de la playlist

## COMMANDES OSC

Vimi peut recevoir des ordres OSC (réseau) et en envoyer.

l'envoi se fait par sur une adresse IP spécifiée sur un port donné.  
la réception se fait en indiquant simplement le port.

Pour communiquer avec d'autres logiciels en OSC dans un même ordinateur, utilisez 'localhost' ou l'adresse 127.0.0.1

le logiciel émetteur doit avoir le même n° de port que le réglage d'entrée OSC :  
par ex dans Dlight créer un 'osc writer' sur le port 7001 et indiquer en entrée 7001 ici.

réglage de sortie OSC

réglage d'entrée OSC

commandes vers Dlight

affichage de ce qui est reçu

The screenshot shows the Vimi OSC interface with several panels:

- send to network:** Includes fields for 'localhost' and '127.0.0.1', and a 'port' field set to '0'.
- receive from network:** Includes a 'port' field set to '0' and a checkbox for 'print to max window'.
- commands:** A section with 'D::light OSC test', a 'GOTO' button, and a 'select' dropdown set to 'submaster' and a 'level' dropdown set to '1'.
- ACTIONS - FROM OSC:** A table with columns 'code', 'key', and 'action'. The first row is highlighted in yellow. Below the table, there are fields for 'channel' (59) and 'level' (107), and an 'active' checkbox.

Yellow dots and red lines point to specific elements: 'send to network', 'receive from network', 'GOTO', 'select', 'level', 'code key action' header, and the 'active' checkbox.

Sur le même principe que les raccourcis clavier, envoyez une commande en OSC, puis choisissez la fonction à attribuer avec le menu déroulant. les valeurs reçues sont enregistrées et affectées à une commande qui sera déclenchée lorsque ces valeurs seront strictement identiques (ex master 1 à 125 déclenchera la commande uniquement lorsque la valeur du master 1 sera de 125)

Il est possible de déclencher un step particulier:

step-load, step-mix, step-jump affichent un menu qui contient la liste des steps.

**load** : précharge le step choisi, une action de 'mix' est alors requise ensuite

**mix** : charge et déclenche le mix (avec un délai de 350ms)

**jump** : saute directement au step concerné en 'stage'

un réglage de delay vers Dlight est ajouté dans la version 2.88 qui retarde la demande de GO après le chargement d'un step

## EXTERNALS

Gestion des fichiers texte et des dossiers externes.

Vimi enregistre, lors d'une sauvegarde par "save", tous les réglages et la playlist dans le fichier 'show' qui se trouve dans le dossier txt.

'Show' est chargé automatiquement à l'ouverture de Vimi

le fichier show.txt regroupe tous les paramètres et réglages. il doit être placé dans le dossier "txt" situé dans le même dossier que vimi

vous pouvez l'exporter pour l'archiver

si tous les fichiers se trouvent dans un même dossier et que vous le déplacez, vous pouvez le re-localiser en un clic. Utile si vous changez d'ordi ou de support...

sauvegarde

import pour n'importer qu'une partie des réglages

export pour n'exporter qu'une partie des réglages

open pour voir le contenu (et le modifier)

### export /import :

settings : préférences et réglages

playlist : liste de lecture avec adresse complète de chaque fichier

cuepoints : points d'action pendant la lecture d'un fichier

dynamics : courbes de niveau audio et vidéo

curves : courbes de transfert

shortcuts : raccourcis clavier

midi : réglages midi etc...

En cliquant sur un des noms, un fichier texte est immédiatement exporté dans le dossier de Vimi. pour importer un fichier, placer celui-ci dans le dossier de Vimi et cliquer sur son nom.

## Commandes externes

Les applications développées avec Max peuvent échanger des informations directement, sans passer par le midi ou l'osc si elle sont dans un même ordi.

des objets max comme send et receive peuvent faire transiter des ordres mais aussi de l'audio ou de la vidéo.

Vimi peut donc être augmenté par l'ajout de patches externes pour qu'il puisse répondre à d'autres demandes.

## Réglage de l'image de sortie

par défaut vimi est "livré" avec différentes positions accessibles depuis le menu picture.

La position 1 est chargée en même temps que Vimi. il est possible de passer d'une position à une autre lors du lancement d'un step ou pendant la lecture (créer un cue point de position).

### Etapes pour régler la sortie vidéo et l'adapter à la taille de l'image

positionner dans votre système de préférence l'écran de sortie à **gauche** de l'écran principal

faite glisser la fenêtre "mon" vers l'écran externe ou cliquer sur 1/2 (cf page22)

1- lire une vidéo.

**Dans la fenêtre picture (cf p23).**

**SETUP en haut à droite, et choisir le nbre d'images à placer cote à cote, puis SET.**

Cliquer sur la position 1 dans la liste, position qui sera chargée au lancement de Vimi.

mettre un fond coloré afin de pouvoir clairement voir les limites de l'image (background)

désactiver crop et softedge, faire un reset du keystone.

Si vous n'avez pas besoin d'une déformation en perspective, activez ORTHO, qui simplifie les réglages car il s'agit d'une projection orthographique, sans perspective. cela à une influence sur les paramètres de rotation.

Choisir "actual" dans le déroulant pour aller chercher le ratio de l'image en cours de lecture.

Réduire ou augmenter la valeur dans V. (H est lié à V dans le ratio actuel) afin que l'image occupe la surface de projection souhaitée.

Si le ratio n'est pas bon, modifier H.

Une fois le ratio correct, cliquer sur custom. Cela permet de conserver ce ratio pour modifier V et agrandir l'image en conservant ses proportions.

Régler la taille de l'image pour qu'elle occupe la surface de projection souhaitée. (En plaçant la souris sur le bord droit des afficheurs pour une meilleure finesse d'ajustement)

Une fois l'image réglée correctement, enregistrer ces réglages pour la position 1. Pour ce faire cliquer sur « update 1 ».

Faire un save pour stocker ces paramètres sur le disque.

KEYSTONE : cliquer sur un des petits ronds pour bouger le coin de l'image.



le SLIDER permet d'ajuster un réglage.

lorsqu'un afficheur est actif (encadré en jaune) une action sur le slider permet d'en affiner le réglage.

clic : un réglage normal,

ALT + clic permet un réglage grossier

CMD ou CLIC DROIT un réglage très fin

utilisez les flèches du clavier droite et gauche pour passer d'un afficheur à un autre

il est possible d'afficher en OSD (sur la vidéo en sortie) le réglage actif

Z pour revenir à la précédente valeur

[MAIN](#) (accessible depuis le menu situé sous la fenêtre de preview)

est un séquenceur qui permet de déclencher des actions de Vimi, de Dlight du Miniplayer audio ou de donner n'importe quel ordre en OSC

le temps de FOLLOW permet d'enchaîner les steps avec un temps réglable

The interface consists of a main table and a control panel below it.

	VIMI	DLIGHT	AUDIO	follow	OSC	OSC MESSAGE
0	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.
8	.	.	.	.	.	.
9	.	.	.	.	.	.

Control Panel:

- ACTIONS à déclencher:** vimi action, DLIGHT, AUDIO, FOLLOW (with a play button and a time input field).
- commandes OSC:** OSC sender, comment.
- commandes actives:** DLIGHT, VIMI, AUDIO, OSC (each with a close button).
- Buttons:** CLIC=GO (yellow), GO (blue), NEXT / LAST (blue arrows).

[.] pour effacer

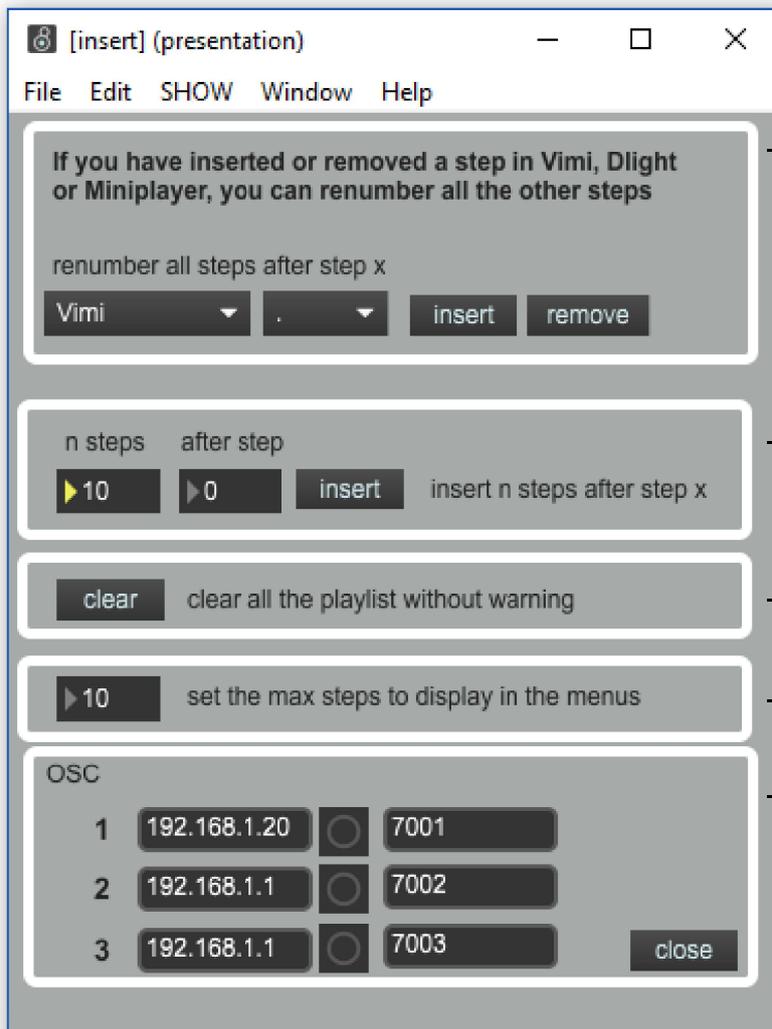
JAUNE = clic & GO

BLEU = edition sans déclencher

copie le step actuel    colle ce qui a été copé    insert un step vide avant le step actif    supprime le step actif



EDIT + FENETRE D'EDITION



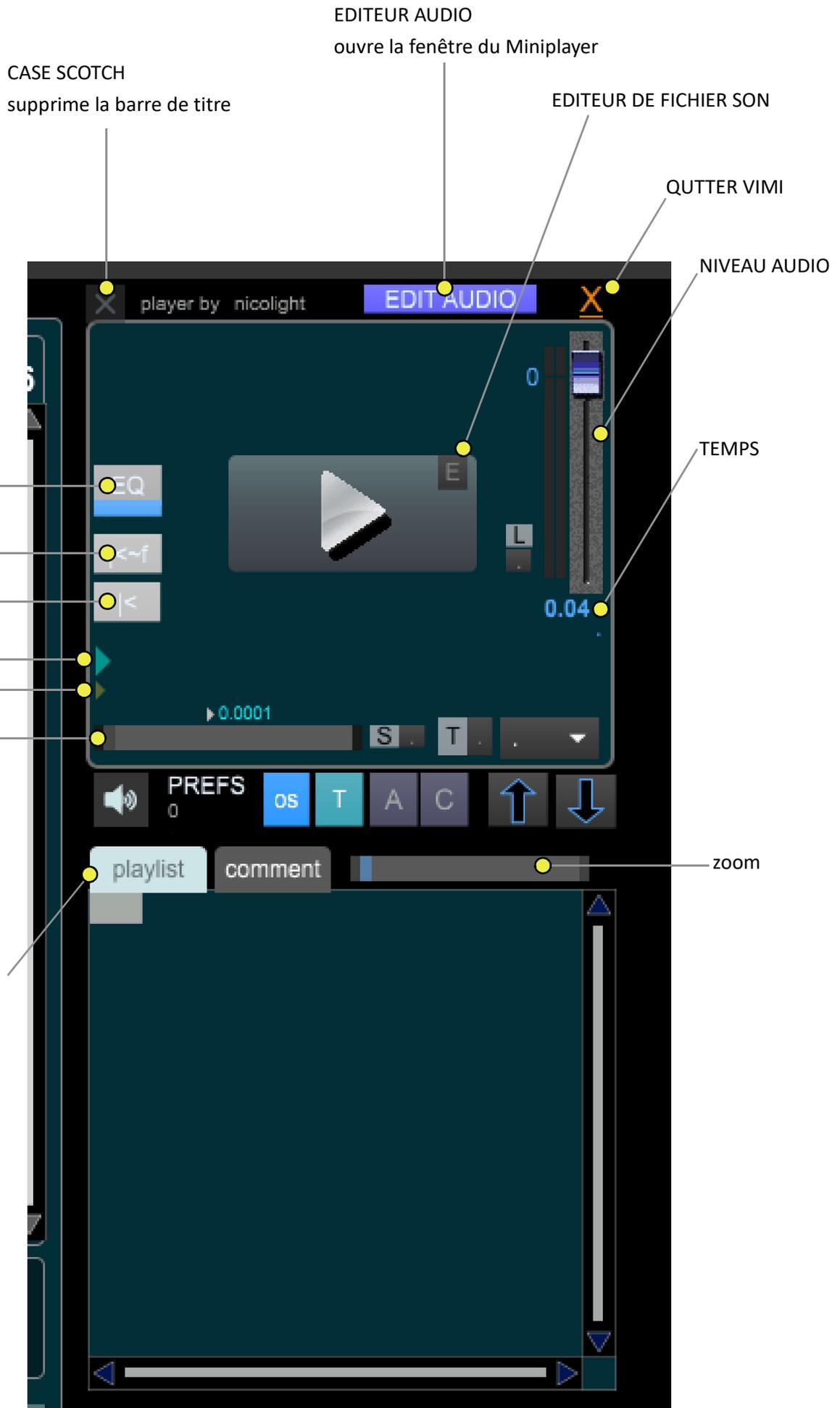
L'ajout ou la suppression d'un step dans Vimi ou dans la playlist audio renumérote automatiquement les n° de step à déclencher

ajout de steps vides

efface tout

nombre de steps à afficher

ports OSC sortants



enregistre la vitesse (S = Speed)

T (Trigger = automation)  
 enchaîne au step suivant à un temps donné  
 bouger le curseur jaune jusqu'au temps souhaité  
 clic sur T pour enregistrer  
 [.] le supprime

enregistre le niveau pour le step actif  
 [.] le supprime

barre d'automation

action en fin de fichier  
 LOOP lit en boucle  
 FOLLOW enchaîne le suivant  
 STOP met en pause  
 PAUSE\_NEXT enchaîne au fichier suivant sans lancer la lecture

AUDIO ON-OFF réglages généraux

active ou non les commandes OSC

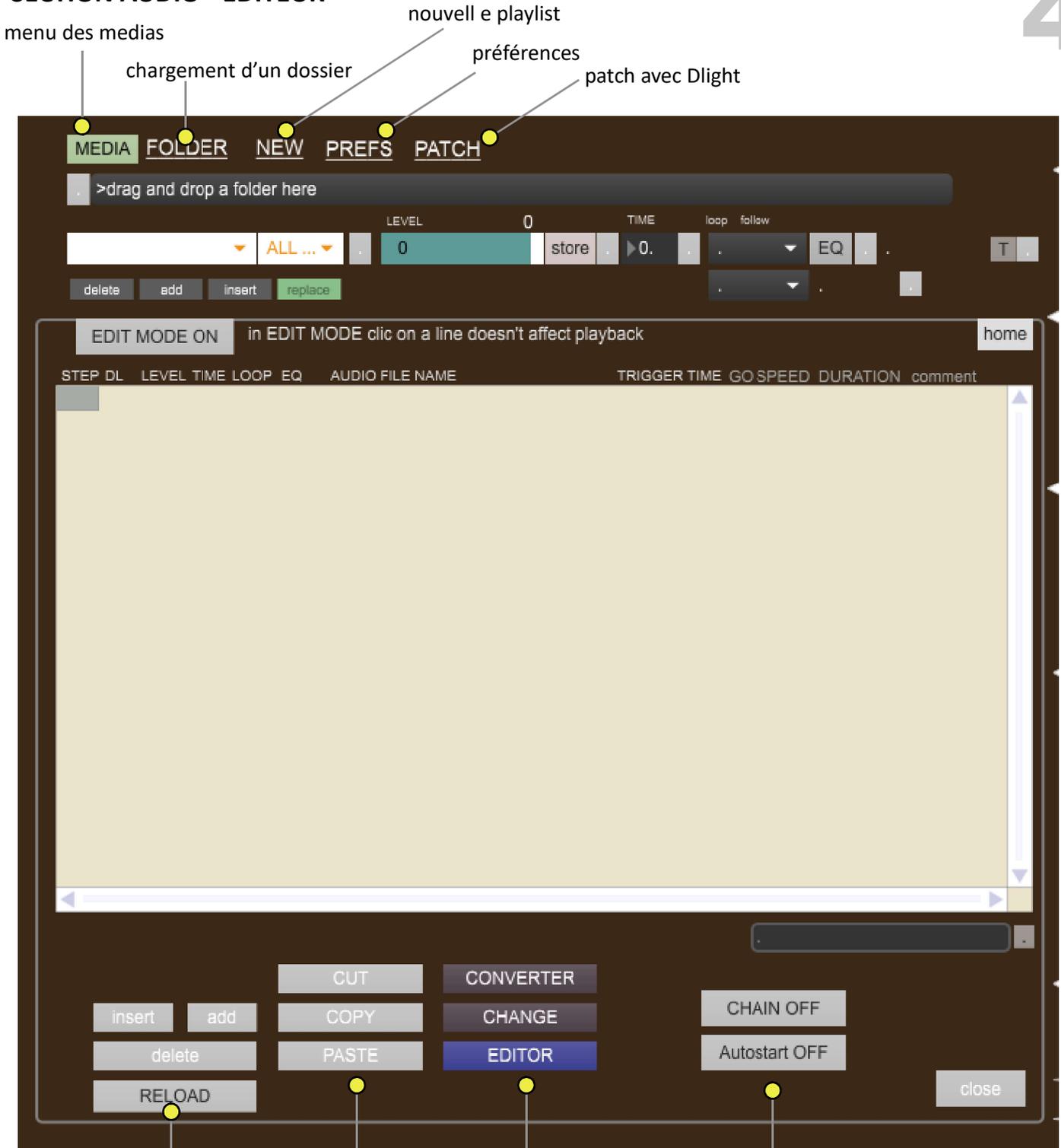
active ou non les automatisations

Chain : enchaîne au pas suivant (= follow)

Autostart : un clic déclenche la lecture

LAST - NEXT

# SECTION AUDIO - EDITEUR



menu des medias

chargement d'un dossier

nouvelle playlist

préférences

patch avec Dlight

EDIT MODE ON

in EDIT MODE clic on a line doesn't affect playback

home

STEP DL LEVEL TIME LOOP EQ AUDIO FILE NAME TRIGGER TIME GO SPEED DURATION comment

insert add

delete

RELOAD

CUT

COPY

PASTE

CONVERTER

CHANGE

EDITOR

CHAIN OFF

Autostart OFF

close

insert un step vide  
add ajout un step vide à la fin  
delete supprime les step actif

coupe  
copie  
colle  
le step actif

convertisseur audio  
changer le dossier  
éditeur de son

enchaînement auto de tous les steps  
démarrage automatique de chaque step  
lors d'un clic ou d'un rappel de step

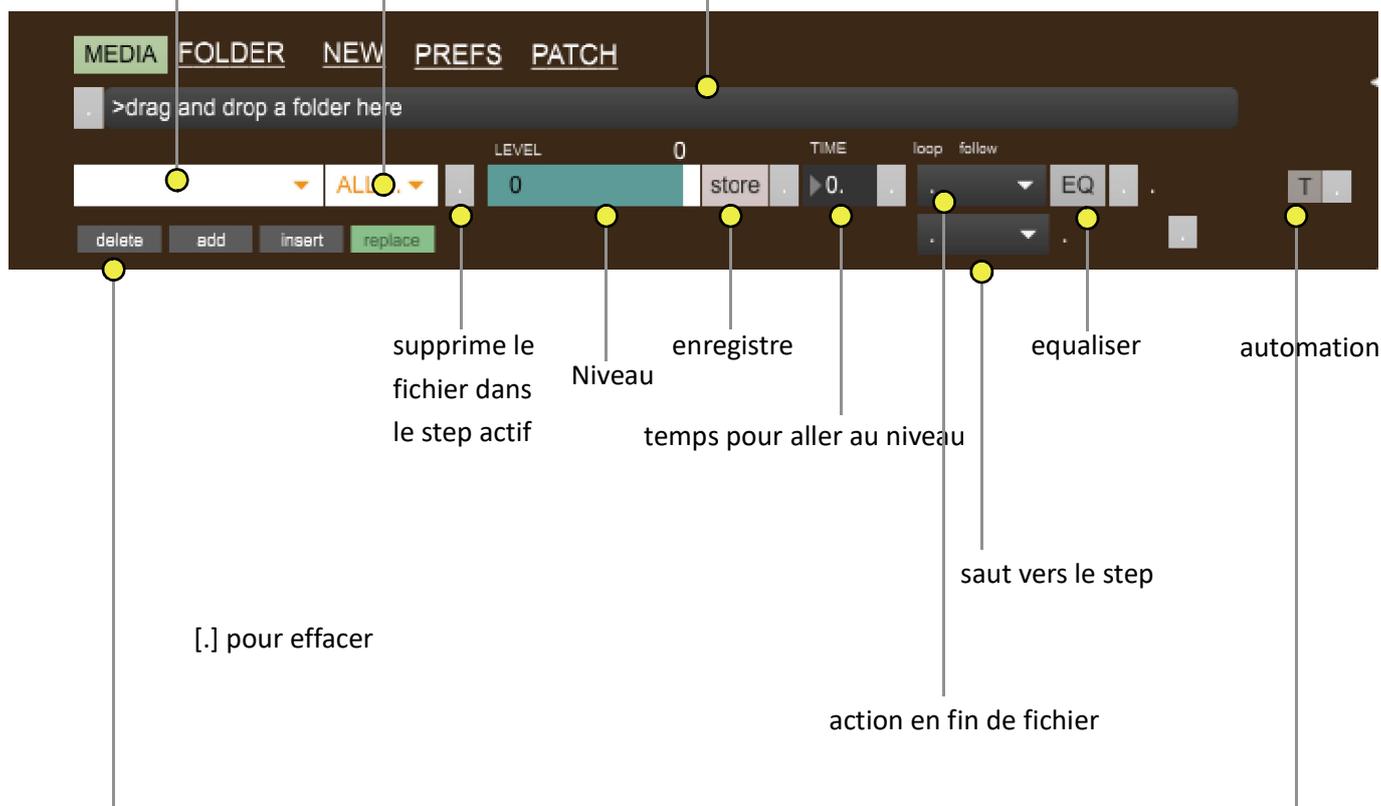
## AUDIO - EDITION

liste des fichiers

contenus dans le dossier

filtre

dossier actuel / drag & drop sur la fenêtre possible



supprime le  
fichier dans  
le step actif

Niveau

enregistre

temps pour aller au niveau

equaliser

automation

[.] pour effacer

saut vers le step

action en fin de fichier

Pour ajouter un fichier AUDIO à la playlist, se mettre sur le step concerné

**choisir d'abord la methode**

ADD ajoutera à la fin

insert ajoutera avant le step actif

replace remplacera le fichiersur le step actif

PUIS choisir dans le men déroulant le fichier à ajouter (ou glisser déposer un fichier)

l'automation enchaîne deux steps automatiquement au bout du temps déterminé  
par le curseur jaune de la fenêtre principale

UN STEP PEUT NE PAS CONTENIR DE FICHER AUDIO

mais juste un niveau et un temps : par ex - 70db 5 time.

le déclenchement de ce step fera un fade out en 5 secondes.

il en va de même pour les EQ et les reverbs. Si un step ne contient qu'un réglage d'eq et ou de reverb ils seront rapelés dans le temps enregistré

## MIXAGE

- si aucun point (IN ou AUTOSTART) n'est défini, lors d'un mixage, la lecture débutera si l'autostart général est actif.

placer vous en pause au début d'un fichier, clic sur ACTION/ section FILE IN OUT :

IN détermine le point d'entrée du fichier et le met en PAUSE

AUTOSTART détermine le point d'entrée du fichier et le met en LECTURE

## FONDUS

Vimi est conçu pour effectuer un mixage entre deux vidéos, il est possible d'utiliser cette fonction pour faire des fondus au noir sans faire de mixage à proprement parler.

exemple :

**\_ le fichier du step 1 contient une vidéo que l'on veut fondre au noir à un moment précis**

**de la lecture** : utiliser la courbe de fonction (cf page 11) pour créer une courbe sur la couche vidéo : placer la "tête de lecture" à l'endroit voulu, cliquer sur le + en bas à gauche pour ouvrir cette section, cliquer sur VIDEO en bas à gauche, cliquer dans la zone des courbes pour créer un point à 100%, déplacer la tête de lecture, cliquer sur la zone pour créer un point à 0%. Assurez vous que la fonction est active (première case verte en bas à gauche)

**\_ le fichier du step 1 contient une vidéo que l'on veut fondre au noir à un moment**

**indéterminé pendant la lecture** : si le fichier 2 commence par une image noire, utiliser MIX pour effectuer le fondu du fichier en cours vers le fichier 2 et désactiver l'autostart (cf page 13), ou placer un point "IN" (= début en pause) sur le fichier 2 (cf page 16).

Si le fichier 2 ne commence pas par une image noire, créer un noir (avec le menu gradient pour créer un jpeg noir) que vous placerez entre le fichier 1 et le fichier 2.

Le temps de passage du fichier 1 au fichier 2 s'effectue par l'indication d'un temps (time) qu'il faut placer sur le fichier 2.

## MIXAGE AUTOMATIQUE

si la touche follow est active, le mixage vers le step suivant aura lieu dès la fin de la lecture du step actif. il est possible de déclencher automatiquement un mix à un autre moment en ajoutant un point de MIX (placer la tête de lecture en pause à l'endroit où doit se faire le mix, ACTION/MIX)

## DECLENCHEMENT D'UN STEP PARTICULIER

Cliquer sur la ligne concernée, le fichier est chargé et démarre suivant l'état de l'autostart.

Via une touche du clavier, une commande midi ou OSC :

dans chacun des menus (shortcuts, MDI, OSC) il est possible d'affecter le chargement et le déclenchement d'un step.

## Configuration et Conclusion

Pour lire correctement des flux vidéo et permettre leur traitement par la carte graphique, il convient de travailler avec des outils suffisamment performants.

Vimi à été testé sur MAC et sur PC à partir de processeurs i5 et i7.

Il est recommandé pour la vidéo de travailler avec des disque durs à 7200tr/mn ou des disques SSD.

Si vous utilisez des supports externes, la liaison peut être source de problèmes de débit, l'USB 2.0 peut être parfois un peu lent.

Le preview (fenêtre 'stage') qui affiche l'image en cours de lecture peut faire écrouler le débit de l'image en sortie, suivant les ordi et les cartes graphiques. Il est possible de le désactiver pour améliorer la fluidité en sortie à l'aide des boutons situés au dessus

Les changements de position d'image en temps réel peuvent s'avérer chaotiques sur des machines pas assez puissantes.

Si possible, ne lisez pas d'autres fichiers en même temps car ce qui peut faire ralentir et perturber la lecture ce sont les accès disque.

Si vous rencontrez des problèmes de fluidité (surtout visibles lors d'un mixage où deux fichiers sont lus en même temps) diminuer la valeur du moteur principal pour accélérer la cadence de lecture, ou encoder votre fichier avec un codec vidéo plus approprié à votre environnement. Ne codez pas de piste audio si elles ne sont pas nécessaires

L'interface CMC FD (Steinberg) est implémentée pour la gestion des crops et bords flous

Vimi à d'abord été crée pour effectuer des mixages, puis des actions pendant la restitution, puis d'autres comportements ont été ajoutés pour répondre à des demandes propres à chaque spectacle. Il reste évolutif. Tout développement dédié est envisageable.