

Programação Multimédia

Captura de Vídeo

Capturar Vídeo

- Capturar vídeo de uma *Webcam*
 - Necessitamos de usar a biblioteca video
 - `import processing.video.*;`
 - Basicamente capturamos frame a frame e desenhamos a imagem no ecrã
 - Possivelmente depois de aplicarmos filtros

Exemplo – Video Captura Simples

```
import processing.video.*;

// O objecto que captura da webcam
Capture camera;

void setup() {
    size(200, 200);
    framerate(10);

    camera = new Capture(this, width, height, 10);
}

void draw() {
    camera.read();

    // o objecto de captura funciona como uma imagem: podemos desenha-lo
    // directamente
    image(camera, 0, 0);
}
```

Exemplo – Video Captura com manipulação

```
import processing.video.*;

// O objecto que captura da webcam
Capture camera;

void setup()
{
  size(200, 200);
  frameRate(10);

  camera = new Capture(this, width, height, 10);
}

void draw()
{
  camera.read();

  // nao queremos linhas nos rectangulos
  noStroke();

  // cada pixel é desenhado como um rectangulo de tamanho aleatorio entre 0 e 10 pixeis.
  for (int i = 0; i < width; i++) {
    for (int j = 0; j < height; j++) {
      fill(camera.pixels[j*height+i]);
      rect(i+random(10), j+random(10), random(10), random(10) );
    }
  }
  println(frameRate);
}
```