

PUREDATA MINIGUIDA
(081006)

Pd (PureData) è una piattaforma di programmazione ad oggetti orientata alla performance musicale elettronica (live electronics) e all'interazione con il video (interactive arts)

(consigliato scaricare la versione Pd-extended, con librerie pre-compilate da <http://puredata.info/downloads>)









OGGETTI e PATCH

- Programmare, in Pd, significa combinare oggetti tra loro in uno spazio grafico, la *patch* (per “girare”, una patch ha bisogno che Pd sia installato nell'ambiente operativo)
- Gli *oggetti* sono icone che rappresentano particolari dispositivi (i simboli inseriti negli oggetti ne descrivono la funzione specifica)
- Per creare o aprire una patch, salvarla e stamparla, o copiare e incollare oggetti, i comandi sono i medesimi della maggior parte dei software in ambiente Linux Mac e Windows: [Ctrl+N]; [Ctrl+O]; [Ctrl+S]; [Ctrl+P]; [Ctrl+Shift+S]; [Ctrl+C]; [Ctrl+V]; [Ctrl+D]
- Per spostare gli oggetti nello spazio grafico, trascinare il cursore sull'oggetto per selezionarlo e poi trascinare l'oggetto col mouse o coi tasti-freccia della tastiera (la combinazione Shift+freccia consente spostamenti graficamente precisi)

NORMAL MODE e EDIT MODE

- *normal mode* è la modalità “d'esecuzione”
- *edit mode* [Ctrl+E] “sblocca” la patch per modificarla (per testarla [Ctrl+E] nuovamente)

OGGETTI PRINCIPALI*

- *object* [Ctrl+1]  è il contenitore principale di operatori, che si inseriscono in forma testuale nell'object
- *message* [Ctrl+2]  contiene riceve e invia messaggi ad altri oggetti
- *number* [Ctrl+3]  contiene riceve e invia numeri
- *symbol* [Ctrl+4]  contiene riceve e invia simboli
- *comment* [Ctrl+5]  è un appunto in forma di testo che non ha alcuna operatività
- *bang* [Ctrl+Shift+B]  riceve e invia un segnale
- *toggle* [Ctrl+Shift+T]  comanda on/off ricevendo e inviando segnali o valori 1, 0
- *slider* [Ctrl+Shift+V] o [Ctrl+Shift+H]  controller

*) Ogni oggetto ha un suo “help” richiamabile con il tasto destro del mouse sull'oggetto stesso. Un elenco completo degli oggetti si ottiene richiamando “help” con il tasto destro in un punto vuoto dello spazio bianco della patch.

INLET/OUTLET e PATCHCORD

- *inlet*, canale d'entrata dell'oggetto, è rappresentato da un ispessimento del profilo superiore
- *outlet*, canale d'uscita dell'oggetto, è rappresentato da un ispessimento del profilo inferiore
- Gli oggetti si collegano tra loro attraverso *patchcord*, linee che si creano trascinando il mouse dall'outlet di un oggetto all'inlet di quello successivo