

20: Mode présentation

introduction

Ce tutoriel porte sur la fonction *mode de présentation* de Max. En mode Présentation, vous pouvez créer une interface utilisateur spécifique à la performance qui est complètement différentes de votre modèle de programmation.

L'une des difficultés liées à la création d'un patch de performances performant a toujours été de "masquer" votre programmation afin de ne vous présenter que des contrôles de performances utiles. Cela est particulièrement vrai lorsqu'il était souhaitable de disposer de commandes de grande taille et d'un routage clair du signal. Comme nous le verrons, de nombreux problèmes liés à la mise en page des performances sont résolus en incluant des objets dans le mode Présentation et en les organisant séparément de leur rôle dans le programme.

Pour ouvrir le patch du didacticiel, cliquez sur le bouton vert **Ouvrir didacticiel** dans le coin supérieur droit de la fenêtre de documentation.

Vue d'ensemble du patch

Il s'agit d'un patch similaire à certains des patchs de dessin que nous avons récemment utilisés; il met à l'échelle les mouvements de votre souris pour effectuer un dessin dans un objet *lcd*. Dans ce cas, le "pinceau" est une boîte (un **framerect**, en termes *lcd*). Plutôt que de simplement dessiner des boîtes dans l'écran *lcd*, la taille, la forme et la couleur des boîtes sont constamment modifiées en fonction des paramètres des objets *rslider* horizontal et *slider* vertical situés en haut du patch. Ces boîtes et l'état de l'objet *metro* qui interroge la souris sont tous initialisés lorsque le patcher est ouvert avec les objets *loadbang* et *loadmess* (les objets *loadmess* transmettent simplement un argument sous la forme d'un message, plutôt qu'un **bang**, à l'ouverture du patcher). Avec *metro* en cours d'exécution, déplacez votre souris pour voir que le dessin se déplace constamment en réponse aux mouvements de votre souris. Si vous plissez les yeux, cela pourrait même vous sembler un Mondrian...

Cependant, ce patch montre également l'une des limitations typiques de la programmation Max. La logique du patch couvre la majeure partie de l'espace de travail et écrase quelque peu le résultat qui est dessiné dans l'espace de travail *lcd*. Une option pour rendre le patch plus utilisable serait de cacher toute la logique avec l'encapsulation et de redimensionner les éléments de l'interface utilisateur. Toutefois, cela peut modifier la disposition logique du patch et rendre plus difficile une extension par la suite. Nous avons besoin d'un moyen de créer une interface de performance qui n'interfère pas avec la disposition logique de notre patch.

Utiliser le mode de présentation

Max résout ce problème en fournissant une interface utilisateur spéciale pour le patch: le *Mode de présentation*. Nous entrons en mode présentation en cliquant sur la petite icône en bas du patch qui ressemble à un tableau blanc sur un chevalet. Lorsque nous faisons cela, nous verrons la logique du patcheur disparaître et les éléments de l'interface utilisateur du patcheur seont disposés de manière plus pratique pour la performance. En cliquant à nouveau sur l'icône, vous revenez au mode "patcher" (la manière habituelle de voir les patcheurs), où nous pouvons modifier la logique du patch. Le mode Présentation simplifie le processus de création d'une vue du patch axée sur l'utilisateur.

Lorsque nous sommes en mode normal (patch) de notre patch, nous pouvons définir les éléments qui apparaîtront en mode Présentation. Déverrouillez le patch du tutoriel ; vous verrez que les éléments de l'interface utilisateur ont un halo rose. C'est l'indicateur qu'un objet sera inclus dans le mode présentation. Ajoutons quelques objets au mode de présentation.

Deux objets qui pourraient être intéressants dans notre patch de performance sont les deux boîtes de *nombres* qui affichent la taille actuelle de la boîte. Ces boîtes de *nombres* sont juste en dessous des deux objets *scale* au milieu du patch. Sélectionnez l'une des boîtes de *nombres*, puis choisissez **Ajouter à la présentation** dans le menu **Objet**. Si vous passez en mode Présentation, cette boîte de *nombres* s'affiche, mais sa taille et son emplacement restent inchangés par rapport au mode normal. Il serait probablement logique de déplacer cette boîte sous le *rslider* qui contrôle sa plage. Vous pouvez cliquer et faire glisser la boîte de *nombres* dans le mode Présentation comme vous pouvez le faire en mode "patch" - vous pouvez même la redimensionner si vous le souhaitez. Les changements de taille et d'emplacement n'affecteront pas la disposition dans le patcheur normal. Vous pouvez le vérifier cela en passant d'un mode à l'autre.

Revenez au mode normal et sélectionnez l'autre boîte de *nombre*. A nouveau, sélectionnez Ajouter au mode de présentation, puis passez à l'autre mode. Vous pouvez également déplacer et redimensionner cette boîte de *nombres*, probablement en la déplaçant aussi sous le *rslider*. Lorsque vous êtes en mode présentation, vous pouvez verrouiller le patch (comme vous pouvez le faire en mode patching) en cliquant sur l'icône de verrouillage située en bas du patcheur. De cette façon, vous pouvez déplacer les contrôles sans modifier la disposition de l'écran.

En mode présentation, vous pouvez ajouter des objets à votre patcheur, qui sont ensuite ajoutés automatiquement au mode présentation. Déverrouillez la vue du mode Présentation, puis double-cliquez pour faire apparaître la palette d'objets. Ajoutez un objet *commentaire* et modifiez-le pour créer une étiquette «Taille actuelle». Déplacez cet objet vers la zone du patch où se trouvent les nouvelles boîtes de *nombres* pour que leur utilisation soit plus évidente. Si vous retournez en mode Patching, vous verrez que l'objet existe également dans ce calque, à la position dans laquelle il a été créé à l'origine. Il y a également un halo rougeâtre, ce qui montre qu'il est inclus dans un calque de présentation.

Modifications de l'affichage

Que faites-vous si vous souhaitez travailler à la fois sur la vue "patcher" et sur la vue « Présentation » en même temps ? Max a un petit tour dans son sac : il vous permet d'avoir **plusieurs vues** du même patcheur ouvertes simultanément. Avec la fenêtre du patch sélectionnée comme point de mire, choisissez l'option **Nouvelle vue** du menu **Affichage**. Cela ouvrira une nouvelle fenêtre avec le même contenu de patch. En fait, il s'agit du même patcheur, comme vous pouvez le constater par le contenu de l'objet *lcd* et l'état des différentes boîtes de *nombres*. Si vous modifiez le patcheur sur une fenêtre, ces modifications sont répercutées dans l'autre. Vous pouvez avoir l'une des fenêtres en mode présentation (pour modifier la disposition des performances) tout en travaillant sur la logique du patcheur dans l'autre. L'utilisation de vues multiples est également utile pour travailler sur des patchs volumineux susceptibles de submerger votre écran. Au lieu de cela, vous pouvez ouvrir deux vues et faire défiler les différentes régions du patch; soyez assuré que toutes vos modifications se produisent sur une seule version du patch.

Résumé

Le mode Présentation permet de créer des interfaces de performances faciles à utiliser sans détruire la structure logique de votre patch. Les objets en mode présentation fonctionnent de la même manière qu'en dehors de celui-ci, mais ils peuvent avoir des tailles, des géométries et des

emplacements différents - tout ce qui est nécessaire pour créer la meilleure disposition possible d'interface. De plus, la possibilité d'avoir plusieurs vues d'un patch vous offre des options pour une programmation plus efficace et un accès à des patchs de grande taille même sur de petits écrans.