

37-éléments UI

introduction

Ce tutoriel traite de la création de contrôles personnalisés à l'aide de vos propres images. Cette fonction est assurée par les objets *pictctrl* et *pictslider*, qui utilisent des images spécialement formatées pour vous offrir des interfaces utilisateur personnalisables.

La modification des couleurs et de la taille des éléments d'interface utilisateur ne suffit pas pour créer des interfaces personnalisées. Les objets *pictctrl* et *pictslider* permettent de passer à la vitesse supérieure: pratiquement n'importe quel graphique peut être utilisé pour créer des commutateurs, des curseurs et des indicateurs d'état. Cependant, pour obtenir le meilleur résultat possible, vous devrez formater les images pour les rendre conformes aux exigences des objets.

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 patcheur du tutoriel

Si vous jetez un coup d'oeil au patcheur du tutorial, vous verrez quatre images plutôt idiotes. Pour voir le patch au travail, cliquez sur le téléphone portable. Il lance le *metro*, ce qui anime tous les autres graphiques. Le téléphone portable agit évidemment comme un **commutateur** momentané, l'anneau est un **curseur** (suivant la sortie d'un objet *drunk*), le pouce est un indicateur yea / nay (un autre type de **commutateur**) et les yeux sont un indicateur multi-états (qui saute à la valeur de la sortie de l'objet *random*). Cliquez à nouveau sur le téléphone portable et toute l'opération s'arrêtera. Examinons chacune de ces contrôles pour voir ce qui la fait fonctionner.

L'image du téléphone portable, notre bouton momentané, est composée de deux images: le téléphone portable ordinaire et un téléphone dont le rétroéclairage est activé. Si vous observez l'objet *toggle* connecté à sa sortie, vous voyez que la sortie est à **1** lorsque vous cliquez sur le contrôle et **0** lorsque vous relâchez la souris. L'utilisation de l'objet *select* à la sortie nous permet de déclencher le *toggle* contrôlant le *metro*.

Pendant que le *metro* est éteint, regardons les autres contrôles. Ils sont tous pilotés par des objets *random*, mais ils peuvent également être modifiés manuellement. Cliquez et faites glisser sur l'anneau, et vous verrez qu'il agit comme un curseur horizontal: la sortie connectée à la boîte de *nombre* fournit une sortie de la valeur actuelle lorsqu'elle est modifiée manuellement. Dans ce cas, il y a **128** étapes suivies par l'objet.

L'image du pouce peut également être contrôlée manuellement: lorsque vous cliquez dessus, elle devient neutre. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, elle change d'état. Les yeux sont similaires, mais changent lorsque vous faites glisser et cliquez sur l'image. Il n'y a que quelques images, il peut donc être pratique d'utiliser la boîte de *nombre* située au-dessus pour modifier la valeur de manière plus contrôlable.

Échange des images et des paramètres

Jouons avec certains des paramètres du commutateur du téléphone portable. Déverrouillez le patch, sélectionnez le téléphone portable et ouvrez l'inspecteur d'objets. Vous verrez un grand nombre d'attributs disponibles pour cet objet. Commençons par jouer avec la taille de l'objet. Comme indiqué dans le patch, il n'existe aucun moyen de modifier la taille de l'objet: vous pouvez passer la souris en bas à droite de l'objet, mais la boîte de d'agrandissement ne s'affichera jamais.

Dans l'inspecteur, vous verrez qu'un attribut nommé **Snap Size to Picture Size** est activé. Cet attribut permet d'éviter le dimensionnement par l'utilisateur; il force plutôt l'objet à avoir la taille de l'image source. Si vous désactivez cet attribut, l'objet peut être redimensionné et l'image s'adaptera à la taille de l'image.

Parfois, vous voudrez essayer certaines images pour les boutons, mais vous devrez peut-être essayer plusieurs images pour qu'elles soient correctes. Vous pouvez modifier le fichier image en regardant dans la section image et en cliquant sur le bouton **Choisir...** pour l'attribut Fichier image. Par exemple, cliquez sur **Choisir**, naviguez jusqu'au dossier Max sur votre disque, puis allez dans le dossier *patches / picts* et sélectionnez l'image **boring button.pct**. Il s'agit plutôt d'une image de bouton standard, qui remplace complètement le bouton du téléphone portable.

Cliquez sur l'objet «*ring finger slider*» et observez les modifications dans l'inspecteur. Il s'agit d'un objet différent (l'objet *pictslider*) et il possède un ensemble d'attributs différent; en particulier, deux images différentes sont utilisées pour l'affichage. L'image d'arrière-plan (dans ce cas, le doigt) peut être utilisée pour définir la taille de l'objet, tandis que l'image de l'anneau peut être mise à l'échelle ou remplacée séparément. Cliquez sur le bouton **Choose for the Knob Image File** du *pictslider*, allez dans le dossier *patches/pict* et sélectionnez le fichier "smiley2.pct". Les deux smiley s'affichent immédiatement; l'un d'eux est l'image *cliquée*, vous devez donc cliquer sur l'attribut **Has Clicked Image** pour la faire apparaître correctement. Au lieu de déplacer une bague autour du doigt, vous faites glisser un visage. Vous voudrez essayer de modifier l'attribut **Marge inférieure** pour centrer le visage correctement pour cette image.

Redimensionnement et reformatage

Il existe une variété d'attributs d'objets qui nécessitent un formatage spécifique de l'image. Par exemple, des attributs tels que **Has Image Mask** et **Has Clicked Image** exigent que le fichier source soit spécialement formaté pour prendre en charge ces options. Si vous disposez d'un éditeur d'image, vous pouvez ouvrir les fichiers *thumbtoggle.pct* et *eyedial.pct* pour voir comment la complexité d'un fichier augmente lorsque certaines options sont sélectionnées. Le *pictctrl* «yeux», qui prend en charge le mode *cadran*, fournit également un exemple d'attributs qui ne sont possibles qu'en mode cadran.

Pour obtenir plus d'informations sur les formats d'image pour les objets *pictctrl* et *pictslider*, ouvrez le fichier d'aide de chacun deux et sélectionnez l'onglet **picture_format** pour voir comment une image doit être créée pour qu'elle soit un contrôleur valide. Si la plupart des fonctionnalités spéciales ne sont pas utilisées, l'image peut souvent être assez simple, mais des contrôles plus robustes nécessitent des images plus complexes - notamment si un masque est utilisé pour assurer la transparence.

Résumé

Couvrir toutes les options d'interface utilisateur personnalisées rendues disponibles par *pictctrl* et *pictslider* dépasse le cadre de ce didacticiel. Cependant, vous devriez être en mesure de voir comment l'interface utilisateur d'un patch peut être complètement modifiée en utilisant des éléments personnalisés basés sur des images. Bien que la création correcte des images puisse être difficile, ces efforts permettent un contrôle complet de l'environnement de contrôle visuel.