

LISTA COMANDI, ATTRIBUTI E PARAMETRI PER OGGETTI MAX/MSP SPECIFICI

BUFFER SIZE

(**scope~**)

Attributo di **scope~** che stabilisce la dimensione del *buffer*, cioè quanti "pacchetti" di campioni verranno usati nello schermo dell'oscilloscopio, ovvero quanti pixel verranno visualizzati al suo interno.

CALCCOUNT – SAMPLES PER PIXEL

(**scope~**)

Attributo di **scope~** che stabilisce il numero di campioni che viene visualizzato con un pixel.

CURVE PARAMETER o FATTORE DI CURVATURA

(**curve~**)

Fattore che regola la curvatura di un segmento. Varia da -1 a 1: i valori positivi generano le curve esponenziali, i valori negativi le curve logaritmiche, il valore 0 genera un segmento di retta.

HI DOMAIN DISPLAY VALUE

(**function**)

Attributo di **function** che stabilisce il valore massimo sull'asse delle x, cioè la durata complessiva dell'involuppo in millisecondi.

LO AND HI DISPLAY RANGE

(**scope~**)

Attributo di **scope~** che stabilisce il limite minimo e massimo del valore dei campioni visualizzabili. Questo limite è inizialmente impostato a -1 e 1, ma modificando questi limiti possiamo visualizzare valori a nostro piacimento.

LOOP

(**sfplay~**)

Comando che attiva (*loop 1*) e disattiva (*loop 0*) l'esecuzione in *loop* di un file audio.

OPEN

(**sfplay~**)

Comando che serve a selezionare il file desiderato all'interno di **sfplay~**

OPEN IN PRESENTATION

(**patcher inspector**)

Attivando l'opzione la *patch* si apre automaticamente in modalità *presentation*.

REPLACE

(**buffer~**)

Comando che serve a caricare un nuovo file all'interno di **buffer~**. Ridimensiona il *buffer* in base alla grandezza del file caricato.

GLOSSARIO

ARGOMENTI

Parametri che seguono il nome di un oggetto all'interno dell'*object box*. Servono ad impostare le caratteristiche iniziali o le variabili interne dell'oggetto.

AUTO-COMPLETION

Funzione che consente di far apparire un menù contenente tutti gli oggetti (contenuti ad esempio nella *Object List*) il cui nome inizia con i caratteri che abbiamo digitato.

BANG

Un messaggio che mette in azione un oggetto Max: nel momento in cui un oggetto riceve un *bang*, l'oggetto stesso mette in azione la propria funzione principale.

BUFFER

Zona di memoria creata per contenere temporaneamente dei dati. In Max/MSP a tale zona viene dato un nome che serve ad altri oggetti per riferirsi a quel buffer.

CLUE WINDOW

Finestra richiamabile dal menù *Window*; appare come un piccolo riquadro giallo, e visualizza informazioni relative a tutto ciò che si trova sotto il puntatore del mouse.

EDIT MODE/PERFORMANCE MODE

Le due modalità di lavoro in Max/MSP: la modalità *edit* serve per assemblare una *patch* inserendo, spostando, cancellando, collegando oggetti. La modalità *performance* è una modalità di esecuzione, dove si possono far suonare gli oggetti, cambiare i parametri, azionare *slider*, *toggle*, *message box* etc.

FILE BROWSER

Pannello che permette di visualizzare, aprire o trascinare sulle *patch* i file contenuti nelle cartelle che fanno parte del percorso di ricerca di Max, ovvero che si trovano nella finestra di *File Preferences*.

FILE PREFERENCES

Ogni volta che in una *patch* è necessario caricare un oggetto, un suono, un'immagine o altro, l'elemento in questione viene automaticamente cercato tra le cartelle che fanno parte del percorso di ricerca di Max/MSP, specificato appunto nelle preferenze dei file, richiamabili dal menu *Options*.

FINESTRA MAX

Finestra che Max/MSP utilizza per comunicare con l'utente mediante messaggi, come messaggi d'errore, stampa di liste etc. Facendo doppio clic su uno di questi messaggi all'interno della finestra Max, l'oggetto che lo ha generato viene evidenziato nella *Patcher Window*.

GRID

Griglia di riferimento che rende molto più facile l'allineamento degli oggetti all'interno della *Patcher Window*.

HELP MENU

Menù tramite il quale è possibile selezionare le diverse componenti dell'Help in linea di Max/MSP.

HIDE ON LOCK / SHOW ON LOCK

Voci richiamabili dal menù *Object*. *Hide on Lock* serve per nascondere l'oggetto, e *Show on Lock*, per mostrarlo nuovamente.

HINT

Suggerimento che appare in un riquadro giallo quando si passa con il mouse sopra un oggetto. Si può attivare tramite l'*inspector* (in modalità *edit*), inserendo il commento nel campo *Hint*.

INLET

Ingresso di un oggetto.

INSPECTOR

Finestra tramite la quale possiamo impostare diverse caratteristiche di un oggetto.

LIBRERIA VIRTUAL SOUND MACROS

Un insieme di oggetti (abstractions), creati appositamente per questo libro, che si aggiungono agli oggetti standard di Max/MSP.

LISTA

Un insieme di numeri e/o di parole o altre combinazioni di caratteri considerati come un tutto unico.

MAX HELP

Finestra principale dell'Help in linea di Max/MSP.

MESSAGGIO (MAX)

Informazioni costituite da valori numerici, stringhe o liste la cui generazione è indipendente dalla frequenza di campionamento.

OBJECT LIST

Lista di tutti gli oggetti Max/MSP, organizzati in categorie; è attivabile portando il puntatore del mouse sul lato sinistro di un *object box* vuoto e cliccando sul circolo azzurro con il segno "=" all'interno.

OSCILLATORI LIMITATI IN BANDA

Oscillatori che non contengono frequenze che eccedono la capacità

di conversione del sistema audio utilizzato.

OUTLET

Uscita di un oggetto.

PALETTE

Una finestra semitrasparente che appare con un doppio clic su una *Patcher Window* in modalità *edit* (v.) e che contiene le icone corrispondenti a tutti gli oggetti Max/MSP.

PATCH

Un insieme di oggetti collegati che svolge una determinata funzione.

PATCH CORDS

Cavi per collegare gli oggetti di una *patch*.

PATCHER INSPECTOR

Finestra tramite la quale possiamo impostare diverse caratteristiche di una *Patcher Window*.

PATCHER WINDOW

Una finestra nella quale si può assemblare un algoritmo (cioè una "macchina virtuale").

PERFORMANCE MODE

Vedi *Edit Mode / Performance Mode*.

PRESENTATION MODE/PATCHING MODE

La *Presentation Mode* permette di visualizzare solo gli oggetti che ci interessa mostrare, posizionandoli e ridimensionandoli in modo del tutto indipendente dalla normale modalità, detta *Patching Mode*. Per far sì che una *patch* appaia in *Presentation mode* ogni volta che viene caricata, è necessario richiamare il *patcher inspector* dal menù *View* e attivare l'opzione "Open in Presentation".

QUICKREF MENU

Menù a comparsa richiamabile con un clic (in modalità *edit*) su un'uscita di un qualunque oggetto. In questo menù ci sono tre categorie di elementi relativi all'oggetto da noi selezionato: le *Actions* (Azioni) tramite le quali possiamo aprire la *patch* di help dell'oggetto o la pagina del manuale di riferimento e altro ancora. I *Messages* (Messaggi) che corrispondono ai tipi di dati che l'oggetto è in grado di "comprendere" e utilizzare: selezionando uno di questi messaggi è possibile creare un oggetto che si collega "automaticamente" al nostro. Gli *Attributes* (Attributi), presenti solo in alcuni oggetti e corrispondenti agli attributi impostabili nell'*inspector*.

SEGMENTED PATCH CORDS

Opzione richiamabile dal menù *Options*, che consente di disegnare cavi segmentati. Ad ogni clic si crea un nuovo segmento.

SEGNALE (MSP)

Flusso di campioni che rappresenta digitalmente un suono.