

Introduzione a Pure Data

Laurea Magistrale in Ingegneria e Scienze Informatiche

Corso di
Interazione non Visuale
a.a. 2009/2010

Stefano Papetti

Un po' di storia: Il paradigma “Max”

- Nome scelto in onore di Max Mathews
- **Programmazione visuale** secondo il paradigma *dataflow*
- Sviluppo principale nel decennio '80–'90: MIT Experimental Music Studio, IRCAM, UCSD
- Fine '80: versione commerciale (poi **Max/MSP**)
- All'IRCAM **Max/FTS** (“Faster Than Sound”, poi **jmax**)
- Miller Puckette è o è stato il principale ideatore e programmatore di tutte le versioni. Dal '94 alla UCSD Puckette sviluppa **Pure Data (Pd)**

Pure Data

- Alternativa **open source** e **gratuita** a *Max/MSP*
 - per molti utenti migliore...
 - ...anche se la **documentazione** è decisamente meno completa
- E' un vero **linguaggio di programmazione**
 - Può realizzare qualsiasi algoritmo (i.e. è Turing completo) ...con un po' di buon senso!
 - Funzionamento “trasparente” (nasconde funzionalità come es. deallocazione degli oggetti cancellati)
 - Scarse strutture per iterazioni, condizioni, branching

Pure Data

- La descrizione grafica di un programma (*patch*) determina completamente le sue funzionalità
- **Utilizzi:**
 - Sound synthesis / analysis / processing
 - Video rendering / processing
 - Physical computing (sensori, attuatori, varie interfacce)
- **Versioni:**
 - Versione “vanilla” (standard):
<http://www.crcra.ucsd.edu/~msp/software.html>
 - **Pd-extended**: include decine di librerie e oggetti extra:
<http://puredata.info/downloads>

Pure Data

- Alcune librerie:
 - *external* per programmare in java: [pdj]
<http://www.le-son666.com/software/pdj/>
 - *external* per programmare in python: [py] (1)
 - Video, 3D: *Gem* (1), *PDP* (1), *Gridflow*
 - Modelli fisici di sistemi dinamici: *pmpd* (1)
 - Sintesi audio (suoni ecologici) per modelli fisici: *SDT*
<http://closed.ircam.fr/uploads/media/SDT-0.5.0.zip>

(1) inclusa in Pd-extended

Concetti base

- **Dati:**
 - Messaggi (es. numeri, simboli, liste)
 - Segnali
- **Oggetti (box): [nomeoggetto arg1 ... argn]**
 - Processi e procedure che agiscono sui dati presentati in ingresso, ed espongono i risultati in uscita
 - 2 tipi:
 - ***Intrinsics***: parte del core di *Pd*
 - ***Externals***: librerie esterne che aggiungono funzionalità (una volta caricate in memoria non sono distinguibili da *intrinsics*)
 - ***Inlets / Outlets***
 - Hot / Cold *inlets*

Concetti base

- **Connessioni** (cords / wires)
 - Rappresentate da linee rette tra *outlets* e *inlets*
 - Sottili (per messaggi) e spesse (per segnali)
- **Patches** (programmi)
 - Collezione di oggetti interconnessi disposti in una o più *canvas* (finestre)
 - Salvati in formato testuale (file .pd)
- **Data flow** → l'interprete esamina l'albero dei messaggi verticalmente, con ordine *depth-first*

Concetti base

- **2 modalità di funzionamento:**
 - **Run** → è possibile interagire con GUI (es. number box, sliders)
 - **Edit** → NON interrompe esecuzione e continua a ricevere input dall'esterno
- **Esecuzione** → gestione distinta in base alla natura del flusso dati:
 - Messaggi: sistema *event driven*
 - Segnali: elaborazione continua su blocchi di campioni (default: ciclo DSP di 64 samples, modificabile)

Messaggi

- “**bang**” → è il messaggio fondamentale, usato per attivare un processo
 - Oggetto GUI “bang”
- **float** → in *Pd* i numeri sono sempre float 32 bit (i.e. 1 è 1.00000)
 - Oggetti **GUI** float → funzione di display e input
 - Number box
 - Toggle
 - Sliders
 - Radio box

Messaggi

- **Messaggi generici** → “message box”: [message(
 - Funzione di display e input
 - Utilizzando un *selector* (header) è possibile esplicitare il tipo di messaggio (es. float, symbol, list)
 - Messaggi multipli con ,
 - Messaggi multipli a destinazioni multiple con ;
- **symbol** → “symbol box”: oggetto **GUI** con funzione di display e input

Segnali (audio)

- **Segnali:** data-stream floating point 32 bit [-1, 1]
 - Hardware audio solitamente limita a 16 o 24 bit
- Convenzione: oggetti che agiscono su segnali hanno nome che termina con ~ (tilde)
 - es. [osc~ 440]
- Elaborazione segnali attiva solo quando il motore audio è “acceso”
- I/O mediante oggetti [adc~] e [dac~]

Messaggi e segnali

- Gestione *interleaved*:
 - Messaggi processati all'inizio di ogni ciclo di DSP (es. a 44.1kHz, ogni 64 samples → 1.45ms)
 - Cascata *depth-first* di messaggi elaborata completamente prima del nuovo tick DSP
 - Messaggi mai passati durante un tick DSP (determinismo)
- Conversione tra segnali audio e messaggi: oggetti [sig~] e [snapshot~]

Subroutines

- *Pd* offre 2 modalità per creare subroutine:
 - ***Subpatch***: [pd nome]
 - Esiste ed è salvato solo nel patch corrente
 - N.B. ogni istanza è distinta anche se omonima
 - ***Abstraction***: [nomefile]
 - E' un patch salvato come file .pd
 - Subroutine da riutilizzare (libreria)
 - Passaggio di argomenti: es. [nomefile arg1 arg2] (v. *dollar signs*)
- I/O: si usano [inlet], [outlet], [inlet~], [outlet~]
 - La disposizione grafica da sx a dx corrisponde all'ordine nell'object box

Subroutines

- *Abstractions* con proprietà “graph on parent”
 - subroutines con GUI riutilizzabile
 - mostrano elementi GUI e commenti nel patch genitore

Dollar signs \$

- Permettono l'utilizzo di **variabili** in “message box” e - solo utilizzando *abstractions* - oggetti
 - es. [\$1-message, \$2(
 - es. *abstraction* con argomenti [abstr arg1 arg2]:
oggetto interno [object \$2 \$1] → [object arg2 arg1]
- N.B. “message box” in *abstraction* NON riceve gli argomenti dell'*abstraction* → usare oggetti
- [message \$1(→ **modificabile** dinamicamente;
[obj \$1] → solo **inizializzabile** dinamicamente

Dollar signs \$

- Concatenazione funziona solo con **prefisso**: \$1-...
- \$0 in *abstraction* è un contatore di istanze → si usa per definire messaggi univoci per ogni istanza
 - es. [send \$0-message]

Array

- *Pd* offre 2 modi per definire **array** di float:
 - graphs
 - tables
- Di default hanno proprietà “graph on parent”
- Indice 0..n-1
- Utilizzi:
 - **Segnali**: oscillatore wavetable, looping sampler, FdT
 - **Controlli**: mapping, sequencing, etc.
- Funzionano anche come GUI: input e display

Pd in uso

- **Finestra principale:**
 - Console
 - Opzioni / Controlli
 - Canvas
- Salvando un patch, *Pd* NON memorizza lo stato interno degli oggetti, ma solo quanto è visibile (N.B. oggetti GUI devono avere proprietà “init” attiva)
- **Undo: 1 solo livello!**

Pd in uso

- **Editing** → selezionare, creare / editare / eliminare oggetti e collegamenti, cut, paste, duplicate
- **Help ed elenco oggetti** (poco esaustivo) inclusi in *Pd* → utile integrare con documentazione alternativa:
<http://en.flossmanuals.net/PureData/ListofObjects>
- Esempi messaggi:
 - Patch: hello world!
 - Patch: collegamenti hot / cold, uso trigger
 - Patch: depth-first
 - Patch: counter

Pd in uso

- Esempi segnali:
 - Patch: oscilloscopio + filtro
 - Patch: input audio
 - Patch: oscillatore wavetable
 - Patch: sintesi FM
- Esempi avanzati:
 - Controllo tramite tastiera, game pad, hid
 - SDT

Bibliografia

- Documentazione ufficiale (a tratti obsoleta ma valida): accessibile dall'help di *Pd* (html)
- <http://en.flossmanuals.net/PureData/> continuamente aggiornato (html+pdf)
- Andy Farnell, Designing Sound - Practical synthetic sound design for film, games and interactive media using dataflow
<http://aspress.co.uk/ds/>
Versione ridotta (pdf) gratuita: introduzione a *Pd*
- Mailing list: <http://lists.puredata.info/listinfo/pd-list>