



Online-Kurs bei Audiocation

Einstieg in Max4Live

Die Integration der Software-Entwicklungsumgebung Max/MSP in Ableton Live war ein feiner Zug: Die mitgelieferte Pluggo-Sammlung ist die Erweiterung allemal wert, aber man kann Max-Instrumente auch modifizieren oder sogar komplett eigene entwickeln – wenn man weiß, wie's geht ...

Gerade die letzteren Anwendungen – das gezielte Ändern oder Gestalten von Max-Patches – sind auch für geübte Tüftler eine mehr oder weniger große Hürde. Max/MSP ist ein mächtiges Tool, und was man damit so anstellen kann, zeigen die mitgelieferten

Johannes Bochmann

Johannes Bochmann ist Software-designer und Produzent. Seine Informatik- und DSP-Kenntnisse nutzt er u. a. zur Entwicklung von innovativen audiovisuellen Max4Live-Devices, die er bei Live-Auftritten einsetzt und auf Workshops präsentiert. 2008 wurde



er mit dem „TDK Music Technology Award“ ausgezeichnet, und er ist Mitautor des „Audio Programming Books“, das Ende 2010 auf MIT-Press erscheinen soll.

Max-Instrumente, aber auch bereits erschienene Patches wie etwa der Step-Sequencer mit Lauflicht-Programmierung für das Novation Launchpad.

Zwar habe ich mich mit früheren Max-Versionen immer wieder beschäftigt, aber ich muss gestehen, den richtigen Einstieg nie wirklich gefunden zu haben. Da kam der Online-Lehr-

gang „Max4Live“ der Audio-Akademie Audiocation wie gerufen – außerdem hat es mich interessiert, wie so ein online Kurs funktioniert.

Nach der Anmeldung begrüßt mich der Audiocation-Dozent Johannes Bochmann (siehe Kasten) per E-Mail. Ich bekomme meine Logindaten, mit denen ich auf mein Online-Studio zugreifen kann. Dort liegt auch schon die Lektion für den ersten der vier Kursteile für mich bereit.

Der Kurs – Teil 1

Zunächst geht's um den Einstieg in die grundsätzliche Funktionsweise von Max. Das geht natürlich nicht ganz ohne Theorie, aber nach den notwendigsten Grundlagen geht's dann schon an das erste praktische Beispiel: Ein Video-Mixer. Es mag zunächst etwas unglücklich gewählt erscheinen für jemanden, der hauptsächlich Audio-Applikationen im Sinn hat. Mit einem Video-Mischer zu beginnen ist aber optimal, denn auf optische Weise lassen sich die Programmabläufe und die Steuervorgänge am einfachsten nachvollziehen. Außerdem kommt dank Echtzeitsteuerung mittels Dual-Action-Pad schon mal richtig Freude auf.

Die Lektionen sind optimiert auf das Online-Reading: Knapp gefasst und gut verständlichen werden Grundlagen und Tipps vermittelt – bis hin zur vollständigen Erklärung der Anatomie der Beispiel-Patches.

Zum besseren Verständnis findet man zum Abschluss fast jeder Lektion einen Screencast, in dem Johannes Bochmann die Handhabung Schritt für Schritt demonstriert – so kann man sogar simultan mitpatchen – prima. Eine kleine Schikane: das Dual-Action-Pad – es stellte sich heraus, dass meine neuere Version (F310) dieses Game-Controllers andere Daten erzeugt als im Patch vorgesehen. So habe ich dann auch den Human-Interface-Tester und die ausführlichen Help- und Tutorial-Patches von Max5 kennengelernt. Und dank der Hilfe des Dozenten, der per E-Mail stets erreichbar ist, habe ich das Problem schnell beheben können und dabei auch noch mehr über das Controller-Patch gelernt.

Wie geht's weiter?

Kleine technische Hürden, aber der erste Kursteil war schon mal ein voller Erfolg. Die Integration von Echtzeit-Controllern kann ich bereits selbständig erledigen. Und ich kann es nicht abwarten, den Game-Controller endlich zum Schreddern von Loops einzusetzen.

Im nächsten Kursteil geht's dann um eine Audio-Anwendung, um die MSP-Funktionen kennenzulernen. Das Beispiel-Patch ist ein echtzeitsteuerbarer Physical-Modeling-Synth – wow! Wie es damit weitergeht, werde ich in der nächsten Ausgabe berichten. →

Text: Jörg Sunderkötter