

## Basiskurs MAX (gLV) Gruppe 1

Zuständiges Sekretariat: Ursula.Ramsbacher@zhdk.ch  
Einführung in die Programmierumgebung MAX

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen  
Bisheriges Studienmodell > Musik > Semesterkurse > Musiktechnologie > Computer-Einführungskurse

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Nummer und Typ             | DMU-WKMT-6100.22H.002 / Moduldurchführung   |
| Modul                      | Basiskurs MaxMSP  |
| Veranstalter               | Departement Musik   |
| Leitung                    | Thomas Peter  |
| Minuten pro Woche          | 90  |
| Anzahl Teilnehmende        | maximal 20  |
| ECTS                       | 1.5 Credits   |
| Voraussetzungen            | - Die Teilnehmenden bringen ihre eigenen Laptops mit.<br>- Interessierte Studierende anderer Departemente melden sich zur Klärung der Voraussetzungen bis spätestens 1 Woche vor Semesterbeginn direkt bei der Kursleitung.   |
| Zielgruppen                | Dieser Grundlagenkurs richtet sich an Musiker*innen, Komponist*innen und Gestalter*innen, die einen Einblick in die modular aufgebaute, graphische Programmierumgebung MAX erhalten möchten.  |
| Lernziele /<br>Kompetenzen | Die Studierenden erhalten einen grundlegenden Einblick in die Programmierumgebung MAX und erarbeiten sich kleine Projekte in den Bereichen Audio und Video.   |
| Inhalte                    | Die Programmiersoftware MAX hat sich in den letzten Jahren zum quasi Standard für interaktive Medien-Verarbeitung etabliert. MAX wird in verschiedensten Bereichen wie der Elektronischen Musik, Visual Music und interaktiven Installationen angewendet. In einfachen visuellen Flussdiagrammen werden Module von unterschiedlichsten Funktionen miteinander verknüpft, um Anwendungen zur Verarbeitung von Audio oder Video zu bauen. Der Kurs vermittelt alle grundlegenden Prozesse dieser Programmierumgebung: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau und logische Strukturierung einer MAX-Anwendung.</li> <li>• Recording und Playback von Audio und Video</li> <li>• grundlegende Klangsynthese und Audioanalyse</li> <li>• grundlegende Klang- und Bildverarbeitung</li> <li>• Einbindung externer Geräte wie Game- oder MIDI-Controller, etc.</li> </ul> |
| Termine                    | Wöchentlich, Dienstag 11 - 12.30 Uhr. Beginn Wo 38. Voraussichtlich 5.H02. Die definitiven Raumangaben können spätestens eine Woche vor Semesterbeginn eingesehen werden (bitte Raumreservations-Tool konsultieren).  |
| Bewertungsform             | bestanden / nicht bestanden   |
| Bemerkung                  | 6100  |