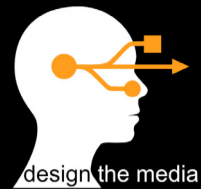


MAX 6

l'environnement graphique de programmation multimédia



DJ, Live performer, Technicien du son, Technicien du spectacle, Producteur, Etudiant ou tout simplement passionné par les environnements temps réel ?

Vous êtes

Vous souhaitez

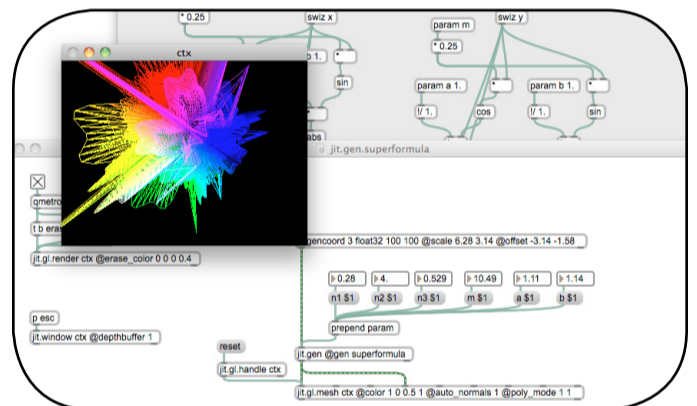
apprendre à programmer dans un environnement ultra performant et polyvalent
créer vos propres outils de compositions mais aussi vos DSP audio & vidéo

OBJECTIFS

- * Apprendre les concepts de programmation graphique
- * Maîtriser l'environnement et ses objets
- * Savoir architecturer les patches selon ses besoins
- * Apprendre l'objt gen~ est la programmation DSP

CONTACTEZ NOUS

contact@designthemediamedia.com
http://designthemediamedia.com
09 77 19 80 97



Julien Bayle, Ableton Certified Trainer et artiste reconnu de la scène électronique, vous dispense cette formation.



CERTIFIED TRAINER

Durée de la session

38 heures sur 5 jours

Effectifs

3 minimum, 7 maximum

Lieu

Centre-ville de Marseille

Méthode

Apprentissage progressif et pratique de l'ensemble des fonctionnalités et possibilités de Max6

Suivi et évaluation

Accès gratuit aux forums du site.
Evaluation faite au fil des exercices pratiques qui ponctuent chaque notion abordée.

Devis sur demande

PROGRAMME

FORMATION MAX6

Introduction et historique des langages de programmation appliqués au temps réel

Présentation de l'environnement

- Configuration, installation et runtime
- L'écriture de patches en quelques mots
- Le système d'aide intégrée

MAX ou le traitement des données

- Les bases (objets et connections, types de données, I/O basiques, architecture de patches, structure de stockage de données, timing, routage de message, mode de présentation et interface utilisateur)
- Les objets MIDI
- La manipulation de données (visualisation, traitement, enregistrement etc)
- Les interfaces de communication (Serial, Network, câblées ou sans-fil)
- Introduction à Javascript appliqué à MAX
- exemple de patches: pure interface de données, interface de conversion midi / OSC
- astuces et raccourcis
- le concept message to MAX

MSP, génération et traitement du son

- pré-requis et rappels sur le son numérisé
- fonctionnement de MSP, articulation avec MAX et entrées/sorties audio
- Oscillateurs, routage, visualisation du signal et synthèse additive
- Les modulations (en anneau, AM, FM) et le waveshaping
- Les fondamentaux pour créer des effets (delay, reverb, flanger, chorus)
- exemple de patches: traitement et effets audio, générateur aléatoire de sons
- le concept de compression audio
- le concept message to MSP

L'objet gen~(code generation)

- concept de compilation de patch
- comparaison de performance
- la codebox

Jitter, génération et traitement de l'image

- pré-requis: notion de matrice et spécificité des objets jitter
- Gestion des fichiers vidéo
- Gestion des matrices (espace de couleurs, niveaux, mixage, compositing, rotation, etc)
- Flux vidéo live
- 3D avec OpenGL
- exemple de patches: mixage et effets vidéo, incrustation, synchronisation

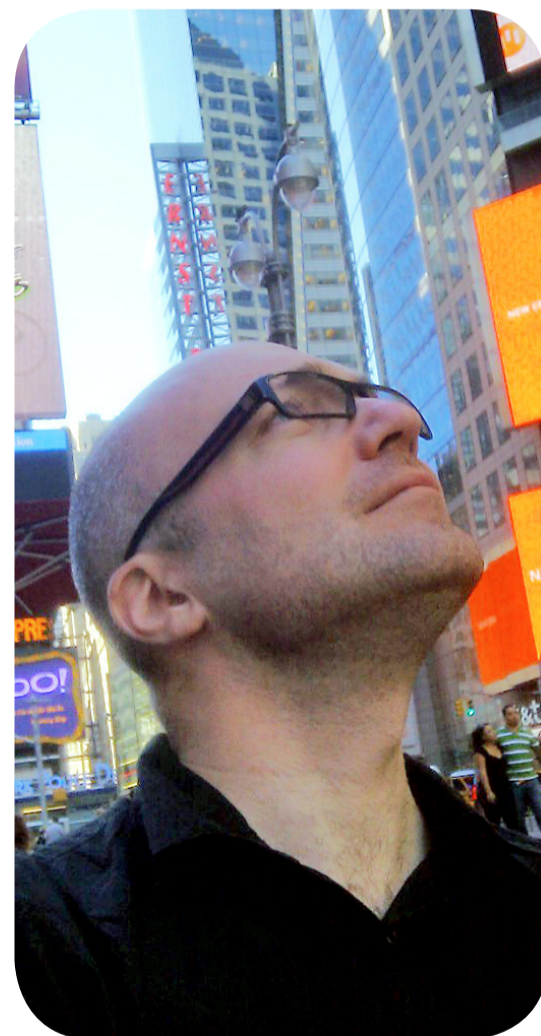
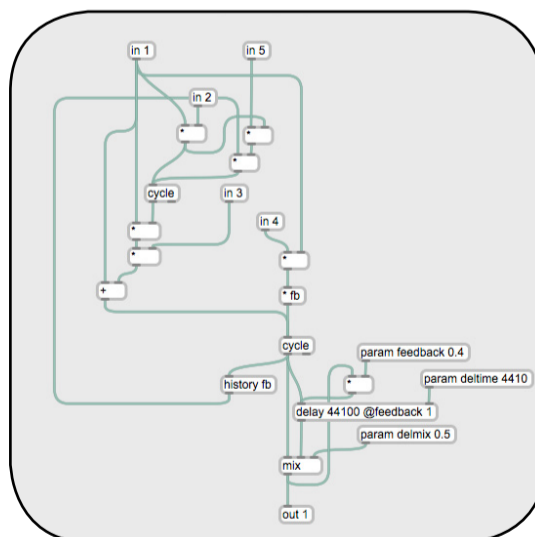
Applications

- installation sonore reactive (generation de sons, interaction avec l'utilisateur, automate)
- processeur d'effets sonores (traitement de sons)
- interface entre deux applications (conversion de protocoles, OSC, MIDI, serial et arduino)

Etude d'exemples

- design d'un séquenceur MIDI
- design d'un LFO assignable et d'un processeur d'effet audio
- design d'un processeur d'effet video en utilisant sa webcam comme source

Discussion - Questions/Réponses



Formation proposée sur site par Design the Media & Julien Bayle

Design the Media propose aussi des formations via internet/online, ainsi que des formations individualisées sur site selon vos besoins

Demandez les plaquettes de nos autres formations : Ableton Live (5j) & Max for Live (5j)

N'hésitez pas à nous contacter : contact@designthemediamedia.com