



# Getting Started with PureData

Sebastian Merchel

# Klangsynthese-Verfahren

- Wavetable Synthese
- Additive Synthese
- Subtraktive Synthese
- Frequenzmodulations-Synthese
- Modalsynthese & Waveguide
- ...

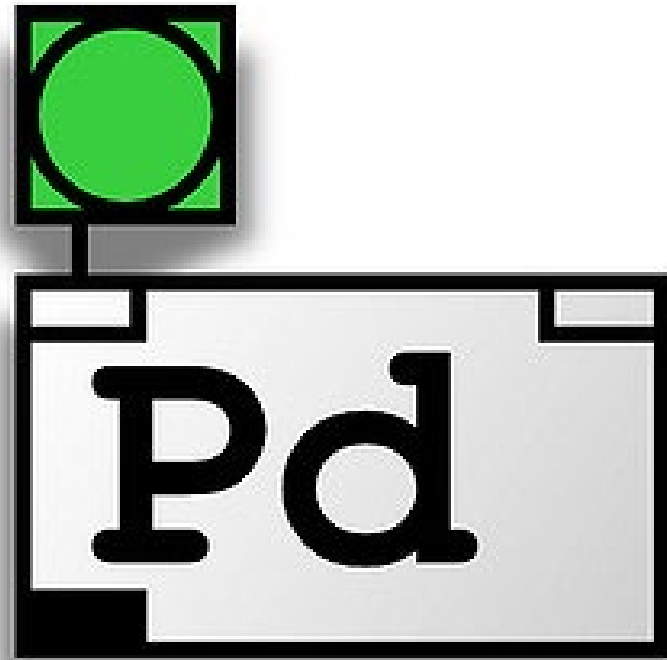


# Heute

1. Was ist Pure Data?
2. Wofür brauche ich Pure Data?
3. Alternativen?
4. Tutorials

# 1. Was ist Pure Data?

- Pd ist eine visuelle, datenstromorientierte Programmiersprache.



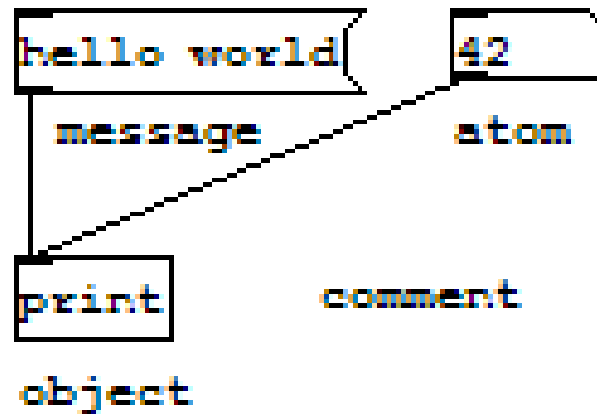


# 1. Was ist Pure Data?

- Entwickler: Miller Puckette + + +
- Erweiterungen in vielen Programmiersprachen
- Plattformübergreifend
- Open Source

# 1. Was ist Pure Data?

- Echtzeitfähig
- Quellen → Knoten → Senken
- Zahlen, Audio, Grafik, Video



## 2. Wofür brauche ich Pure Data?

- Software Synthesizer (Geräusche, Musikinstr., ...)
- Soundeffekte (Raumakustik, Verzerrung, ...)
- Prototyping Audio for Video Games (z.B. EAPd)
- Forschung, Audioanalyse (z.B. FFT)
- Multimedia Projekte (VeeJaying, Roboter durch Audio/Video steuern, Vibrationen aus Schall, ...)
- Netzkunst, Schnittstelle zu Sensoren
- Sound Engine (z.B. Reactable, rjdj)

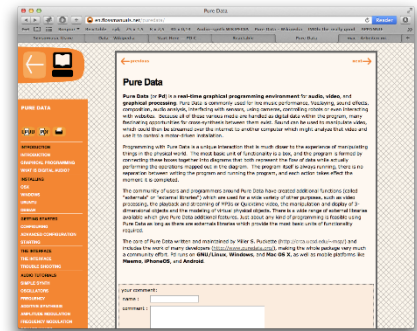
### 3. Alternativen?

- Csound
- Impromptu
- Max/MSP
- Nsound
- Reaktor
- SuperCollider
- Sfront
- Usine

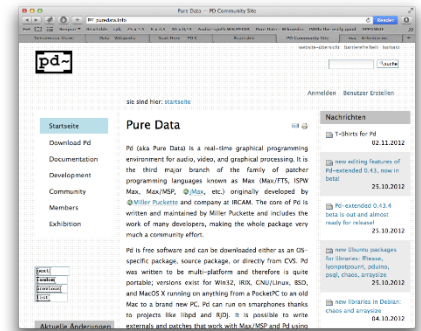


# 4. Tutorials

- [www.puredata.info/docs/manuals](http://www.puredata.info/docs/manuals)
- [www.puredata.info/docs/workshops](http://www.puredata.info/docs/workshops)



- Pd-Workshop von Johannes Kreidler  
[www.pd-tutorial.com](http://www.pd-tutorial.com)



- Pd-Workshop von Neupert und Barknecht  
[https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/Pure\\_Data\\_-\\_Getting\\_started](https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/Pure_Data_-_Getting_started)

