

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	10
1. Eigene Sounds kreieren	12
1.1 Synthesizertricks	12
Breite Detune-Sounds	12
Klängen einen aggressiven Charakter verleihen	16
Klänge zum Leben erwecken	17
Ein knackiges Attack	19
1.2 Frische Sounds aus der Dubstep-Szene	21
Ein raues Spektrum generieren	21
Den Sound in Form bringen	25
Feinschliff mit Effekten	29
Kreischende Leadsounds erzeugen	30
1.3 Effektklänge	32
Sound 1: Der klassische Noisesweep	32
Sound 2: Varianten des Noisesweeps	34
Sound 3: Der Uplifter	36
Sound 4: Samples verfremden	37
Sound 5: Reverse Crash	40
Sound 6: FM-Synthese	42
Sound 7: Experimentelles Sounddesign	44
Sound 8: Der große Knall	45
Sound 9: Subkick	46
1.4 Drumsounds aus dem Synthesizer	47
Eine Bassdrum synthetisieren	47
Nachbearbeitung der Bassdrum	50
Komponenten des Snaresounds	51
Nachbearbeitung der Snare	51
Erzeugung eines Handclapsounds	52
Programmierung eines Hihat-Sounds	54
Die Hihat andicken	55
1.5 Kreativ mit Samples arbeiten	56
Sampling im MPC-Stil	56
Alte Klänge neu produziert	59
Unkonventionelle Sample-Instrumente	61

Inhaltsverzeichnis

Klangbearbeitungen in Echtzeit	63
1.6 LoFi-Sounds	65
Klangerzeuger der besonderen Art	65
LoFi-Klänge selbst gemacht	67
Die Klangqualität mindern	69
Telefoneneffekt	70
2. Kreative Klangbearbeitung	73
2.1 Fortgeschrittene Möglichkeiten der Audiomanipulation	73
Moderne Möglichkeiten der Audibearbeitung	74
Polyfone Audibearbeitung in Echtzeit	77
Einzelne Elemente einer Klangmischung verändern	79
2.2 Audio to MIDI	81
Drum Replacement	81
Melodisches Material	83
Polyfones Material	85
Rhythmik übertragen	86
Kreative Experimente	88
2.3 Vocal Editing	90
Kombinieren der besten Takes	90
Automatisierte Tonhöhenkorrektur	92
Grafische Bearbeitung einer Gesangsaufnahme	94
2.4 Vocoder	96
Wie funktioniert ein Vocoder?	96
Klassischer Vocoder-Einsatz: der singende Synthesizer	97
Den Vocoder mit einem externen Synthesizer kombinieren	99
Melodische Drumgrooves produzieren	100
3. Der Weg zum modernen Sound	104
3.1 Drumsounds gekonnt einsetzen	104
Die Parameter einer Bassdrum	104
Bassdrumsounds in der Praxis	106
Die Snaredrum	107

Hihats	108
Weitere Merkmale eines Drumsounds	111
Mehrere Samples schichten	112
Einzelne Layer im Timing verschieben	113
Drumsounds stimmen	114
Varierte Sounds sorgen für Abwechslung	118
Samples rückwärts abspielen	119
Drumsamples per Stapelverarbeitung bearbeiten	120
3.2 Das Prinzip „Layersounds“	122
Synthbass	122
Piano	122
Mit virtuellen Sequenz-Kopien arbeiten	123
Spurstapel in Logic	124
Mehrere Klangerzeuger mit MIDI-Daten beschicken	125
3.3 Stereoeffekte	126
Wie funktioniert ein Stereoeffekt?	126
Die Dopplung	126
Der Unisono-Modus	128
Chorus	130
Mit Verzögerungseffekten arbeiten	131
Layersounds	134
Stereo Spread-Effekte	134
Mitte-Seite-Mischung	136
Bewegungen im Stereobild	137
3.4 Der pumpende Kompressor	140
Die klassische Methode	140
Spezialisierte Werkzeuge	143
3.5 Grundlagen des Arrangierens	146
Elemente und Funktionen	146
Die geeignete Tonlage finden	147
Instrumente im Zusammenspiel	147
Eine (!) Basslinie	148
Weniger ist mehr	149
Das rhythmische Raster	150
Rhythmische Komplexität	152
3.6 Vocals arrangieren	153

Inhaltsverzeichnis

Dopplungen	153
Mehrstimmigkeit	155
Das Call-and-Response-Prinzip	159
Backgroundchor ohne Text und Ad libs	159
Je größer, desto besser...?	161
3.7 Spannende Build-Up-Parts produzieren	163
Rhythmische Beschleunigung	163
Die Tonhöhe ansteigen lassen	164
Filterfahrten	165
Der sich öffnende Raum	167
Einmal kurz durchatmen	168
4. Vorgehensweisen	171
4.1 Zielgerichtetes Produzieren	171
Mit Skizzen sparen	172
Dem musikalischen Gespür folgen	172
Objektivität wahren	173
4.2 Kreativität in der Musikproduktion	173
Klangerzeuger und Werkzeuge zweckentfremden	174
Mit extremen Einstellungen experimentieren	175
Sich vom Zufall inspirieren lassen	177
Die Reduktion des Möglichen	179
Unkonventionelle Routings und Effektkombinationen	180
Melodien und Rhythmen intuitiv remixen	184
4.3 Der eigene Sound	185
Ansprechende Songbegleitungen komponieren	185
Eingängige Riffs	188
Signature Sounds	189
Ein markantes Lick	189
Kreativ arrangieren	191
4.4 Die Arbeitsumgebung optimieren	193
Arbeiten mit Vorlagen	193
Die Samplelibrary strukturieren	196
Loops für den Sequenzer aufbereiten	198
Mit den Werkzeugen vertraut sein	199

Favorisierte Klänge im schnellen Zugriff	199
Tastaturkurzbefehle und Macros	201
Arbeiten mit verschiedenen Fensteranordnungen	204
Ordnung im DAW-Projekt halten	205
5. Musikstile	207
5.1 Dance Pop	207
Ein straighter Groove mit Kompressorpumpen	207
Sommerliche Grooves mit Latin-Rhythmik	209
Das einprägsame Synthesizer-Riff	212
5.2 Pop / Rock	215
Groove 1: Straighte Rock-Attitüde	215
Groove 2: Powerballade	218
Groove 3: Sechsstachel-Midtempo	220
Groove 4: Ein lässiger Groove mit Synkopen	223
Groove 5: Disco-Basslinie	225
Groove 6: Reggae	226
Groove 7: Halftime-Rhythmus	228
5.3 Teen Pop	231
Komposition	231
Eine Klangwand produzieren	232
Tape-Start- und Tape-Stop-Effekt	234
Die Basslinie	235
Drumgroove und Single-Note-Guitar	237
Steigerung	238
5.4 Sommerhits	239
Akkordfolge, Tempo und Rhythmik	240
Basslinie und Gitarre	240
Drumgroove und Percussions	242
Synthbass und Saxofon	244
5.5 Mächtiger Popsound	245
Harmonik und Tempo	245
Drumgroove	246
Basslinie und Piano	248
Synthstrings und Synthlead	250

Inhaltsverzeichnis

Quintsound, Reverb und Kompression	252
5.6 Trance	255
Songtempo und Harmonik	255
Der Drumgroove	256
Die Basslinie	257
Streicher und Flächen	260
Leadsynth	262
Ein typischer Trance-Rhythmus	264
Typische Voicings	265
Arpeggios programmieren	267
Gate Sounds und kurze Sounds	269
Piano mit Effekt-Ducking	272
5.7 Electro House	274
Groove und Harmonik	274
Basslinie und Leadsynth	276
Piano und Powerchords	280
„... und für den Club ein bisschen härter“	283
Drumgroove und Drumloop	284
Basslinie und Leadsynth	286
5.8 Deep House	293
Tempo, Groove und Harmonik	293
Drumgroove und Percussionloop	294
Hookline und Basslinie	296
Gitarre, Pianoakkorde und Synthesizerpad	299
Stilmittel aus den Neunzigern	302
Tempo, Quantisierung und Harmonik	302
Drumgroove und Vintage-Drumloops	304
Eine markante Basslinie	306
Drahtige Pianoakkorde	309
Eine warme Synthesizerfläche und soulige Vocals	310
5.9 Hardstyle	312
Die Kickdrum	312
Weitere Drumsounds	317
Synthlead	317
Akkorde und ternäre Grooves	319
Reverse Bass und Screeches	321
Kick-Fill-in	324

5.10 Dubstep	326
Groove, Tempo und Kompositorisches	326
Drumgroove	327
Subbass	329
Attack und Release eines Sounds zum Groove ausrichten	332
Sprechender Bass	334
Wildes Klangfarbenspiel	335
Extremes Timestretching	336
5.11 Complextro	338
Der Drumgroove	338
Akkordschema und Basslinie	339
Ein pumpender Groove	341
Jetzt wird es komplex!	342
Spannende Tonhöhenverläufe und Arpeggios	344
5.12 Trap	346
Harmonik, Rhythmik und Tempo	346
Drumgroove und Basslinie	347
Synthesizerlinie	350
Vocal Sample	352
Steigerung	353
5.13 Drum and Bass	355
Drumgroove	355
Loops und Basslinie	356
Synthlead	361
Atmo-Sound	363
5.14 Hip Hop	365
Tempo und Groove	365
Drumgroove	366
Basslinie	368
Orgel und melodische Elemente	369
Melodische Elemente	370
5.15 Chill Out	372
Synthesizerfläche	373
Ein weiterer Flächen-sound	375
Drumgroove, Bass und Arpeggio	376
Dub Delays	378