



Audio Producing

Schulungs-Module-Katalog

Entdecke die Welt der kreativen Musikproduktion und des Sound Engineering!



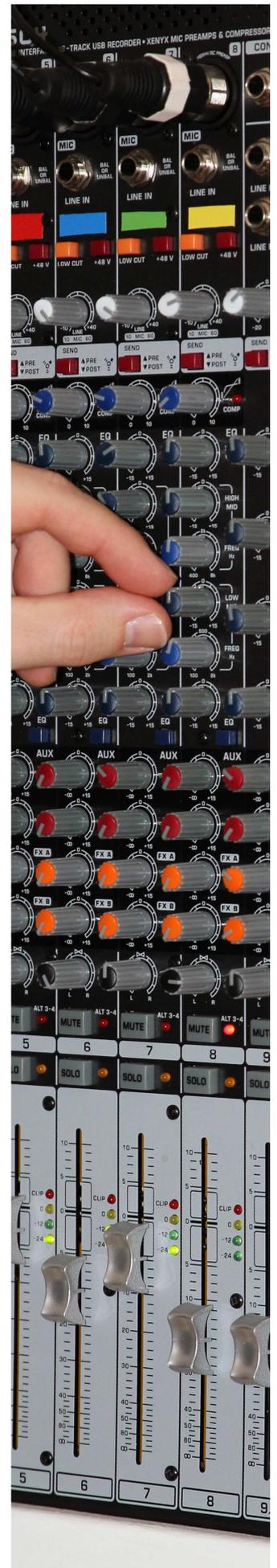
Audio Producing eröffnet vielfältige Möglichkeiten, Musik, Sounds und Texte aufzunehmen und die Resultate nachträglich zu bearbeiten. Je nach funktionaler Ausrichtung unterscheidet man dabei zwischen dem *Creative Producer*, der auch mit Komposition und Arrangement zu tun hat, oder dem *Technical Producer*, der einen technischen Schwerpunkt bei der Aufnahme und der Mix-Bearbeitung hat.

In der Musikwerkstatt Rimbach hast du die Möglichkeit, mit erfahrenen Profis die notwendigen Grundlagen für erfolgreiches *Audio Producing* zu erlernen. Dabei wirst du die Prozesse und Anforderungen für individuelle Zielsetzungen und viele Einsatzbeispiele aus der Profi-Praxis kennenlernen. Vertiefe dein Wissen bedarfsgerecht und lass dich von unseren Dozenten bei der Umsetzung deiner Projekte unterstützen.

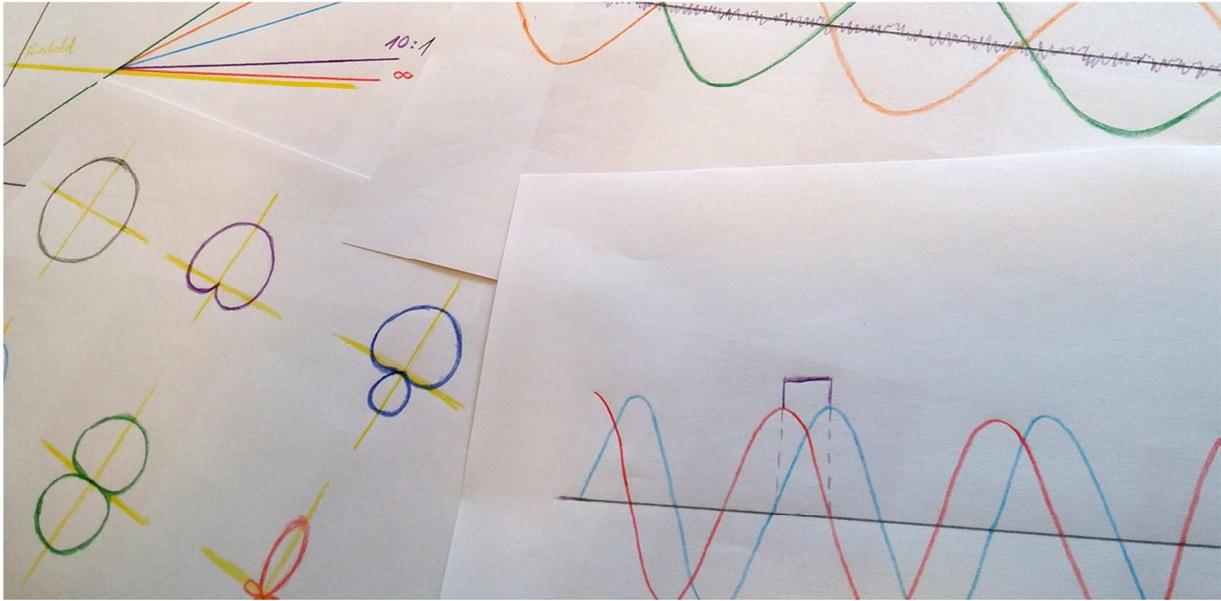
Die Schulungsinhalte sind übersichtlich in Themenbereiche strukturiert, die wiederum einzelne Module beinhalten. Auf den nachfolgenden Seiten kannst du dich darüber informieren. Deine projektbezogenen Fragestellungen werden wir nach Möglichkeit gerne in den Unterricht einbinden.

Wie du lernen möchtest, bestimmst du: alleine oder in der Gruppe, abends oder am Wochenende, in kontinuierlichem Unterricht oder ab und zu per Mehrfachkarte. Inhaltlich können ganze Themenbereiche oder auch nur einzelne Module im Fokus stehen. Unsere Dozenten beraten dich gerne.

Grundlagen	4
G1 - Planung	4
G2 - Equipment	4
G3 - Audiosoftware	4
G4 - Raumakustik	4
Aufnahmetechnik	5
R1 - Mikrofone	5
R2 - Saiteninstrumente aufnehmen	5
R3 - Schlagzeug aufnehmen	5
R4 - Klavier und Keyboard aufnehmen	5
R5 - Gesang aufnehmen	5
R6 - Sonstige Instrumente aufnehmen	5
Nachbearbeitung	6
E1 - Einführung Editing	6
E2 - Schlagzeug nachbearbeiten	6
E3 - Gesang nachbearbeiten	6
E4 - Sonstige Instrumente nachbearbeiten	6
Abmischen	7
M1 – Frequenzabhängige Audibearbeitung	7
M2 - Dynamische Audibearbeitung	7
M3 - Mixing	7
Anwendung	8
A1 - Komposition	8
A2 - Instrumentation und Arrangement	8
A3 - Soundtrack	8
A4 - Sprachaufnahmen	8
Spezialwissen	9
S1 - Musiktheorie	9
S2 - Texten für Einsteiger	9
S3 - Virtuelle Instrumente	9
S4 - Synthesizer	9
S5 - Sampling	9
S6 - Schlagzeug Programmierung	9
Unsere Audio Producing Dozenten	10
Los geht's	10



Grundlagen



G1 - Planung

Je nach Musik-Genre, Klang- oder Sprachprojekt lernen wir, wie wir zur Planung der entsprechenden *Audio-Produktionsschritte* vorgehen sollten. Wir definieren zunächst Ziele und benennen die notwendigen Schritte, um diese zu erreichen. *Schulungsumfang: 1,5 h*

G2 - Equipment

Die für eine Audio-Produktion notwendige *technische Ausstattung* wird erläutert. Wir lernen grundlegende *Aufnahme-* und *Bearbeitungstechniken* kennen, die uns mittels erschwinglicher Hardware-Komponenten professionelle Ergebnisse ermöglichen. *Schulungsumfang: 2 h*

G3 - Audiosoftware

Wir lernen den Umgang mit einer *Digital Audio Workstation (DAW)* kennen. Anhand gängiger Audio-Software-Produkte demonstrieren wir die grundlegende *Vorgehensweise* zur Bearbeitung von Musik, Klang- oder Sprachdateien. Die wichtigsten Anwendungs-Dialoge und der Umgang mit ausgewählten Werkzeugen werden erläutert. Um die Übersicht bei großen Projekten zu erleichtern (*Workflow*) werden wir farbige Markierungen, Benennungen und gängige Shortcuts einsetzen.

Schulungsumfang: 2,5 h

G4 - Raumakustik

Beim Aufnehmen von Gesang und Instrumenten zählt der Aufnahmeraum selbst zu einem der wichtigsten Faktoren. Wir besprechen welchen *Raum* man für welche *klanglichen Bedürfnisse* verwenden sollte und was es in *unterschiedlichen Aufnahmesituationen* zu beachten gibt. Auch auf individuelle Abhörsituationen wie Stereo-Boxen, Küchenradio oder Kopfhörer werden wir eingehen, denn jedes Abspielgerät verfälscht das Hör-Resultat. Daher ist ein *unverfälschter, neutraler Klangeindruck* beim Mischen des Songs unerlässlich. *Schulungsumfang: 3 h*

Aufnahmetechnik



R1 - Mikrofone

Zur Aufnahme von Instrumenten oder Gesang werden Mikrofone benötigt. Wir erfahren, welche *Bauformen* es gibt, wie sie aufgebaut sind, wofür sie eingesetzt und wie viele benötigt werden. Auch die *Mikrofon-Benutzung* wird erläutert. *Schulungsumfang: 2 h*

R2 - Saiteninstrumente aufnehmen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Gitarre, Bass oder auch andere Saiteninstrumente aufzunehmen. In diesem Modul werden sowohl *Mikrofonierung*, als auch direktes Einspielen über entsprechendes Equipment und das sog. *Reamping* behandelt. *Schulungsumfang: 3 h*

R3 - Schlagzeug aufnehmen

Das Schlagzeug ist ein sehr vielseitiges Instrument und kann auf genauso vielseitige Weise aufgenommen werden. Hier geht es um *geschlossene* und *offene Mikrofonierung*, die Aufnahme mit einem und mit vielen Mikrofonen, aber auch die Vorbereitung des Instrumentes selbst. Auch *creative Experimente* gehören dazu. *Schulungsumfang: 3 h*

R4 - Klavier und Keyboard aufnehmen

Während elektronische Tasteninstrumente zur Aufnahme in der Regel *direkt mit dem Rechner* verbunden werden, muss man bei rein akustischen Instrumenten natürlich zum *Mikrofon* greifen. Wir erarbeiten beide Herangehensweisen. *Schulungsumfang: 2 h*

R5 - Gesang aufnehmen

Die Stimme spielt oftmals die Hauptrolle in einer Produktion. Wir finden heraus, welche Möglichkeiten es gibt, *Gesang* oder *Sprache aufzunehmen*, wie man schon bei der Aufnahme die *Nachbearbeitung erleichtern* kann und wie man die Stimme optimal auf eine Aufnahme vorbereitet. *Schulungsumfang: 3 h*

R6 - Sonstige Instrumente aufnehmen

Wir wollen anhand von Blasinstrumenten sowie ausgefallenen und exotischen Instrumenten Aufnahmesituationen erkunden, die besondere Aufnahmetechniken erfordern. Dabei werden wir unsere Kenntnisse ausbauen, um uns den meisten Herausforderungen stellen zu können. *Schulungsumfang: 2 h*

Nachbearbeitung



E1 - Einführung Editing

Für alle Instrumente gibt es wichtige Bearbeitungstechniken: *Schneiden*, *Recording-Takes* zusammenstellen, *Nulldurchgänge* beachten und das *Einpegeln*. Das *Editing* stellt die richtige *Vorbereitung für das Abmischen* dar. *Schulungsumfang: 3 h*

E2 - Schlagzeug nachbearbeiten

Die Aufnahme eines Schlagzeuges erfüllt eigentlich nie sofort die Erwartungen eines Produzenten. Gegebenenfalls ist das *Klangbild zu wenig natürlich* oder es fehlt an *Durchsetzungskraft* einzelner Elemente. Wir erlernen die erforderlichen Maßnahmen. *Schulungsumfang: 2 h*

E3 - Gesang nachbearbeiten

Die Aufnahme des Gesangs ist besonders sensibel. In der Nachbearbeitung werden Stärken herausgearbeitet, Schwächen kaschiert und eine solide Basis für die spätere *Eingliederung in das Gesamtbild* geschaffen. *Schulungsumfang: 2 h*

E4 - Sonstige Instrumente nachbearbeiten

Anhand verschiedener Beispiele zeigen wir in diesem Modul, wie jedes Instrument, Sample oder Klangereignis *optimal nachbearbeitet* und *editiert* werden kann, damit es beim Abmischen die vorgesehene Rolle einnimmt. *Schulungsumfang: 2 h*

Abmischen



M1 – Frequenzabhängige Audiotbearbeitung

Wird Musik wahrgenommen, als käme sie aus einem Karton, ist der Einsatz eines *Equalizers* (EQ) erforderlich. Wir lernen durch Nachbearbeiten der Spuren mittels EQ, aus einem mulmigen Gesamtklang ein klares und differenziertes Klangbild zu gewinnen.

Manche Aufnahmen vermitteln den Eindruck, die Musiker stehen quasi *vor dem Zuhörer* und klingen damit überraschend *realistisch*. Wir erlernen die entsprechenden Nachbearbeitungs-Techniken und Werkzeuge, um diesen Eindruck zu erwecken. *Schulungsumfang: 2 h*

M2 - Dynamische Audiotbearbeitung

Audioaufnahmen mehrerer Instrumente haben oft uneinheitliche Lautstärke-Niveaus. Der Vergleich mit professionellen Songs zeigt uns: Die unterschiedlichen Elemente sollten einheitlich ineinander übergreifen, als wären sie aus einem Guss. Wir lassen durch *Lautstärke-Anpassung* und Werkzeuge wie *Kompressor*, *Limitier* und *Noise Gate* das Ergebnis besser klingen. *Schulungsumfang: 2 h*

M3 - Mixing

Beim so genannten *Mixdown* werden in einer Musikproduktion die *einzelnen Tonspuren* der Instrumente bearbeitet und anschließend zu einem *einheitlichen Summensignal* zusammengefügt. Wir zeigen schrittweise die Vorgehensweise anhand von Fallbeispielen oder mitgebrachten Projekten und erhalten damit einen fertigen Mix.

Beim *Mastering* geht es dann um den letzten Feinschliff. Das Summensignal aus dem *Mixdown* wird radiotauglich aufpoliert. Anschließend exportieren wir den fertigen Song in eine Audiodatei und testen die Kompatibilität auf verschiedenen Abspielgeräten. *Schulungsumfang: 3 h*

Anwendung



A1 - Komposition

Songs unterliegen häufig einem grundlegenden Entwurfsprinzip. Wir lernen dazu *gängige Formen* und deren *Verknüpfung* untereinander kennen. Spezifische Sounds und Instrumentierungen der unterschiedlichen Genres wie beispielsweise *Pop*, *Rock* oder *Rap* werden verglichen.

Zu den jeweiligen Musikrichtungen lernen wir auch *Beats* kennen, die die Song-Basis aus rhythmischen und harmonischen Elementen darstellen. Wir komponieren unseren eigenen Popsong, kombinieren diesen mit einem passenden Beat und ergänzen eine Gesangsaufnahme.

Schulungsumfang: 3 h

A2 - Instrumentation und Arrangement

Ein gut geschriebener Song sollte mindestens auch genauso gut z.B. in einem Band- oder Orchesterarrangement umgesetzt werden. Wir diskutieren verschiedene Instrumentationen, klangliche Eigenheiten und lernen, wie man seinen individuellen Sound prägt.

Schulungsumfang: 3 h

A3 - Soundtrack

Anhand eines Filmausschnitts planen wir eine passende *musikalische Untermalung*, den *Film Score*. Wir erfahren grundlegendes Wissen über *Orchestration*, *Hybrid-Produktion* und *Sounddesign* und durchlaufen Schritt für Schritt den gängigen Produktionsprozess.

Trailermusik liegt hingegen eine schnelle filmische Schnitttechnik und eine variable Musikunterlegung zugrunde. Wir legen dabei unseren Schwerpunkt vordergründig auf das Sounddesign und dessen musikalische Verknüpfung.

Musik für Videospiele nähert sich immer mehr der Filmmusik an. Allerdings gibt es einen Unterschied: die Interaktion des Spielers mit dem Spiel. Wir befassen uns mit den gängigen *non-linearen Kompositionstechniken* und auf welche Weise wir Musik in das Spiel integrieren können.

Schulungsumfang: 4 h

A4 - Sprachaufnahmen

Gesprochener Text kann für vieles verwendet werden, seien es *Podcasts*, *Rap Songs*, *Hörbücher*, *Werbetexte*, *Tutorials* etc. Dieses Modul beleuchtet, worauf Sprecher bzw. Produzent bei den verschiedenen Einsatz-Szenarien achten müssen. Anders als bei einem Hörbuch, bei dem in der Regel ein Sprecher das Buch vorliest, gibt es beim *Hörspiel* verschiedene *Rollen* zu besetzen, sowie *Geräusche* und *Musik* - quasi ein Film für's Ohr. Wir planen ein entsprechendes Sprach-Audio-Projekt und setzen es um.

Schulungsumfang: 3 h

Spezialwissen



S1 - Musiktheorie

Wer die Grundlagen der Musiktheorie kennt, dem fällt es leichter, eine ansprechende Komposition zu schreiben. Wir behandeln *Töne, Intervalle, Skalen, Akkorde* und analysieren die *Form* ausgewählter Songbeispiele.

Schulungsumfang: 3 h

S2 - Texten für Einsteiger

Vor einem leeren Textblatt zu sitzen kann frustrierend sein. Wir lernen, *eigene Texte* zu schreiben, indem wir *Ideen-Quellen* identifizieren und uns überlegen, worüber wir schreiben wollen. Auch die Sprachauswahl und weiterführende Kreativtechniken werden erörtert.

Schulungsumfang: 3 h

S3 - Virtuelle Instrumente

So genannte *virtuelle Instrumente* lassen sich über Klangbibliotheken (*Samples*) in Audio-Projekte einbinden und per USB-Keyboard einspielen. Wir erfahren, wann es sinnvoll ist, echte Aufnahmen durch virtuelle Instrumente zu ersetzen und wie man dabei das beste Klangergebnis erzielt.

Schulungsumfang: 3 h

S4 - Synthesizer

Der Synthesizer ist eines der wichtigsten Werkzeuge für jeden Keyboarder, Electronic Producer, Sounddesigner oder modernen Filmmusiker. Wir erfahren mehr über die Vielfältigkeit der Klangsynthese und wie man zu den Sounds kommt, mit denen die ganz Großen arbeiten.

Schulungsumfang: 3 h

S5 - Sampling

Geräusche lassen sich aufnehmen und mittels *Sampler* in Tempo oder Tonhöhe variiert wieder abspielen. Wir zeigen, wie Klänge aus einem Stück oder mit einem Audiorecorder aufgenommene *Alltagsgeräusche* selbst genutzt werden können. Dabei wenden wir vielfältige *Sampling Tricks* an.

Schulungsumfang: 3 h

S6 - Schlagzeug Programmierung

Realistisch anmutende *Schlagzeug-Grooves* können durchaus auch am Rechner entstehen. Wir erlernen die erforderlichen Techniken und erstellen auf Basis des Rhythmik-Arrangements die passenden Grooves zu unseren Songs. Abschließend gehen wir auch der Frage nach, ob man heutzutage überhaupt noch einen echten Schlagzeuger braucht.

Schulungsumfang: 3 h

Unsere Audio Producing Dozenten



Kai Gabriel ist seit 1993 als Live- und Studiosänger und seit 1998 als Gesangslehrer tätig. Er war während dieser Zeit in vielen Projekten als Sänger, Komponist, Texter, Schlagzeuger, Gitarrist, Bassist, Saxophonist und Techniker vertreten und betreibt ein kleines Musikstudio.

Kai@Musikwerkstatt.net , 0 15 75 - 27 510 75



Timo Jäger studierte an der Pop-Akademie Baden-Württemberg. Er ist unter anderem vierfacher Preisträger des *Deutschen Rock- und Pop-Preises*: Er belegte den 1. Platz als *Bester Keyboarder* (2011, 2012) und den 1. Platz (2011) und 2. Platz (2012) als *Bester Instrumentalsolist*.

Timo@Musikwerkstatt.net , 0 15 2 - 56 150 198

Los geht's ...

Haben dich einige Inhalte angesprochen? Möchtest du dein bisheriges Wissen zu Audio Producing vertiefen? Benötigst du Anregungen für deine Arbeit als Instrumentalist, Sänger, Sprecher, DJ oder Komponist?

Dann setze dich noch heute mit einem unserer *Audio Producing Dozenten* oder unserem Musikwerkstatt-Büro (0 62 53 - 98 99 829, Kontakt@Musikwerkstatt.net) in Verbindung und vereinbare ein individuelles kostenloses Beratungsgespräch.

Wir freuen uns auf dich!

www.Musikwerkstatt-Rimbach.de