

Inhalt

Vorwort	5
Die wichtigsten Handgriffe	
Hard- und Software	7
MIDI	7
Was auf dem Bildschirm zu sehen ist	8
Die Maus und ihre Bewegungen	9
Laden und sichern	9
Die erste Aufnahme	
Vom Kassettenrecorder zum Sequenzer	11
Wir nehmen auf	14
Spiel im Playback	16
Die Rhythmusmaschine	
Das Keyboard als Drumset	18
Jeder Schlag ein Treffer	19
Immer im Kreis herum	20
Neue Schlaginstrumente	22
Drum-Pattern	25
Der Kanon	
Der Zirkelkanon	27
Mehr Übersicht	28
Der Bauplan: Wie ein Kanon entsteht	29
Ein Rätselkanon	30
quaerendo invenietis oder: Wenn Komponisten Rätsel schreiben	31
Wir komponieren einen eigenen Kanon	32
Wir arrangieren einen Blues	
Freight-Train-Blues	34
Merkmale des Blues	35
Wir machen ein Blues-Arrangement	37
Die Melodie erklingt	37
Die richtige Begleitung	39
Der Rhythmus	41
Alles in Form	41
Entdecken, nachdenken, weitermachen	42
Wir orchestrieren ein Klavierstück	
Musik nach Geschichten und Bildern	43
Original und Bearbeitung	44
Das Sinfonieorchester	46
Eine eigene Bearbeitung	47
Ein Programm	47
Malen mit musikalischen Farben	49
Laut und leise	50

Spiel mit Neuer Musik	
Komponieren, was ist das?	53
Domino-Spiel einmal anders	54
Spielsteine nehmen Gestalt an	56
Musik und Form	57
Eine elektronische Studie	58
Ohne Regeln geht es nicht	59
Eine "Studie für Schlaginstrumente"	60
Feinarbeit ist wichtig	61
Ein paar Experimente zum Probieren und Überlegen	62
 Anmerkungen zur Technik	
Voraussetzungen bei Hard- und Software	63
Aufstellung und Verkabelung der Geräte	64
Die Diskette zum Buch	66
 Didaktische und methodische Hinweise zu den Kapiteln	67
 Stichwortverzeichnis	71