

FL Studio 25

Tonseminar Wintersemester 25/26

Victor Shakirov

Professor Oliver Curdt

Abgabetermin: 28.02.2026

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung FL Studio	2
1.1 Überblick FL Studio	2
1.2 FL Studio Editionen	2
2 Übersicht der Elemente	4
2.1 Toolbar	4
2.2 Browser	5
2.3 Channel Rack	6
2.4 Piano Roll	7
2.5 Playlist	8
2.6 Mixer	9
3 Schlusswort	12
4 Literaturverzeichnis	13

1 Einführung FL Studio

1.1 Überblick FL Studio

FL Studio ist eine Digital Audio Workstation. Sie wurde am 26.04.1998 vom belgischen Hersteller Image-Line veröffentlicht. Dabei handelte es sich anfangs um eine vierspurige MIDI Drummachine unter dem Namen Fruityloops. Die momentan aktuellste Version ist FL Studio 2025.2.4. In der Musikbranche ist FL Studio vor allem bekannt für die Produktion von elektronischer Musik und Hip-Hop/Rap in the box. Tatsächlich eignet sich FL Studio mittlerweile trotz der klar vorhandenen Stärken und des eigenen Workflows für eine Vielzahl von Anwendungen. Die Aufnahme von Audiosignalen, das Editieren von Audiospuren sowie Mix und Master sind möglich. Zu den bekannten FL Studio Benutzern zählen unter anderem Avicii, Martin Garrix, Deadmau5, Murda Beatz und Mustard.

1.2 FL Studio Editionen

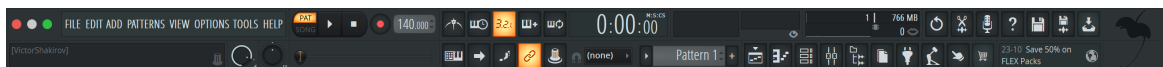
Es gibt mehrere kostenpflichtige FL Studio Editionen, die sich im Wesentlichen im Umfang der mitgelieferten nativen Plugins unterscheiden. Ausnahme hierbei ist die günstigste Edition von FL Studio, die Fruity Edition für 99€. Diese verfügt anders als der Rest nicht über die Möglichkeit, externe Audio Signale aufzunehmen. Des weiteren ist die Anzahl von Audio Clips auf 8 beschränkt. Die Producer Edition für 229€ ist die empfohlene Edition von FL Studio und verfügt über den vollen Funktionsumfang der DAW. Die Aufnahme von externen Audiosignalen ist möglich, die Anzahl von Audio Clips ist theoretisch unbegrenzt und es sind einige native Plugins dabei, welche nicht in der Fruity Edition einbegriffen sind. Die beiden Editionen Signature

Edition für 319€ und All Plugins Edition für 539€ unterscheiden sich von der Producer Edition nur durch die Anzahl der nativen Plugins die inbegriffen sind. In diesen sind jeweils die bekanntesten oder alle FL Studio nativen Plugins im Preis inbegriffen. Man kann einzelne Plugins auch nachträglich erwerben. Die FL Studio Demo ist kostenlos und ist deckungsgleich mit der All Plugin Edition, allerdings kann man gespeicherte Projekte nicht öffnen. Sie ist ein extrem umfangreicher Startpunkt für Interessierte und ist in der Lage, gesamte Musikstücke zu produzieren und zu exportieren, solange das in einem Zug passiert. Einige Plugins geben in der Demo periodisch keinen Ton mehr aus. Auch für mobile Endgeräte gibt es FL Studio Mobile für 17,99€. Hierbei handelt es sich um eine stark vereinfachte Version von FL Studio, die als Ergänzung zur Desktop Anwendung gedacht ist um die Umsetzung von Ideen zu erleichtern. Neu für FL Studio 25 ist die mobile Anwendung FL Studio Remote. Die App ist kostenlos und eine Art Fernbedienung für das Desktop Programm. Man kann zum Beispiel die Aufnahme starten oder Einstellungen im Mixer vornehmen. Alle FL Studio Editionen kommen mit lebenslangen kostenlosen Updates.

2.0 Übersicht der Elemente

Die Benutzeroberfläche von FL Studio besteht aus mehreren Elementen. Die einzelnen Elemente verhalten sich wie Fenster und lassen sich auf- und zuklappen, skalieren und verschieben. Auch ist es möglich über die Funktion "detached" die Fenster von FL Studio zu lösen, um diese zum Beispiel auf mehreren Bildschirmen zu arrangieren. Viele Elemente und Einzelheiten der Benutzeroberfläche lassen sich individuell konfigurieren und um Funktionalitäten erweitern oder minimieren. Im Folgenden wird auf die einzelnen Elemente von FL Studio eingegangen.

2.1 Toolbar

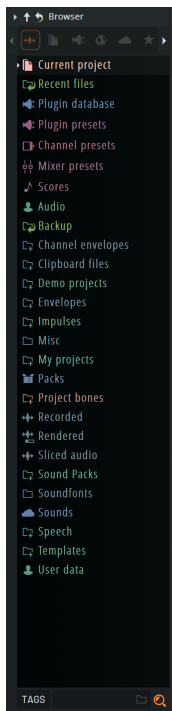


Die Toolbar in FL Studio ist das Hauptbedienelement wenn es um die Steuerung des Programms, diverse Einstellungen oder das aktivieren von einzelnen Funktionen geht. Wie in vielen anderen Programmen auch besteht die Toolbar aus vielen kleinen Knöpfen und aufklappbaren Reitern. Viele der Knöpfe können zudem auch über Tastenkombinationen aktiviert werden, dies gilt auch für die weiteren Elemente der Benutzeroberfläche von FL Studio. Wir schauen uns die Toolbar im default Modus an. In der oberen linken Ecke der Toolbar findet sich das Menü von FL Studio. Dort lassen sich Dateien erstellen, speichern und exportieren. Auch kann man dort auf die allgemeinen Einstellungen zugreifen. Das Hint Panel benennt die Elemente welche man mit der Maus anwählt und gibt gleichzeitig falls möglich den Wert des Elements an. Das ist sehr nützlich um zu wissen was man bedient

und welchen Wert das jeweilige Bedienelement momentan hat. Neben dem Hint Panel befindet sich jeweils ein Knob für Master Volume und Master Pitch. Mit dem ersten lässt sich die Abhörlautstärke der DAW, mit dem zweiten die Tonhöhe der gesamten Session ändern. Der Master Pitch Knob funktioniert einwandfrei mit Samples und FL Studio nativen Plugins. Bei Plugins von Drittanbietern muss darauf geachtet werden, dass die Pitch Modulation Range auf die selben -12 bis 12 gestellt wird. Weiter rechts befindet sich die Transport Section. Hier kann man das Playback und die Aufnahme starten und stoppen sowie zum Anfang der Session springen. Interessant und fundamental verbunden mit dem besonderen Workflow von FL Studio kann man hier zwischen PAT (Pattern) und SONG umschalten. Im Pattern Mode wird der Step Sequencer im Channel Rack als Loop über seine Gesamtlänge abgespielt. Im Song Mode wird die Playlist über die Gesamtlänge ihres Inhalts abgespielt. So lässt sich schnell zwischen den einzelnen Bausteinen und dem gesamten Arrangement wechseln. Auch befindet sich in der Transport Section ein Fader, mit dem man den Start des Playbacks abhängig vom Mode innerhalb des Step Sequencers oder der Playlist verschieben kann. Neben dem Aufnahme Knopf kann man die BPM der Session einstellen. Sehr wichtig ist der Pattern Selector. Hier kann man zwischen Patterns wählen, neue erstellen oder Einstellungen am ausgewählten Pattern treffen.

2.2 Browser

Der Browser ist eine Art File Explorer für FL Studio. Üblicherweise wird er verwendet, um durch Sample Packs und Drum Kits zu stöbern. Hierfür lassen sich in den Einstellungen Dateipfade verknüpfen um auf diese zuzugreifen. Klickt man auf ein Sample, so wird dieses als Vorschau abgespielt, ohne dass man es laden oder eine Spur erstellen muss. Das ist sehr nützlich bei der Auswahl von Sounds. Man kann mit dem Browser auf Plugins und deren



Presets zugreifen. Auch kann man eigene Projekte teilweise oder ganz in das momentane Projekt importieren. Der Browser besteht aus mehreren Reitern. Nützlich ist der Reiter PROJECT. In diesem findet sich eine History mit allen Schritten seit dem letzten Öffnen des Projekts. Über diese Schritte ist es möglich, auch größere Änderungen rückgängig zu machen oder wieder her zu stellen. Seit der Einführung von FL Cloud befinden sich die entsprechenden Reiter auch im Browser. So kann man leicht auf eine Vielzahl von Sounds, Presets und Sample Packs zugreifen, sofern man das nötige Abonnement hat.

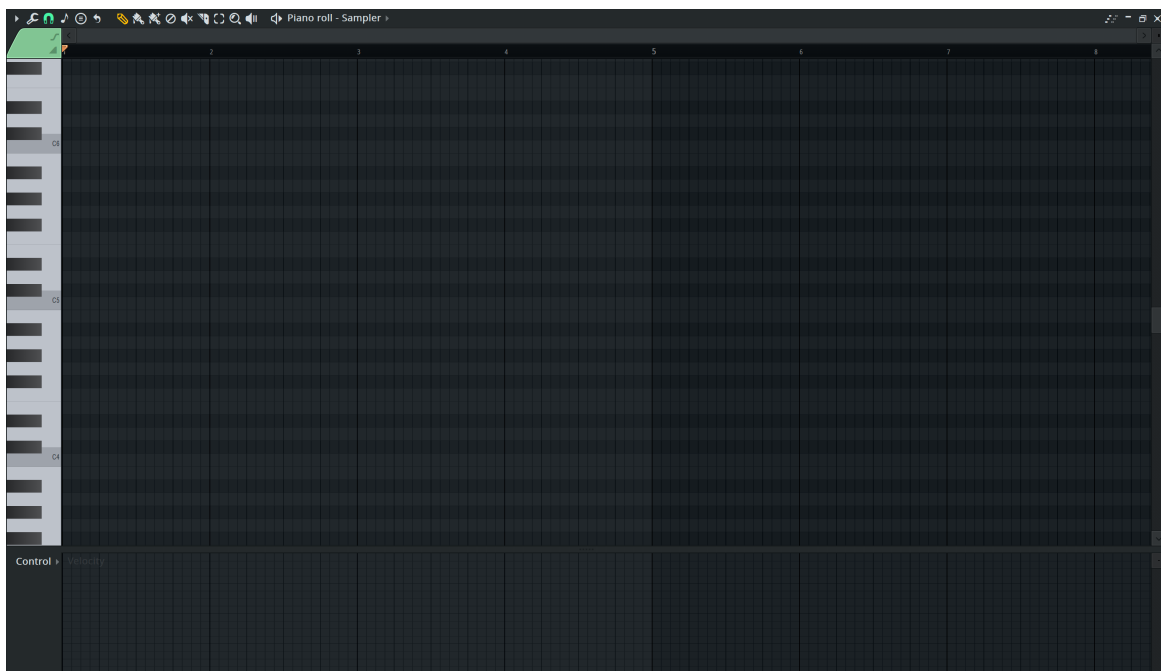
2.3 Channel Rack



Das Channel Rack ist eine Sammlung aller innerhalb des Projekts vorhandenen Kanäle. Das bedeutet alle Samples, Audioaufnahmen und Automationen sind in diesem untereinander aufgelistet. Das Channel Rack ist fundamental wichtig für FL Studios spezifischen Workflow, da sich hier der Step Sequencer befindet. Man kann über verschiedene Ansichten einzelne Kanäle ausblenden, um so nur noch Samples und generative Plugins angezeigt zu bekommen. Diese kann man mit dem Step Sequencer oder der Piano Roll zum spielen bringen. Mit dem Step Sequencer im Channel Rack machen nun auch die Patterns Sinn und es kristallisiert sich der FL Studio spezifische Workflow heraus: Man erstell ein neues Pattern. Aus dem Browser fügt man per Drag and Drop Samples und Plugins in das Channel Rack ein

oder verwendet die, die man für vorherige Patterns verwendet hat. Durch das Erstellen eines neuen Patterns ist der Step Sequencer leer und es lässt sich ein neuer Groove oder Melodien erstellen. Durch erstellen eines neuen Patterns verbleiben alle verwendeten Samples und Plugins im Channel Rack, aber der Step Sequencer beziehungsweise die Piano Roll wird gelehrt. So ist es möglich, mit den selben Sounds schnell verschiedene Drum Patterns oder Melodien zu erstellen. Anschließend kann man das Pattern nun wie einen Audio Clip in der Playlist einsetzen. Möchte man das Pattern auf seine einzelnen Bestandteile trennen, um die verschiedenen Melodien und Instrumente im Musikstück verschieden zu arrangieren, so kann man das mit der Funktion Split by Channel in der Toolbar machen.

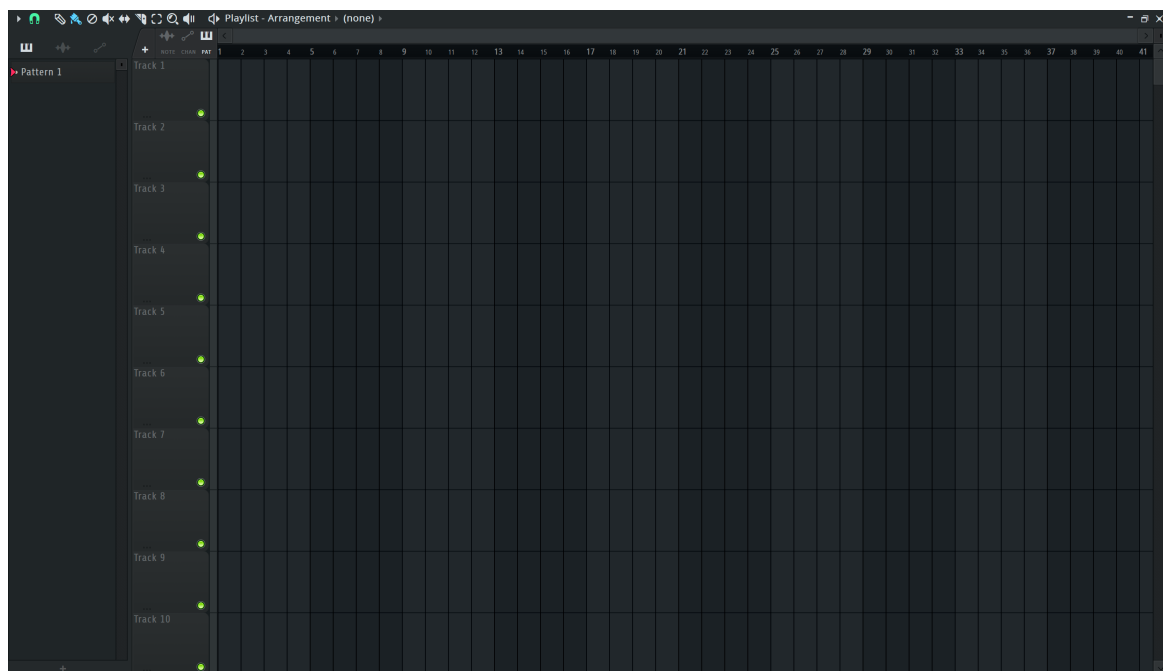
2.4 Piano Roll



Die FL Studio Piano Roll wird oft gelobt als eine der besten unter den zahlreichen DAWs. Sie wird verwendet, um Samples oder die Ausgabe von generativen Plugins nicht nur zeitlich zu triggern, so wie beim Step Sequencer, sondern um diese auch in ihrer Tonhöhe zu verändern, also um

Melodien zu erzeugen. Gleichzeitig bietet die Piano Roll die Möglichkeit die Länge eines einzelnen Triggers zu verändern, indem man eine Note zum Beispiel langzieht um einen Sound ausklingen zu lassen oder aber kürzt um den Sound abzuhacken. In der Piano Roll lässt sich schnell zwischen allen vorhandenen Samples und Plugins im Channel Rack wechseln. Auch ist die Piano Roll Pattern spezifisch, wodurch sie wie eine Art Erweiterung des Step Sequencers gedacht werden kann. Ein besonderer Vorteil dieses Zusammenhangs ist der fließende Übergang zwischen reinem Drum Pattern und Melodie. Fügt man zum Beispiel eine 808 zu einem Drum Pattern hinzu, so kann man erstmal mit dem Step Sequencer den Rhythmus der 808 festlegen, ohne sich um die Tonhöhe sorgen zu machen. Da die 808 aber eine Art Bass ist, und Bass in den meisten Fällen der Melodie des Musikstücks folgen sollte, kann man nun die Piano Roll öffnen und die durch den Step Sequencer gesetzten Trigger in der Tonhöhe ändern.

2.5 Playlist

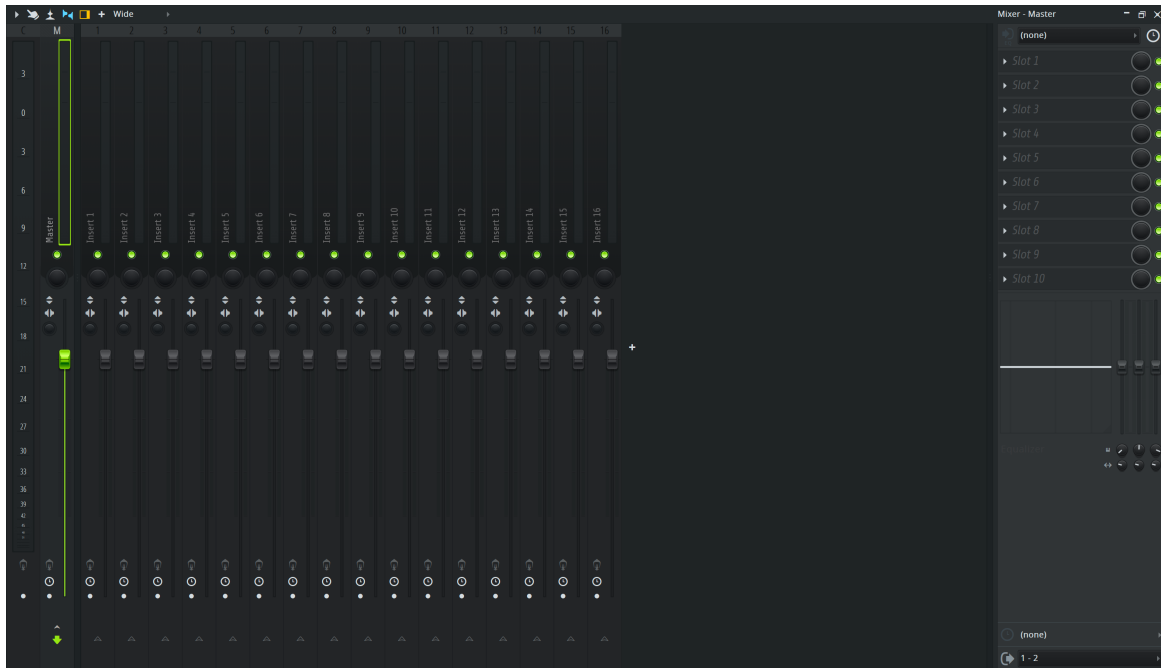


Die Playlist ist ähnlich wie bei anderen DAWs auch das Fenster, in welchem das Arrangement des Musikstücks passiert, wo Audiosignale aufgenommen werden und Automationen für diverse Parameter erstellt werden.

Fundamental anders als bei anderen DAWs ist die Tatsache, dass die Playlist in FL Studio zwar auch in Tracks aufgeteilt ist, diese aber nicht gebunden sind an Spuren im Mixer und andersrum. Auch sind Tracks standardmäßig nicht gebunden an eine Art von Inhalt. Das heißt, man kann Dinge beliebig zwischen den Tracks verschieben. Man kann jegliche Art von Clips in die Playlist einfügen, und diese funktionieren von der Handhabung weitestgehend identisch untereinander. Das bedeutet, man kann Audio in die Playlist aufnehmen, man kann Patterns in die Playlist einfügen, man kann Samples per Drag and Drop als Oneshot im Arrangement platzieren und man kann direkt unter einem Pattern die Automation für dessen Lautstärke ziehen wenn man will. Per Default sind alle Signale auf den Master geroutet und die Tracks der Playlist sind eher als freie Leinwand gedacht, sie dienen lediglich der Übersichtlichkeit wenn man mehrere Clips untereinander hat weil sich zum Beispiel zwei Signale zeitlich schneiden. Jedoch ist es möglich, die Tracks in Audio Tracks oder Instrument Tracks zu verwandeln. Dann verhalten diese sich weitestgehend wie die Spuren in anderen DAWs. Sie sind an eine Spur im Mischpult gebunden und die Art des Inhalts ist festgelegt. Beide Varianten bieten Vor- und Nachteile, es liegt am Benutzer und dem Einsatzgebiet, welche die bessere Lösung ist.

2.6 Mixer

Wie die Playlist scheint auch der Mixer in FL Studio auf den ersten Blick dem Mixer anderer DAWs ähnlich. Allerdings ist das nicht ganz der Fall. Zum einen gibt es grundsätzlich keine Routing Matrix. Wie schon erwähnt ist per Default



jedliches in dem Projekt verwendete Signal auf den Master geroutet. Der Master ist im Mixer als Stereokanal zu finden. Möchte man ein Signal auf einen Kanal im Mixer Routen, so ist dies entweder im Channel Rack oder im Objekteditor möglich. Externe Inputs lassen sich in den einzelnen Mixer Tracks einstellen. Auch lassen sich externe Outputs in den einzelnen Mixer Kanälen einstellen, per Default ist nur der Master auf den in den Einstellungen ausgewählten externen Output geroutet, die anderen Kanäle haben keinen Output ausgewählt. Tracks werden untereinander verbunden über Sends. Die Sends sind post Fader. Diese sind in FL Studio in Form von Seilen dargestellt, die man vom unteren Ende eines Mixer Tracks an beliebig viele weitere anhängen kann. Das Routing der Kanäle auf den Master erfolgt also dadurch, dass Sie standardmäßig alle jeweils and den Master angebunden sind. Möchte man zum Beispiel mehrere Drum Kanäle zuerst in eine Gruppe laufen lassen, so entkoppelt man die einzelnen Kanäle vom Master und koppelt sie alle an einen Kanal, welcher dann an den Master angebunden wird. Auch wenn dieser Aufbau etwas rudimentär scheint, ist er intuitiv und funktioniert in der Realität für eine Vielzahl von Anwendungen. Pro Mixer Track können 10 Plugins inseriert werden. Diese sind pre Fader inseriert und lassen sich

anhand eines Drehreglers im Mix einstellen. Das Monitoring der einzelnen Kanäle ist post Fader.

3 Schlusswort

Abschließend lässt sich sagen, dass auch die neuste Version von FL Studio seinen Anfängen treu bleibt: Ein leeres Blatt Papier auf welchem die meisten von uns direkt damit anfangen können, ihre musikalischen Ideen umzusetzen., ohne sich davor sorgen zu machen, wie viele Audiospuren sie anlegen müssen. Ja, FL Studio ist immer noch klar darauf ausgelegt repetitive Musik auf Klick zu machen. Aber diese Auslegung verliert Jahr zu Jahr immer weiter an Relevanz als Problem, und die neuen Möglichkeiten von FL Studio gewinnen an immer mehr Verwendung. Persönlich verwende ich FL Studio aus einer Vielzahl von Gründen. Die wichtigsten davon sind: Die DAW eignet sich für meine Musikrichtung und mein Einsatzgebiet besonders gut. Die DAW ist bezahlbar und ein Kauf erwirbt eine lebenslange Lizenz. Noch bin ich nicht an die Grenzen der DAW gestoßen. FL Studio ist die weltweit wahrscheinlich am häufigsten verwendete DAW, die Community und das Material, was man im Internet findet sind enorm. Aber das Allerwichtigste ist und bleibt: Mir macht die Arbeit in FL Studio am meisten Spaß. Ich bin schnell. Ich bin kompetent. Ich kann meine Ideen ohne viel Nachdenken umsetzen und kann mich somit auf den kreativen Prozess konzentrieren. Der spezifische Workflow; von Baustein zum großen Ganzen findet bei mir besonders Resonanz. Diese schriftliche Ausarbeitung war ein Versuch, die wichtigsten Punkte und Arbeitsweisen zu FL Studio klar in einem Dokument zu formulieren, damit potentielle Interessenten und zukünftige Künstler vielleicht auch die richtige DAW für sich entdecken können.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

4 Literaturverzeichnis

https://en.wikipedia.org/wiki/FL_Studio

<https://www.image-line.com/fl-studio/pricing#compare>

<https://www.image-line.com/artists>