

DVD-Vollversion: ADM 606

Features, Fun und Filter

Die in der letzten Beat-Ausgabe [1] vorgestellte Parameter-Automation ist nicht die einzige Möglichkeit, dynamische Grooves mit der ADM 606 zu erzeugen. Auch mit dem kombinierten Tief- und Bandpassfilter gewinnen Patterns an Abwechslung. Wie diese Luxus-Drum-Maschine damit (und mit vielen weiteren Features) auch Ihren Track im Nu bereichert, verraten wir Ihnen in diesem Workshop. **von Marco Scherer**

Projektinfos:

Material: ADM 606 von der Heft-DVD, beliebige Host-DAW.
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Filterhüllkurve programmieren, eigene Samples laden, Pattern triggern.
Schwierigkeit: Einsteiger



1 Filter

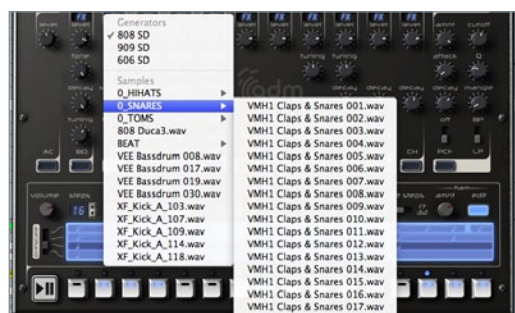
Programmieren Sie ein Pattern und aktivieren Sie den **PCF**-Modus sowie den **FX**-Button für alle Sounds. Diesen finden Sie oben zwischen **Level**-Poti und dem Dropdown zur Auswahl der Klangerzeugung. Nun können Sie mittels **Cutoff** und **Q** (Resonanz) das Filter einstellen sowie mit **Mangle** den Grad der Verzerrung justieren. Die **Distortion**-Einheit klingt übrigens am besten bei weniger höhenreichen Sounds.

2 Filterfahrten

Mit **BP** und **LP** wählen Sie zwischen den Filtertypen Band- und Tiefpass. Per **Amnt**, **Attack** und **Decay** lässt sich die Filterhüllkurve einstellen. Allerdings wird die Hüllkurve nur dann getriggert, wenn in der **PCF**-Spur Noten enthalten sind. Das Filter kann also explizit programmiert werden. Klicken Sie auf den **PCF**-Button und setzen Sie im Sequenzer aktive Noten.

3 Flam

Um Ihren Beats mit kurzen Trommelwirbeln, sogenannten Flams, mehr Schwung zu verleihen, können Sie kurze Roll-Effekte programmieren. Klicken Sie auf den **Flam Edit**-Button, um die Bearbeitung zu aktivieren. Werden nun neue Schritte für die Sounds gesetzt, sind diese automatisch mit dem Flam-Effekt versehen und rattern bei Wiedergabe mit der per **Amnt** eingestellten Intensität los.



4 Samples laden

Natürlich können Sie auch ihre eigene Samples im 16-Bit-WAV-Format laden. Kopieren Sie diese unter OS X nach **HD>Library>Application Support>AudioRealism>ADM>Samples** und unter Windows in den Unterordner **Samples** im Installationsordner des Plugins. Anschließend erscheinen die Samples in einem Dropdown, wenn Sie mit gedrückter Maustaste auf den Klangerzeugungsmodus über **FX** und **Level** klicken.

5 Pattern

Die ADM bietet zwei Wiedergabe-Modi: **Pattern** und **Note**. Note triggert ab C1 die Drumsounds, während der **Pattern**-Modus durch verschiedene Noten zwischen Sequenzen wechselt. Dies klingt unspektakulär, ist jedoch zum Jammen oder bei Auftritten Gold wert! Denn der Sequenzer beginnt bei einem Patternwechsel nicht einfach am Anfang der nächsten Sequenz, sondern steigt an der richtigen Position ein.

6 Pattern, die Zweite

Erstellen Sie zum Test ein Pattern mit einem einfachen Beat auf C1. Das zweite Pattern auf C#1 soll nur einen schlichten Trommelwirbel aus 16teln mit einer Snare enthalten. Halten Sie nun die Note C1 gedrückt und wechseln Sie sporadisch mit C#1 zur zweiten Sequenz. Mit noch weiteren Pattern macht dieses Feature ungemein Spaß, lässt sich die ADM damit doch wie ein Instrument spielen. ■