

MOTU BPM

Beat Production Machine



Im Jargon des urbanen Produzenten steht der Begriff »Beat« nicht nur für einen einfachen Schlagzeugrhythmus, sondern bezeichnet vielmehr ein mehrtaktiges Arrangement, bestehend aus mehreren Spuren, das man im Idealfall über einen längeren Zeitraum wiederholen kann, ohne dass sofort Langeweile aufkommt. Mit BPM bietet MOTU eine Software, die alle dafür benötigten Werkzeuge und Sounds in einem Plug-in vereinigt.

Mehr Beats pro Minute

MOTU BPM Beat Production Machine

AUTOR: HANS-JÖRG SCHEFFLER

BPM ist eine virtuelle Groovebox, die als AU-, MAS-, RTAS- und VST-Plug-in auf Mac und PC läuft und die typische Arbeitsweise einer Workstation im Computer nachbildet. Eine Standalone-Version ist ebenfalls im Lieferumfang enthalten, und auf beiden Plattformen wird 64 Bit unterstützt. Die Software

liegt mittlerweile in der Version 1.5 vor und wird mit etwas über 19 GB an Beats und Samples mit eindeutigen Schwerpunkt auf HipHop und Dance auf vier DVDs ausgeliefert. Als Kopierschutz wird ein iLok benötigt.

Der vorbildlich organisierte Browser bietet schnellen Zugriff auf die riesige Auswahl

an modernen Schlagzeug- und Percussion-Samples sowie eine umfassende Enzyklopädie klassischer Drumcomputer. Jedes Sample kann einzeln verzerrt und gefiltert werden und lässt sich mit beliebig vielen anderen Samples als Gesamtsound per Drag&Drop einem der virtuellen Pads zuordnen. Die

Samples, die einem Pad zugewiesen wurden, können alle gleichzeitig oder in Abhängigkeit von der Anschlagsdynamik getriggert werden. Ein Random-Modus ist ebenfalls vorgesehen, mit dem die Samples zufällig nacheinander abspielt werden.

Zusätzliche Sounds werden mit einem einfachen, aber sehr effektiven VA-Synthesizer erstellt. Die Palette reicht dabei von typischen elektronischen Percussion-Sounds und Effekten bis hin zu knochentrockenen und abgrundtiefen Synthesizerbässen. Zusätzlich ist im Lieferumfang eine große Auswahl an multigesampelten Instrumenten wie Bass, Gitarre, Keyboards und Synthesizer enthalten.

DER SEQUENZER

Der Stepsequenzer ist die Steuerzentrale von BPM und zeichnet sich durch eine sehr intuitive Bedienung aus. Zur Beatprogrammierung wird einfach das entsprechende Pad angeklickt, und im Raster werden an den gewünschten Stellen per Mausklick die Events platziert. Im grafischen Editor können nachträglich Parameter wie Tonhöhe oder Filterfrequenz automatisiert werden. Die Patterns werden dann mittels diverser Groove-Muster zum Swingen gebracht, und mehrere Patterns lassen sich abschließend zu einem Song zusammenstellen.

PADS UND RACKS

Die oberste Organisationsebene in BPM sind die sogenannten Scenes, die z. B. in einer Live-Situation über MIDI Controller umgeschaltet werden können. Jede Scene enthält neben den Rhythm-Patterns bis zu 64 Pads, die in vier Bänken à 16 Pads organisiert sind. Für Multisamples und Loops gibt es zwei Racks mit jeweils acht Parts.

DAS SOUNDMODUL

Zur klanglichen Nachbearbeitung von Samples oder Multisamples in BPM gibt es ein resonanzfähiges Multimodefilter. Neben Low- und Hi-Pass stehen dabei auch zwei Kammfiltertypen zur Verfügung. Mit der »Drive«-Funktion kann der Sound in die Sättigung gefahren werden, und Lautstärke und Filterfrequenz werden mit einer eigenen Hüllkurve und über die Anschlagsdynamik gesteuert.

EFFEKTHASCHEREI

Die Auswahl an Effekt-Algorithmen deckt so ziemlich jeden erdenklichen Effekttyp von Hall über Delay, Modulation und EQ bis Compressor und Distortion ab. Neben drei Effektwegen, die pro Sound oder Pad zur Verfügung stehen, können zusätzliche Effekte als Inserts für



BPM Hersteller/Vertrieb MOTU
UVP 318,- Euro www.klemm-music.de

jeden Sound verwendet werden. Die Anzahl der gleichzeitig möglichen Effekte wird lediglich durch die Leistung des Rechners begrenzt.

FLEX LOOPS

Der Browser in BPM bietet unabhängigen Zugriff auf Drumkits, Patterns und Samples. Dadurch wird es zu einem Kinderspiel, die diversen Elemente auf immer neue Art miteinander zu kombinieren, um so ohne viel Aufwand interessante neue Grooves zu entdecken.

SAMPLER

Eigene Samples können in den Formaten Wav, Aiff, REX und AppleLoops importiert und genau wie interne Samples umfangreich editiert werden. Beats werden ähnlich wie in Propellerheads Recycle! geslicet und zum Tempo synchronisiert. Mit der MOTU-App »BPM Sampler« kann man beliebige, am Rechner angeschlossene Klangquellen sampeln und in BPM verwenden.

FAZIT

Musikproduzenten, die in den Bereichen HipHop oder Dance arbeiten, finden in BPM eine ideale Arbeitsumgebung zur Erstellung eigener Beats.

Die Bedienung ist sehr intuitiv, aufgrund der vielen

+++

gelungene Integration von Stepsequenzer und Klangerzeugung

+++

riesige Auswahl an Samples und Patterns für moderne Musikproduktionen

+

integr. Klangerzeugung für elektronische Drum- und Percussionsounds

Funktionen ist aber der eine oder andere Blick ins Handbuch unvermeidlich. Dank der mitgelieferten Templates lässt sich BPM intuitiv über diverse Hardware-Controller bedienen.

Die Auswahl der Samples und Patterns ist genretypisch und professionell zusammengestellt, insgesamt bekommt man hier alles, um – integriert in den Workflow einer DAW – professionell klingende Beats und Grooves zu erstellen. ■



Im Sample-Editor hat man Zugriff auf jeden Aspekt eines Samples und kann umfassende Editierungen vornehmen.