

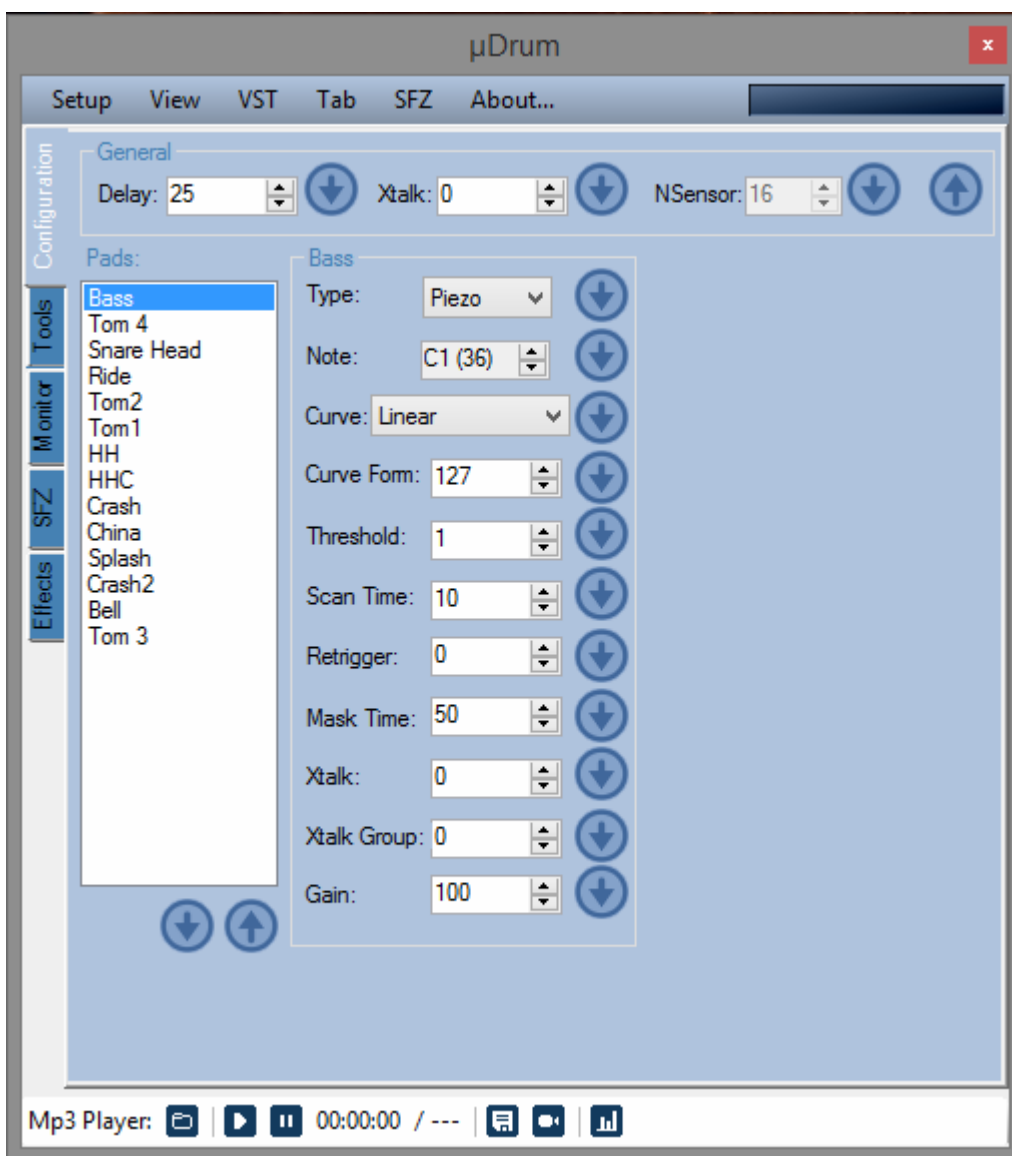
µDrum Config Tools

Traduzido do tutorial do usuário WesleyS

Então, eu imaginei que devia fazer um pequeno guia explicando o Config Tool e suas facilidades. Eu não sei o que tudo que está aqui significa ou faz, mas espero que isto te dê um bom ponto de partida. Lembre-se sempre de plugar o MicroDrum primeiro e selecioná-lo nas opções COM ou MIDI port(na opção de menu **Setup**).

Aba Configuration

Aqui esta a aba principal de configuração. Eu vou passar por cada opção e explicar o que eu sei, uma por uma.



Type: O tipo de sensor que é usado. Você pode escolher entre:

Piezo – (Isto é o que você deve ter usado em todos os pads e pratos, com exceção do HiHat)

Switch – (Apenas um valor on/off enviado para o MicroDrum)

HHC - (HiHatControl, não sei direito como isto funciona)

HH - (HiHat, não sei direito como isto funciona)

HHs – (A única diferença que vi entre "HH" e "HHs" são as opções "Choke" e "Switch Time")

YSwitch - (Não tenho ideia do que isto faz)

Disabled – (Entrada não monitorada)

A Maioria dos pads vão ser selecionados como Piezo

Note: Se você está usando um plugin VST ou arquivo SFZ, você precisa que esta nota MIDI seja a mesma nota correspondente no plugin. Você não gostaria de bater no bumbo e ouvir um som de prato, gostaria?

Curve: Eu vou explicar isto na aba "Tools", mas normalmente você não deve se preocupar com isto, a menos que queira uma customização exata.

Curve Form: Eu vou explicar isto na aba "Tools", e se aplica o mesmo de acima.

Threshold: Este valor (1 a 127) lhe diz o quão forte você tem que bater no pad para ele ser registrado pelo programa. Quanto menor o número, mas leve pode ser a batida. Quanto maior o número, mais forte você tem que bater.

Scan Time: O Scan Time diz ao Config Tool quanto tempo ele precisa de “ouvir” a batida. Quanto menor o número, mais rápido o programa “escuta” a batida e fica pronto para “escutar” uma outra.

Retrigger: Eu não sei o que isto faz.

Mask Time: Isto “esconde” alguns dos sinais do piezo para poder processar uma batida limpa.

Xtalk: Eu acredito que isto seja um diminutivo para "Crosstalk". Crosstalk é quando um pad é batido e um outro adjacente toca também. Por exemplo, se um tom do rack é batido e outro do lado também, isto é crosstalk. Eu não tenho certeza como mudando isto corrige o crosstalk entre os pads.

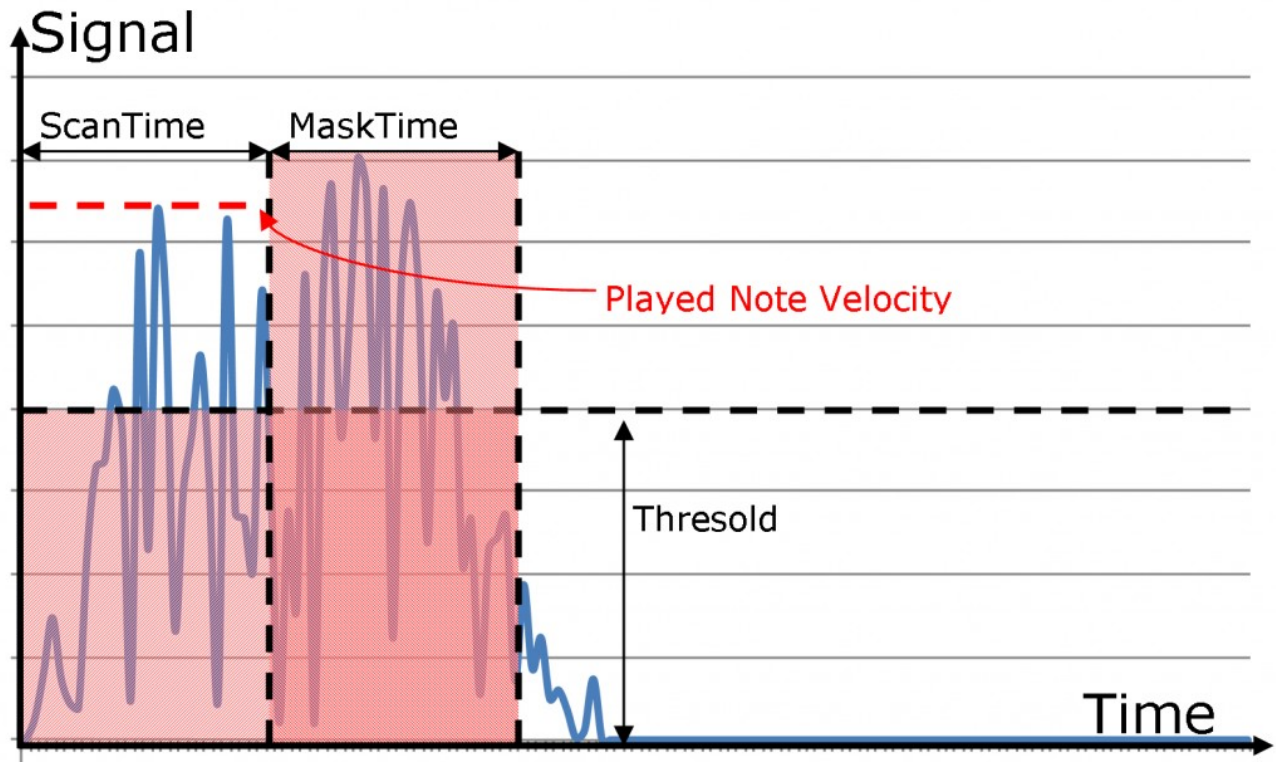
Xtalk group: Usado para corrigir crosstalk. O valor varia de 0 a 7, então, talvez, adicionando pads que estão tendo crosstalk para o mesmo número de grupo e ajustando o valor de Xtalk vai eliminar o crosstalk. Não tenho certeza.

Gain: Gain (Ganho) amplifica o sinal que vem do pad. Um bom exemplo para uso são as caixas (snare). No caso, um threshold de snare precisa ser baixo suficiente para pegar notes fantasmas (ghost), porém, ajustando o threshold muito baixo pode causar um acionamento duplo ou toque constante. Aumentando o ganho aumenta o sinal de entrada, significando que as notas fantasmas podem ser tocadas na mesma velocidade, mas vão registradas como batidas fortes pelo software.

Por exemplo: se o ganho está em 0, o threshold está em 35, uma nota fantasma tocará a 15, e uma nota normal a 50. Como a velocidade da nota fantasma é menor que 35, isto não será registrado. Mas se aumentarmos o ganho para 20 significa que a nota fantasma que tocará a 15 vai ser agora

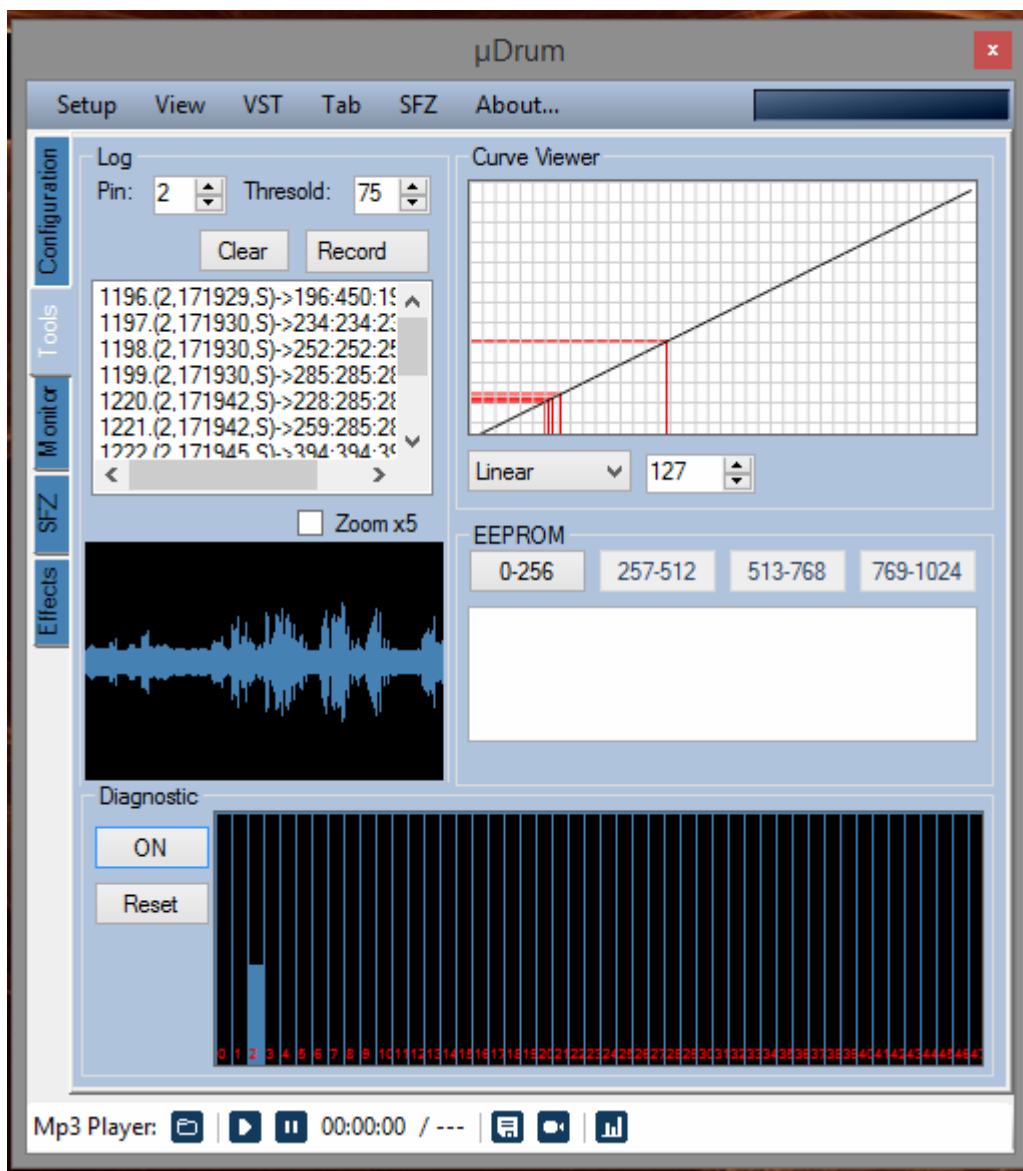
registrada a 35, e a nota normal será registrada a velocidade de 70.

Se quiser entender melhor como o Threshold, Scan Time, and Mask Time são usados juntos, veja esta ilustração:



Aba Tools

Agora vamos para a aba Tools. Isto é muito, muito conveniente para ajustar o threshold apropriado, ou saber qual pino vai em qual pad.



Log: Esta seção ajuda a encontrar o valor ideal de para o pino escolhido. Apenas escolha qualquer pino que precise e ajuste threshold até que esteja satisfeito. Isto tem até mesmo uma pequena saída para você ver a escala da batida. Não sei, entretanto, o que estes números significam.

Diagnostic: Isto é realmente um quadro útil, se você não sabe que pino vai em qual pad, ou vice versa. Apenas clique no botão "ON" e bata no pad. O pino correspondente vai ter uma barra nele, como o pino 2 tem na figura. Bata em quantos pads precisar e barras azuis vão aparecer. Se as barras precisarem ser apagadas, clique no botão "Reset". Se não resetar, tente pressionando o botão "OFF" (aonde esta o "ON" na figura) e pressione "Reset" de novo.

Curve Viewer: O Pino e o Threshold ajustados na seção Log influencia o gráfico mostrado. Eu não tenho certeza como descrever o que o gráfico mostra, mas este link explica.

Isto é explicado aqui, role até a metade da página na seção "Velocity Curve":

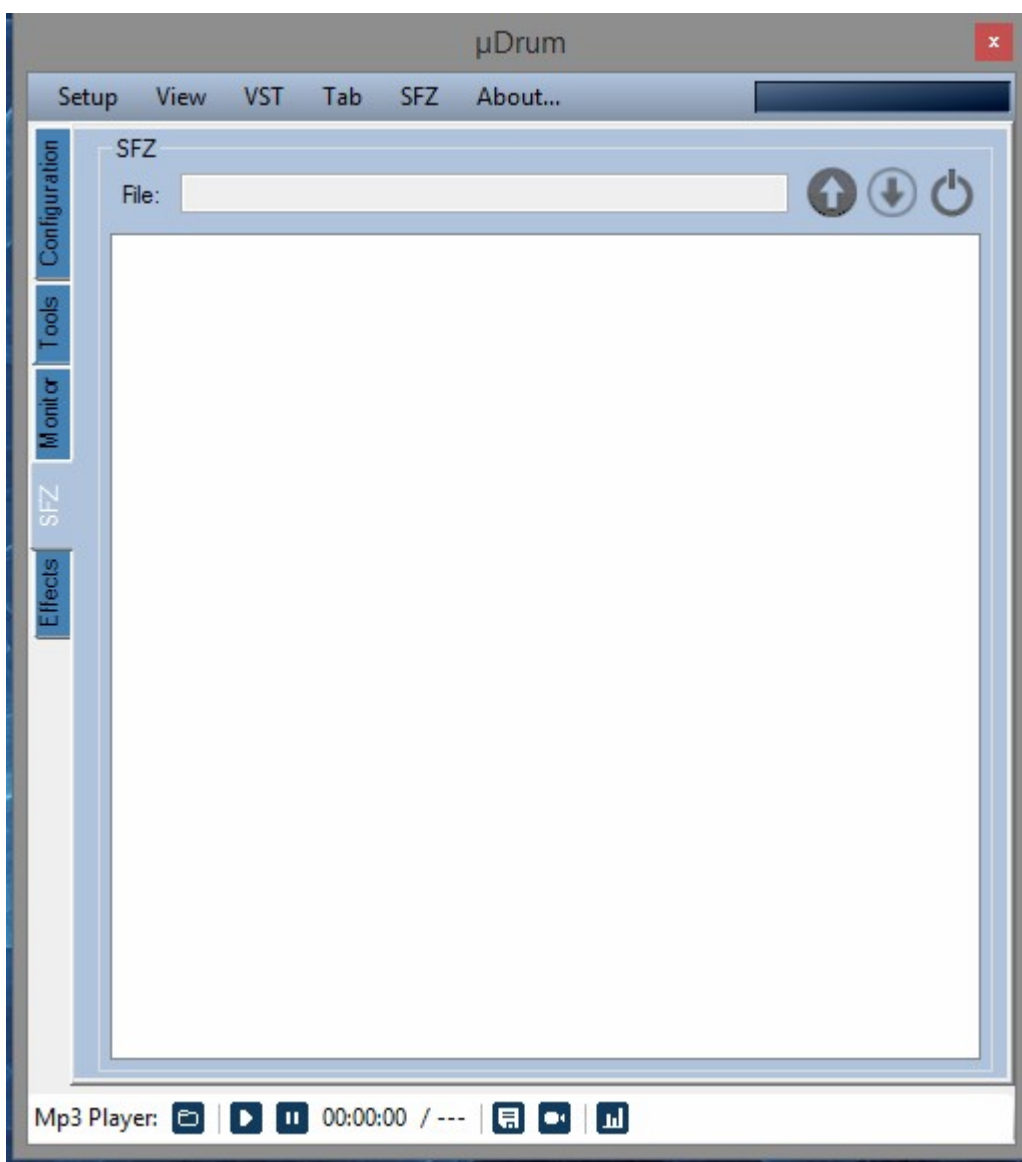
<http://www.drummagazine.com/plugged-in/...c-trigger/>

Se a curva precisa ser alterada, vá aba configuration e ajuste.

EEPROM: EEPROM são as configurações gravadas no Arduino. Eu imagino que este botão mostre estes dados, mas toda vez que clico no botão "0-256" o Config. Tool trava. Então eu não vou mexer nisto.

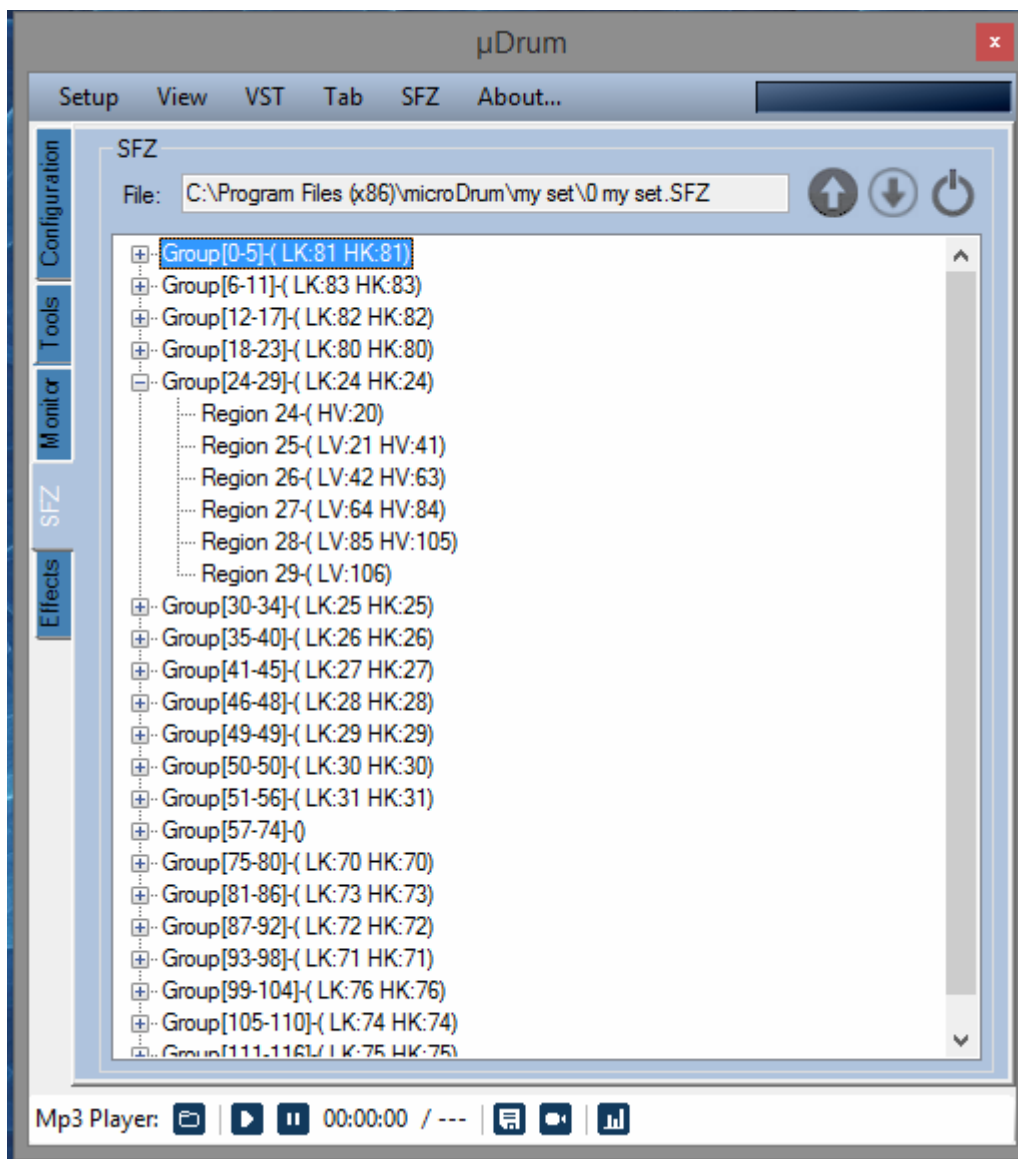
Aba SFZ

A aba SFZ roda arquivos SFZ, de maneira que um VST é desnecessário. Para que o SFZ funcione são necessários arquivos SFZ e amostras. Aqui esta sem um SFZ carregado



Para carregar um arquivo SFZ, clique na seta para cima acinzentada. Isto vai abrir o visualizador de arquivos onde o SFZ pode ser selecionado.

Com o arquivo SFZ carregado ficará assim



Isto nem sempre vai parecer deste jeito, dependendo do arquivo e do número de amostras associadas.

Para remover o arquivo SFZ, pressione o botão I/O (power button).

Note: Isto requer ASIO drivers

Um grupo é uma coleção de amostras de uma bateria, prato, ou outro instrumento. Se o pequeno sinal de mais é clicado as Regions são mostradas. Region é uma certa amostra. Uma diferente amostra é tocada para cada variação de velocidade definida.

LV significa Low Velocity (Baixa Velocidade) e HV High Velocity (Alta Velocidade). Então, por exemplo, Region 27(a amostra correspondente) somente é tocada quando a velocidade está entre 64 e 84.

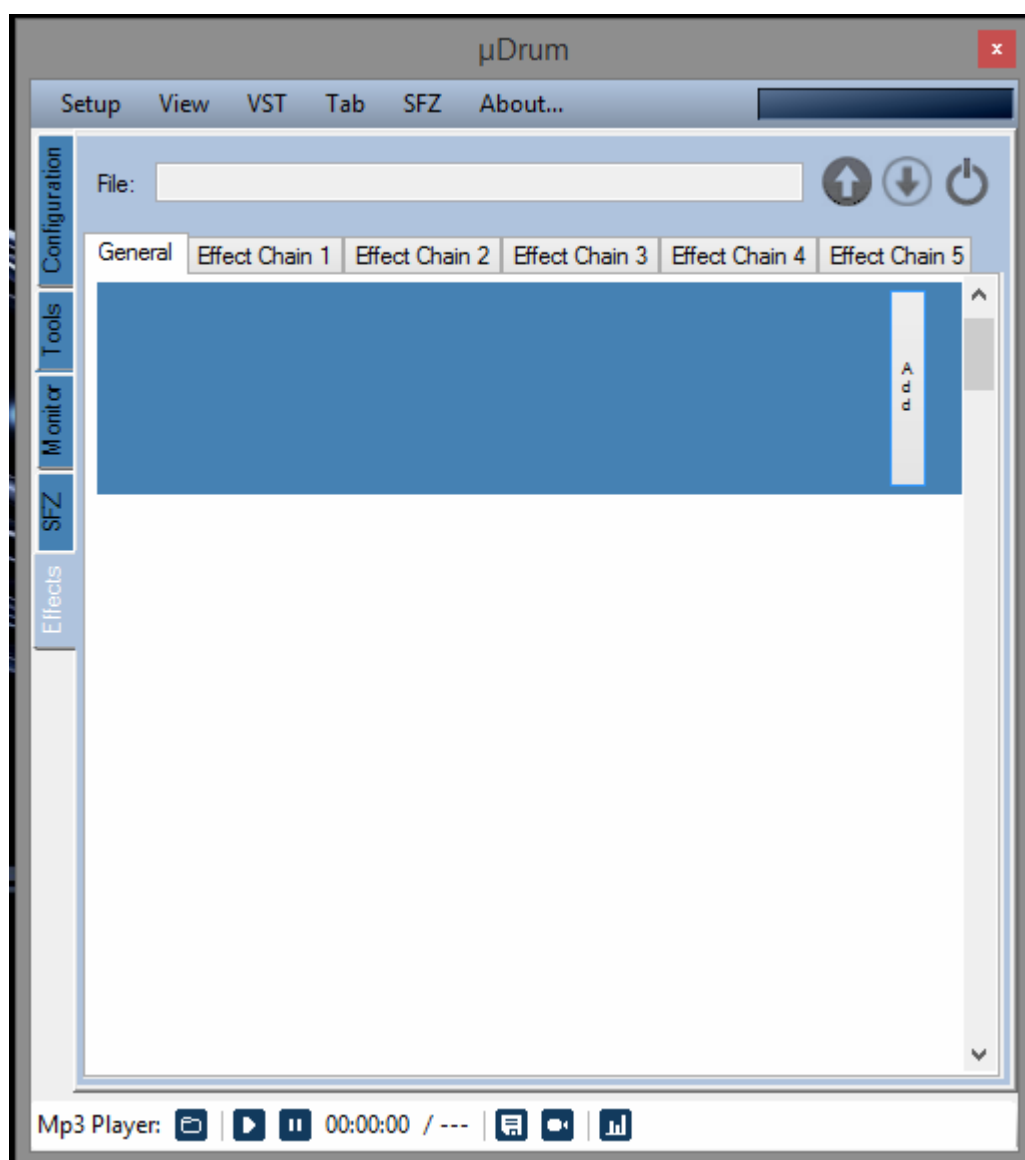
Mais sobre fazendo um arquivo SFZ vai ser explicado oportunamente.

Aba Effects

Esta aba não funciona para mim, mas parece que diferentes efeitos podem ser acrescentados, incluído:

Pitch Down
BadBussMojo
3 Band EQ
Volume Adjustment

Aqui sem nenhum efeito:



E com todos os efeitos carregados:



Eu imagino que isto sirva para editar os sons das amostras dos arquivos SFZ, mas como disse, isto não tem funcionado para mim.

Esclarecimentos sobre o pedal de Hi-Hat

(por Massimo Bernava)

Tipicamente o microDrum é usado com um VST (ex Addictive Drums). Nestas condições, o pedal deve ser ajustado como HHC enquanto o HiHat deve ser ajustado como um Piezo. Você só tem que ter cuidado com a nota certa associada. Neste caso, quando você move o pedal, o microDrum envia mensagens CC para o VST, quando você bate no HH o microDrum envia a nota MIDI para o VST. Então o VST vai selecionar o som certo baseado na nota e na última mensagem CC.

Se o VST não suporta mensagens CC então o pedal vai ser ajustado como HHC e o HIHAT como HH, neste caso, quando você bater no prato o microDrum vai enviar uma nota diferente com base na abertura do pedal.

Penso que está claro que, se possível, é melhor usar o primeiro sistema porque isto permite que

você tenha 127 diferentes níveis de abertura para HH. De fato eu estou pensando em remover o segundo método porque isto nunca é usado e somente cause confusão.