

Tutorial Passo a Passo de como usar
Baterias Eletrônicas com Cubase e EZ-Drummer

Mobi Diqui

Florianópolis-SC, Novembro de 2008

1 INTRODUÇÃO

Primeiro vamos mostrar a especificação do computador utilizado em nosso teste e que serviu para a construção deste tutorial.

Computador: (portátil) ACER ASPIRE 3000

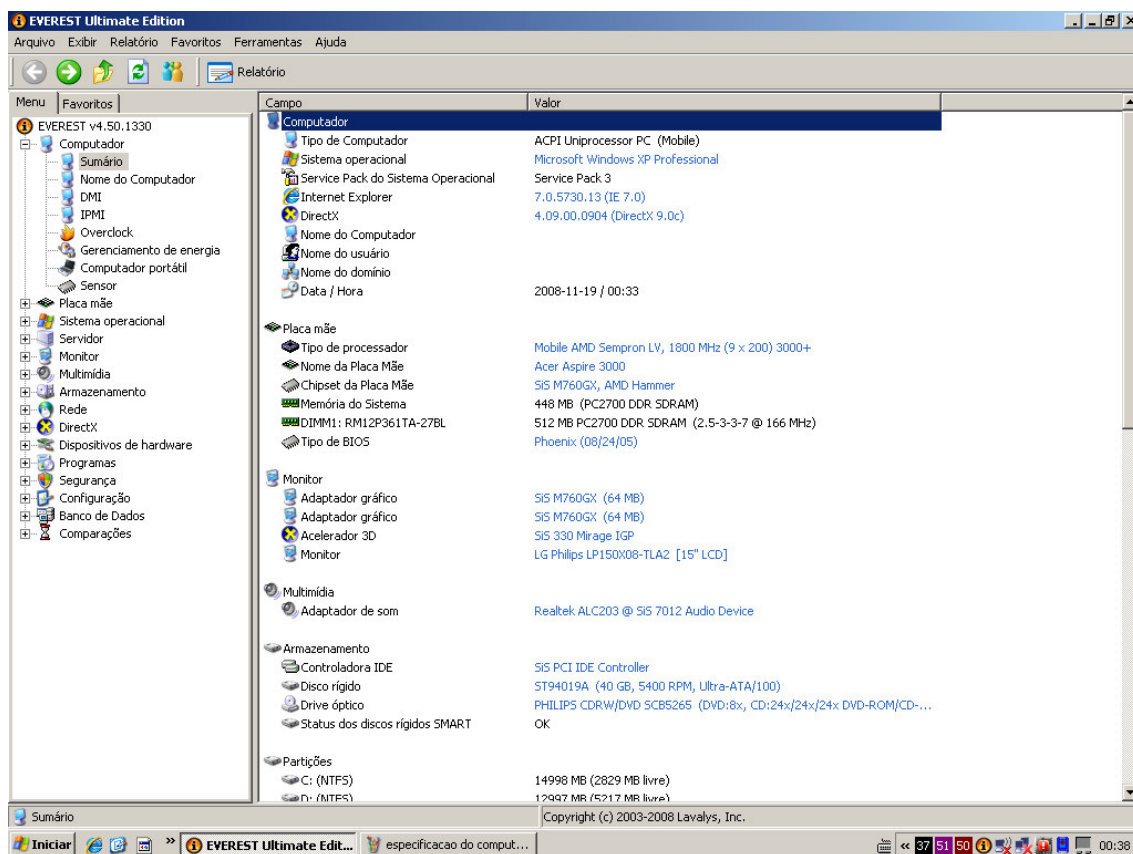
Processador: AMD Sempron 1.80GHz

Memória RAM: 512 M.B.

Placa de som: Realtek (On Board)

Sistema Operacional: Windows XP

Vide abaixo imagens da especificação do computador utilizado no teste.



EVEREST Ultimate Edition

Arquivo Exibir Relatório Favoritos Ferramentas Ajuda

Relatório

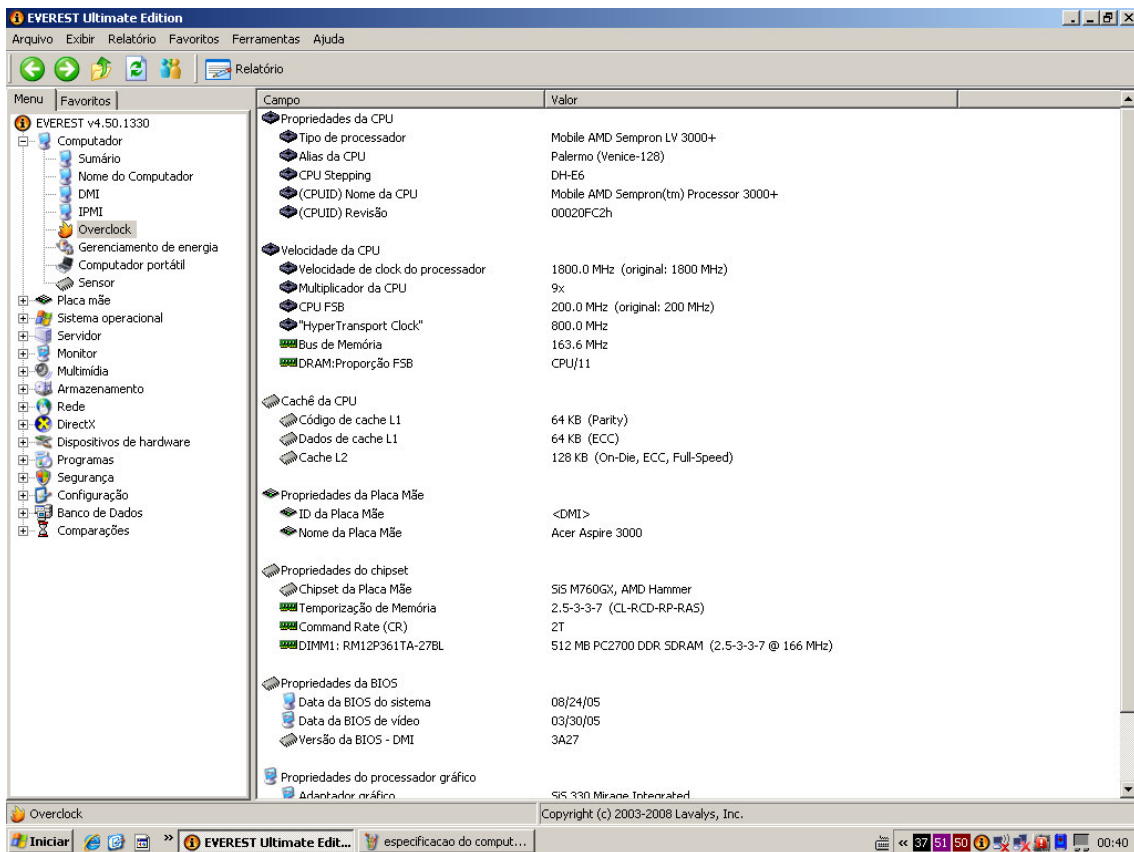
Menu	Favoritos	Campo	Valor
EVEREST v4.50.1330		Teclado	Teclado padrão com 101/102 teclas ou Microsoft Natural PS/2 Keyboard
Computador		Mouse	Synaptics PS/2 Port TouchPad
Sumário		Rede	
Nome do Computador		Endereço IP principal	127.0.0.1
DMI		Endereço MAC principal	00-C0-9F-E5-A8-17
IPMI		Adaptador de Rede	Placa de Rede Broadcom 802.11g
Overclock		Adaptador de Rede	SIS 900-Based PCI Fast Ethernet Adapter
Gerenciamento de energia		Modem	Agere Systems AC'97 Modem
Computador portátil		Dispositivos	
Sensor		Controladora USB1	SIS 7001 PCI-USB Open Host Controller
Placa mãe		Controladora USB1	SIS 7001 PCI-USB Open Host Controller
Sistema operacional		Controladora USB2	SIS 7002 USB 2.0 Enhanced Host Controller
Servidor		Dispositivos USB	USB Mass Storage Device
Monitor		Bateria	Microsoft AC Adapter
Multimídia		Bateria	Microsoft ACPI-Compliant Control Method Battery
Armazenamento		DMI	
Rede		Distribuidor da BIOS - DMI	Acer
DirectX		Versão da BIOS - DMI	3A27
Dispositivos de hardware		Fabricante do Sistema - DMI	Acer, inc.
Programas		Nome do Sistema - DMI	Aspire 3000
Segurança		Versão do sistema - DMI	Not Applicable
Configuração		Número de série do Sistema - DMI	LXA55056045410CA23EM01
Banco de Dados		UUID do Sistema - DMI	804C9CA4-2915DA11-90280C0-9FESA817
Comparações		Fabricante da Placa Mãe - DMI	Acer, Inc.
		Nome da Placa Mãe - DMI	Lugano M
		Versão da Placa Mãe - DMI	Not Applicable
		Número de série da Placa Mãe - DMI	LXA55056045410CA23EM01
		Fabricante do chassis - DMI	, Inc.
		Versão do chassis - DMI	N/A
		Número de série do chassis - DMI	None
		Identificador do chassis - DMI	
		Tipo de chassis - DMI	
		DMI Total / Slots livres de Memória	2 / 1

Sumário

Copyright (c) 2003-2008 Lavalys, Inc.

EVEREST Ultimate Edit...

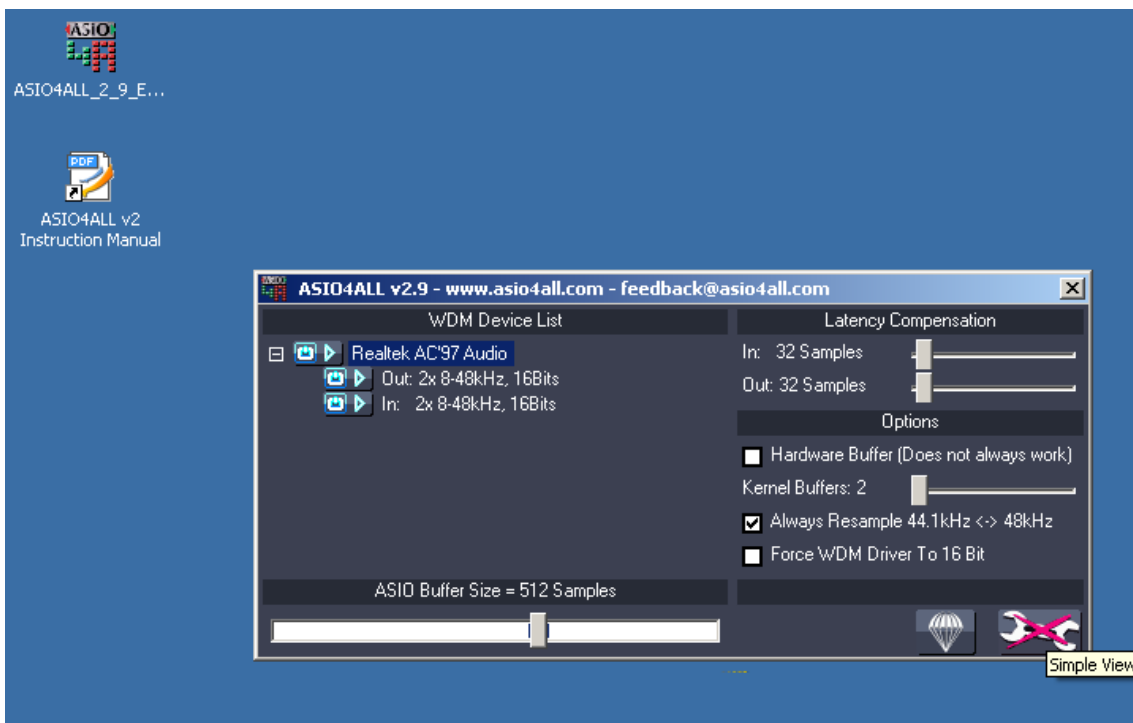
57 51 50 00:35



2 INSTALAÇÃO DO DRIVER ASIO4ALL

Vá no site www.asio4all.com baixe a última versão estável deste driver e instale em seu computador. A versão usada neste computador é a: **ASIO4ALL_2_9_English.exe**.

Vide abaixo imagens da tela de SETUP do driver. Esta tela pode ser acessada através da lista de programas instalados (menu iniciar do Windows) após a instalação do driver ASIO4ALL no computador utilizado no teste.



OBS: A interface **MIDISPORT UNO** funciona perfeitamente com plugins **VSTis** e **DXis**. Estes sintetizadores e emuladores virtuais, na versão plugin ou standalone, comumente utilizados em Hosts como o Sonar, Cubase e Reason, podem ser conectados ao MIDISPORT UNO.

Normalmente estes plugins utilizam somente o Midi IN do cabo para receber os dados do dispositivo Midi (Teclado ou Bateria Eletrônica) através do Host (no nosso caso o **CUBASE**), os dados são recebidos e **executados na própria placa de som** do computador (a latência esta associada portanto ao processador do computador e ao modelo da placa de som).

Estes plugins quando utilizados em placas de som comuns do tipo WDM para processar ambiente VSTi, poderão ocasionar uma "latência", ou seja, o som atrasa ao tocar a bateria (ou teclado) na ordem de milissegundos, podendo chegar a segundos.

Para estes casos, recomendamos utilizar o driver ASIO4ALL especialmente produzido para placas de som do tipo WDM. Portanto lembre-se falou em latência falou em qual modelo de placa de som é utilizado. No nosso

teste utilizamos uma placa de som mais modesta e muito comercializada em computadores caseiros e que funcionou muito bem com o driver ASIO4ALL para podermos tocar nossa bateria eletrônica e ser feliz. =)

3 INSTALAÇÃO DO PROGRAMA CUBASE

Providencie a versão do programa Cubase e instale em seu computador. Faça como uma instalação padrão, clicando em PRÓXIMO (NEXT) até finalizar a instalação. Para usuários iniciantes recomendamos deixar a instalação padrão, não alterando os locais de destino da instalação dos componentes deste programa.

A versão usada neste computador é a: **Cubase.SX.v3.1.1.944-H2O.**

4 INSTALAÇÃO DO PROGRAMA EZ-DRUMMER

Providencie a versão do programa EZ-DRUMMER e instale em seu computador. Faça como uma instalação padrão, clicando em PRÓXIMO (NEXT) até finalizar a instalação. Para usuários iniciantes recomendamos deixar a instalação padrão, não alterando os locais de destino da instalação dos componentes deste programa.

A versão usada neste computador é a: **Toontrack DFH EZdrummer VSTi.rar**

OBS 1: o EZ-Drummer não é um programa executável, isto é, não pode ser executado isoladamente. O procedimento que exibiremos mais adiante mostrará que a forma usual de rodar o EZ-Drummer é, primeiro executar o Cubase e, após carregar todo o programa Cubase, carregar o EZ-Drummer como um plugin.

OBS2:a versão **Drumkit.From.Hell** (EZdrummer.EZX.Drumkit.From.Hell.zip) não é a versão básica padrão do EZ-Drummer. A versão padrão do EZ-Drummer é a **Toontrack DFH**, sendo que esta é a versão utilizada para nossos testes.

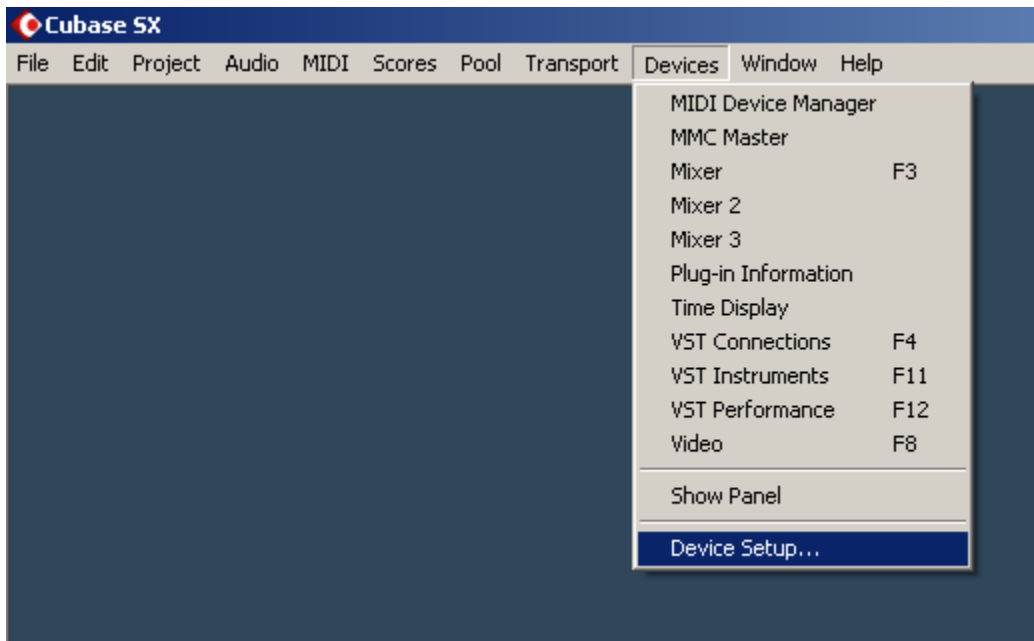
5 CONFIGURAÇÃO DA LATÊNCIA

Execute o programa Cubase. A tela a ser exibida será a seguinte:

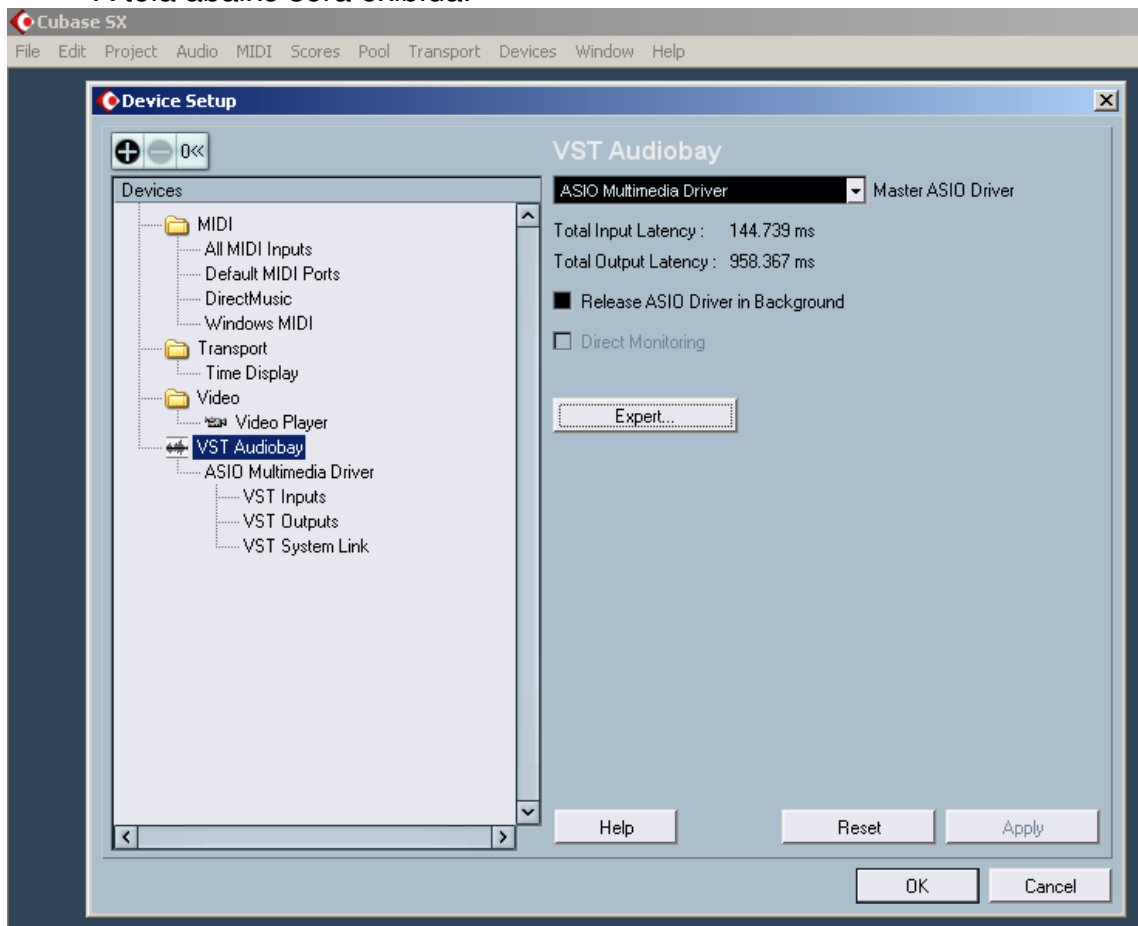


Note que pelo fato de já termos instalado o driver ASIO4ALL ao iniciarmos o programa Cubase o ícone do driver da ASIO é carregado para a bandeja do WINDOWS, indicando que o driver está em execução a partir deste momento.

No menu do Cubase, vá em: **DEVICES -> DEVICES SETUP** (vide tela abaixo).

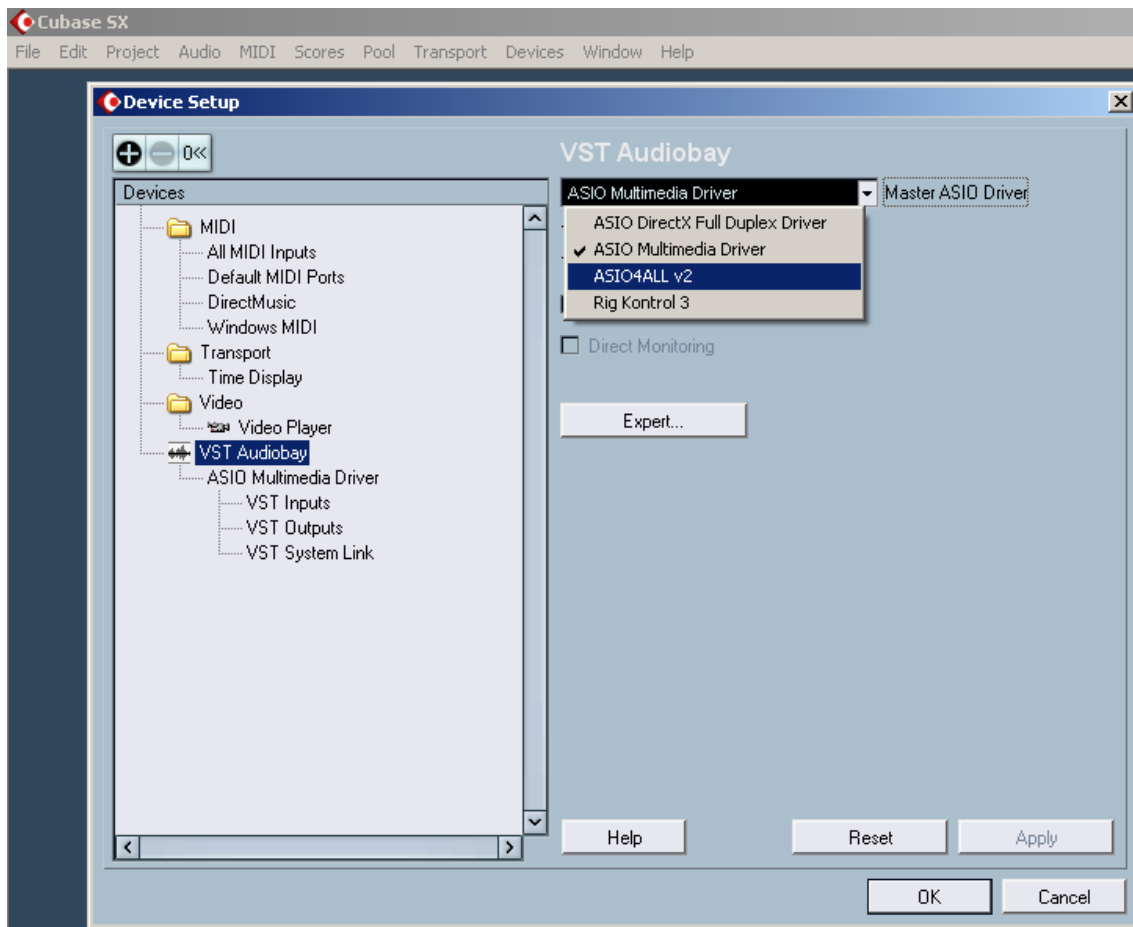


A tela abaixo será exibida.

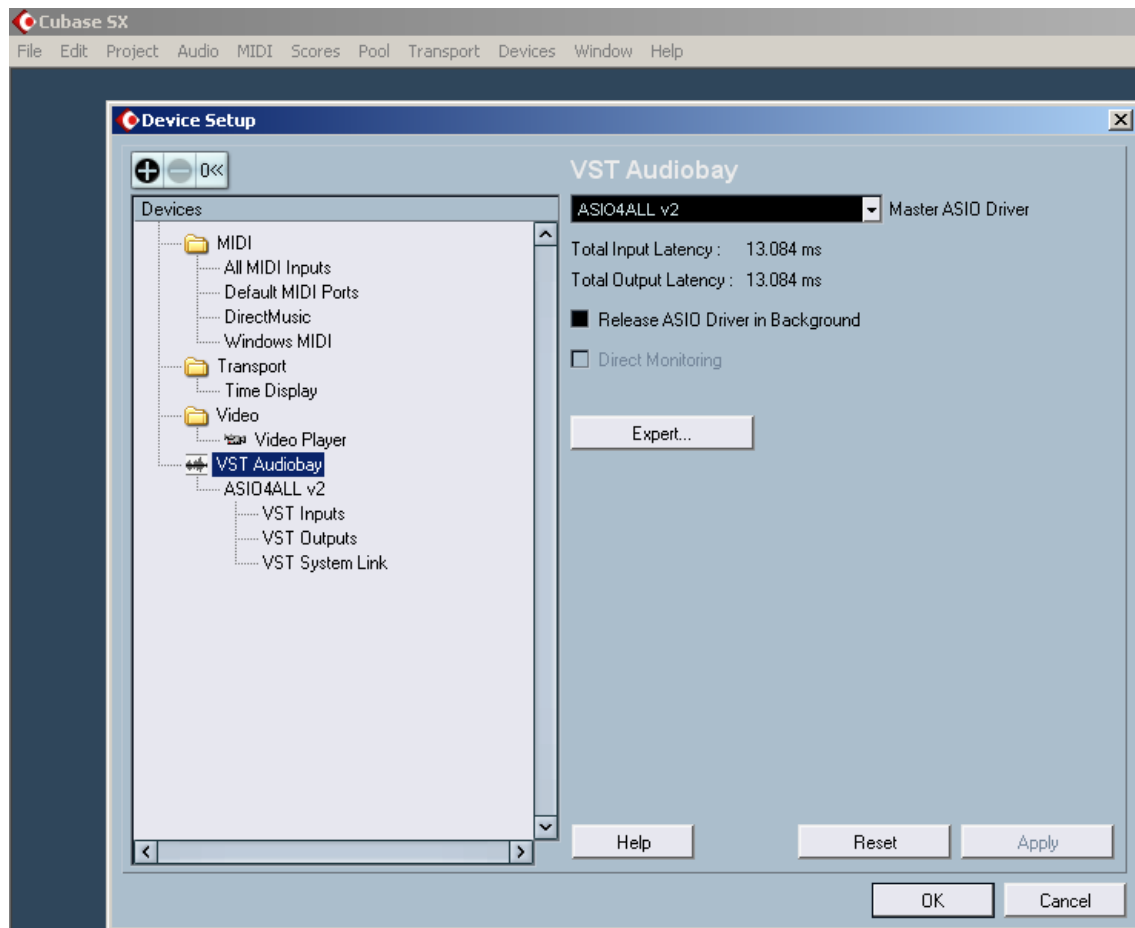


Selecione no lado esquerdo da tela a opção VST Audiobay. Note que irão existir alguns drivers no Combo Box (**Master ASIO Driver**). Dependendo dos drivers que tivermos instalados no computador (como o ASIO) irão aparecer diferentes opções de computador para computador, nesta lista.

Como já instalamos o ASIO4ALL clique no combo Box e note que temos a opção de escolher este driver para nosso sistema. Vide imagem abaixo:



Após selecionarmos nosso ASIO4ALL, a latência nesse computador que estamos usando como teste caiu para 13.084 ms (milisegundos). Vide imagem abaixo:



OBS 1: estes valores são relativos de computador para computador. Como estamos usando uma máquina mais modesta a latência mínima alcançada foi de 13.084 ms.

OBS 2: uma latência abaixo de 20 ms é aceitável para que possamos usar uma bateria eletrônica com o EZ-Drummer, com o intuito de usar os timbres deste programa sem atrasos significativos.

1.5 CARREGANDO (ABRINDO) O EZ-DRUMMER COM O CUBASE

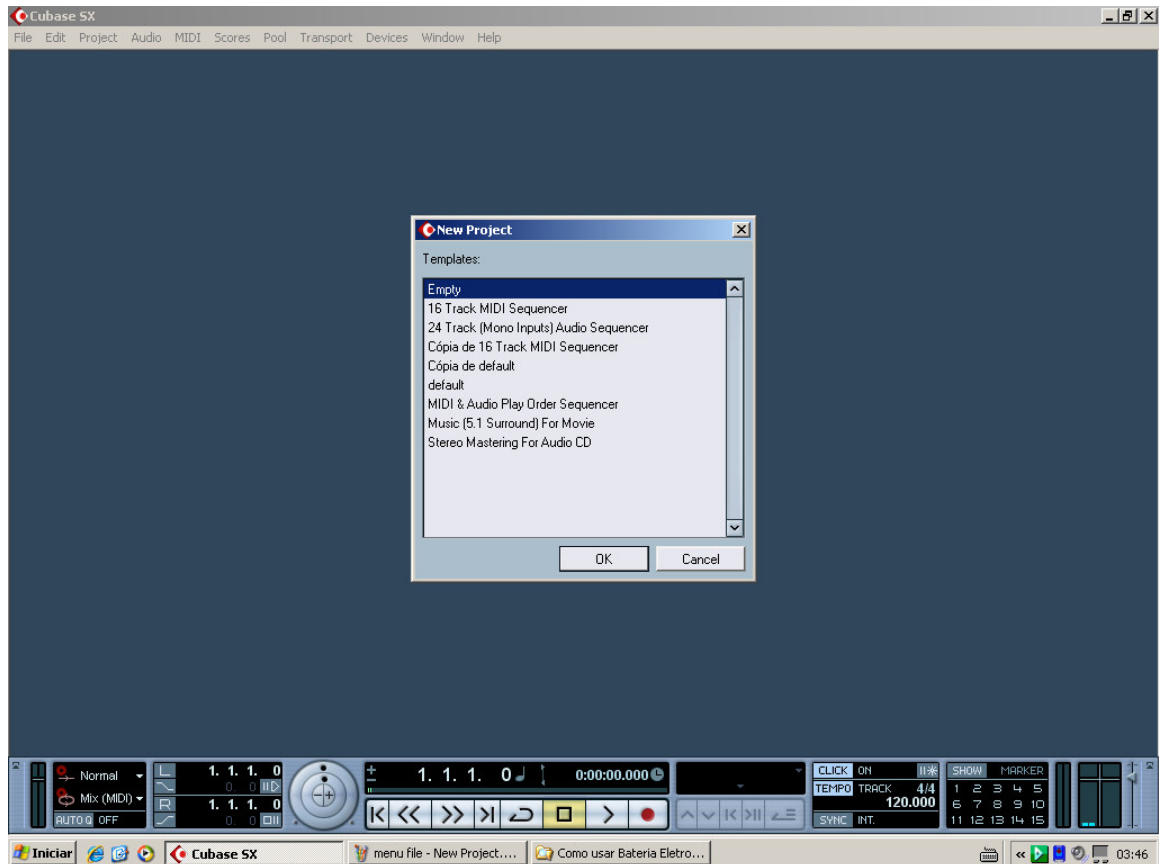
Vamos carregar o famoso plugin chamado EZ-Drummer a partir do Cubase. Note que os passos realizados até o momento também pode ser utilizado por pessoas que desejam usar o ezdrummer sem ligar uma bateria

eletrônica. Muitos fazem isto para compor músicas sem necessariamente uma pessoa tocar bateria mas sim usando este instrumento virtual.

Vamos agora criar um projeto no Cubase com apenas um canal MIDI. Este único canal MIDI é o que será usado como canal para o ezdrummer. Com o programa Cubase rodando vá em **FILE -> New Project**.



Irá aparecer uma janela para escolhermos que tipo de projeto desejamos criar. Neste teste iremos criar um projeto simples a partir da opção **Empty** (projeto vazio).

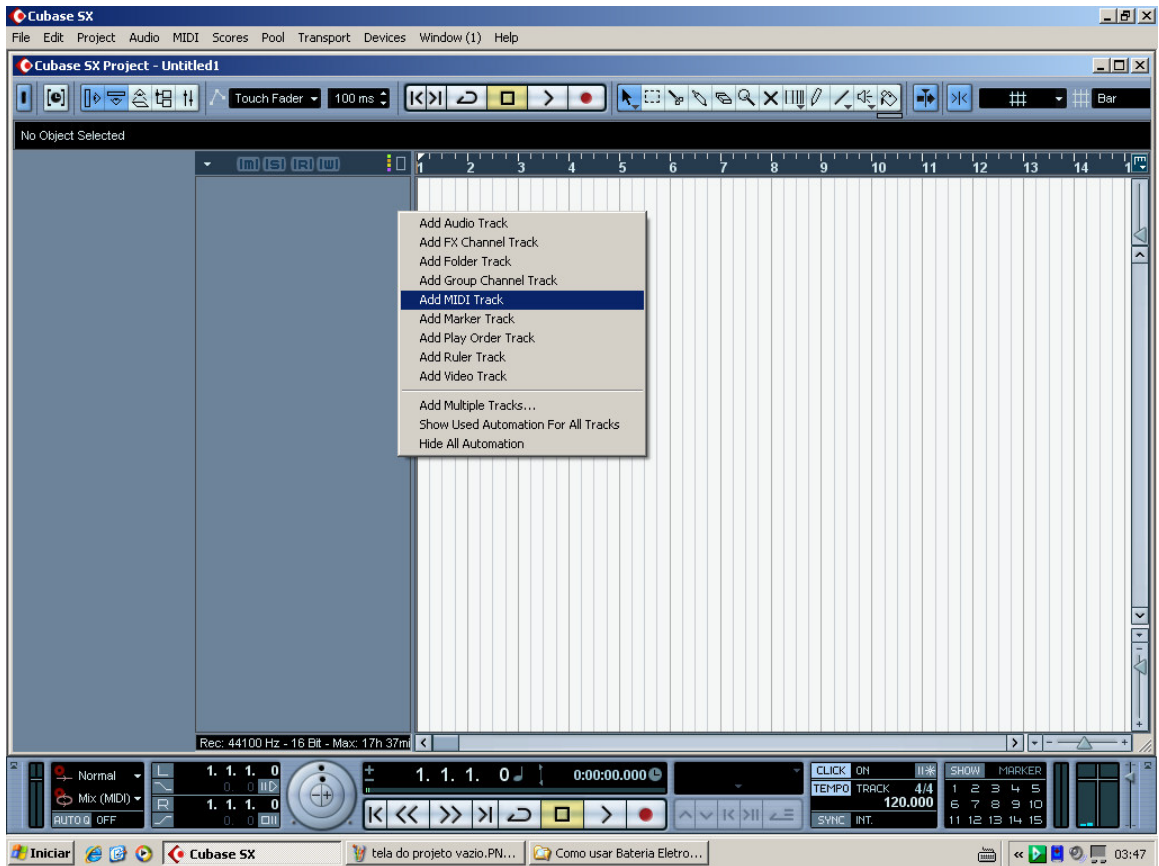


Após selecionar Empty irá pedir onde deseja-se salvar o projeto (pasta/folder do windows). Após selecionado o local de destino irá abrir a tela de nosso projeto. Vide abaixo:

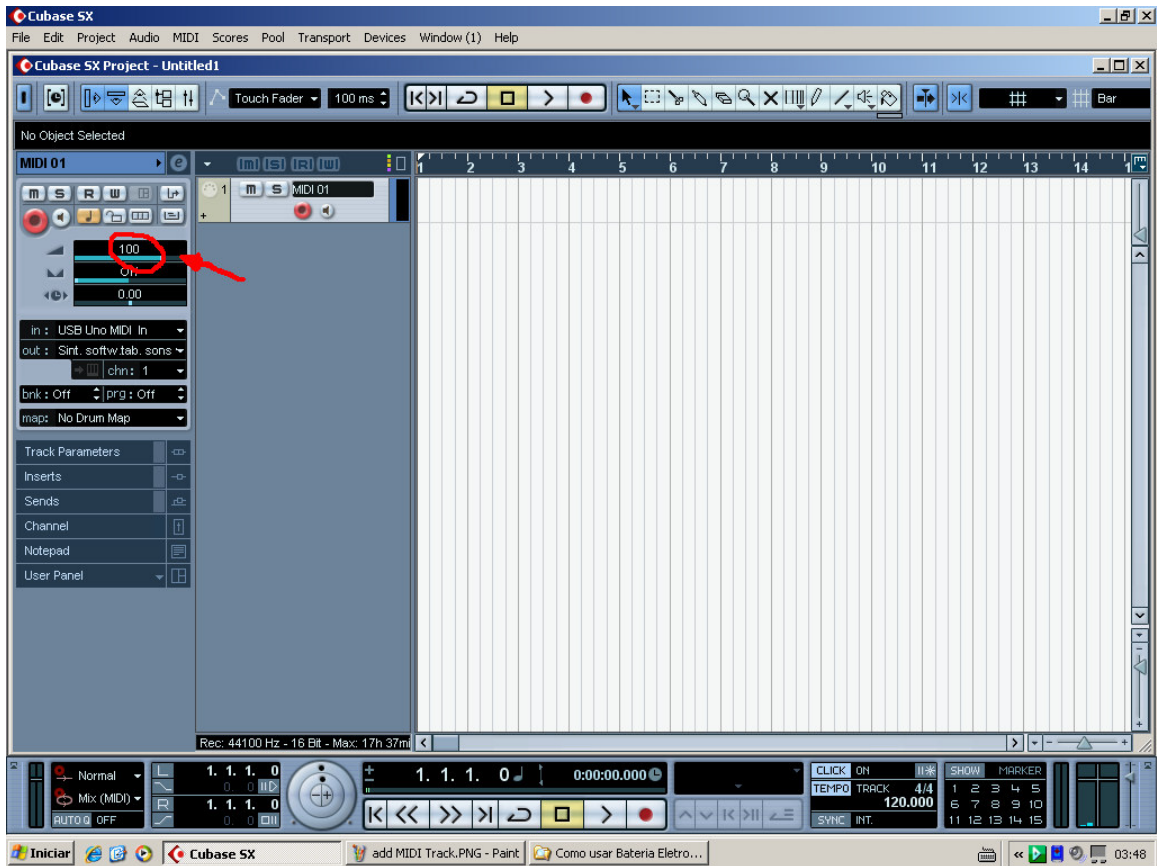


OBS: o módulo SD1 Ie, usado neste teste trabalha com o padrão **General MIDI** e portanto os pads já foram corretamente mapeados para a bateria padrão do ezdrummer.

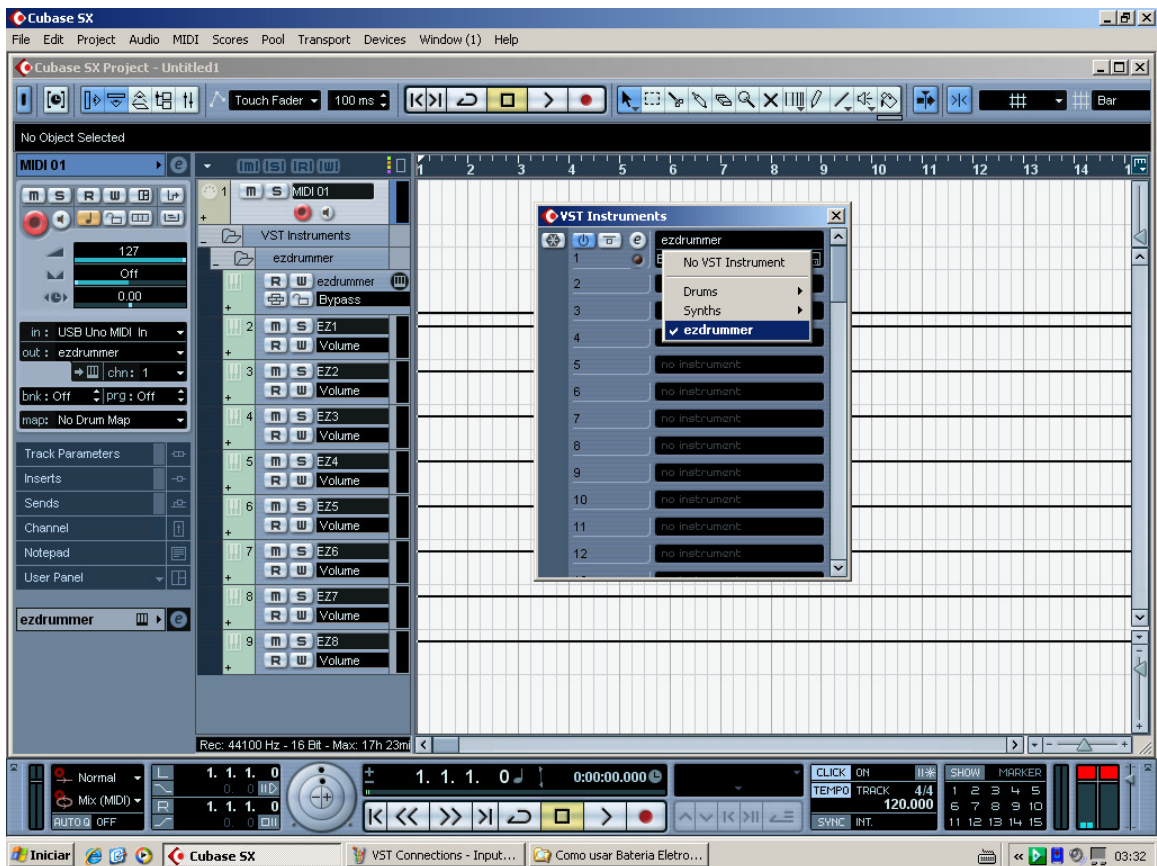
Feito isso vamos agora criar um canal MIDI. Clique com o botão direito e escolha a opção **ADD MIDI TRACK**.



Após ter criado este canal MIDI aumente o volume para poder ouvir os sons deste canal.



Afeito isso está na hora de carregar o tão famoso plugin ezdrummer. Vá no menu **DEVICES -> VST INSTRUMENTS**. Na janela que abriu clique dentro do quadrado preto e escolha a opção ezdrummer.



Pronto, agora temos a tela do ezdrummer para que possamos com o mouse tocar bateria ou usar o editor para criarmos as sequências das partes da bateria que desejamos.



1.6 CONFIGURANDO O CUBASE PARA SER USADO COM UMA BATERIA ELERONICA ATRAVÉS DE UMA CONEXÃO COM CABO MIDI/USB

No lado esquerdo da tela do cubase existe a opção **in: All MIDI Inputs**.



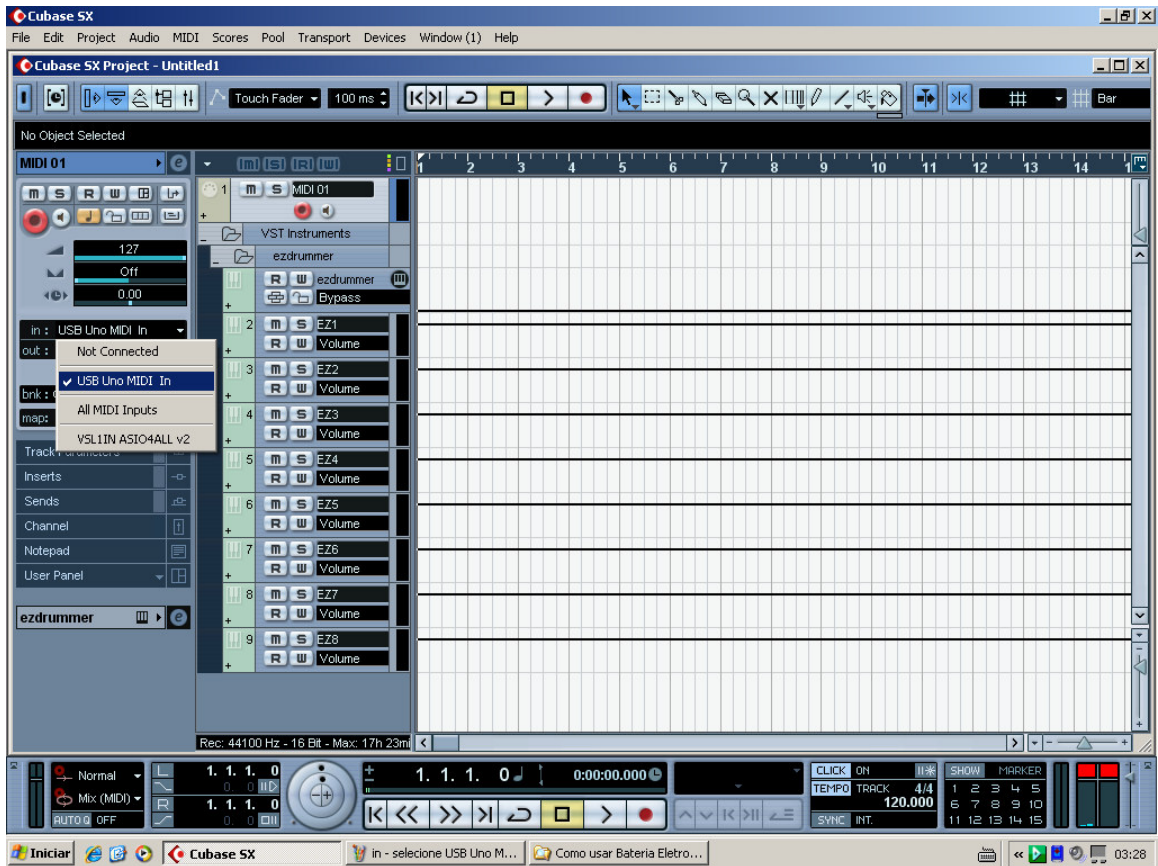
Note que esta captura de tela foi realizada considerando que o cabo MIDISPORT Uno não estava conectado ainda.

OBS 1: em algumas capturas de telas mostradas anteriormente o cabo já estava conectado e portanto já aparecia listado. Desconsidere este fato das telas capturadas anteriormente e considere que o cabo estava desconectado até este momento e portanto não deveria estar listado em seu computador.

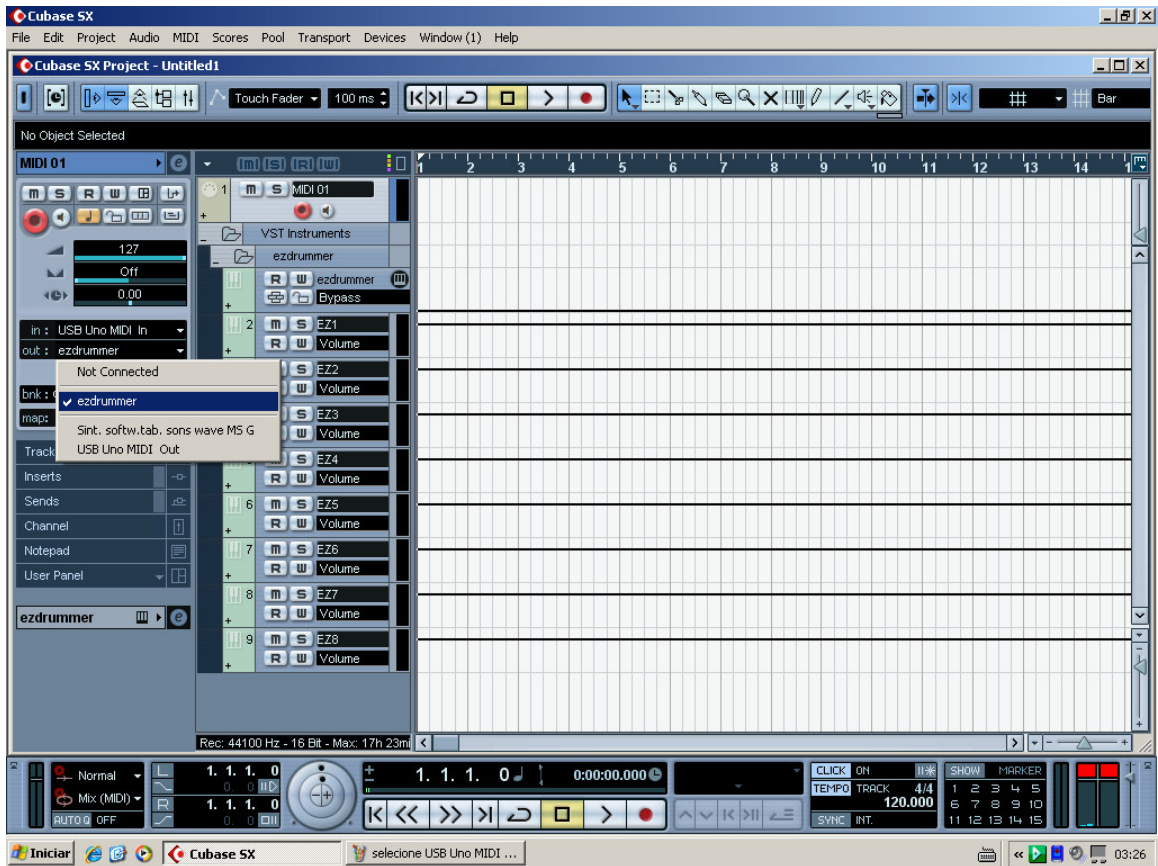
Vamos conectar o cabo e aguardar para que o programa Cubase reconheça esta conexão USB (semelhante ao procedimento de reconhecimento de um pen drive).

OBS 2: caso demore muito para aparecer na lista ou por algum motivo insista em não aparecer basta fechar o Cubase e executá-lo novamente. Sempre que o Cubase é executado ele faz um scan para reconhecer todos os recursos disponíveis e aí não tem erro o cabo será reconhecido e listado aqui.

Clique na região correspondente ao **IN** e selecione o cabo MIDISPORT UNO.

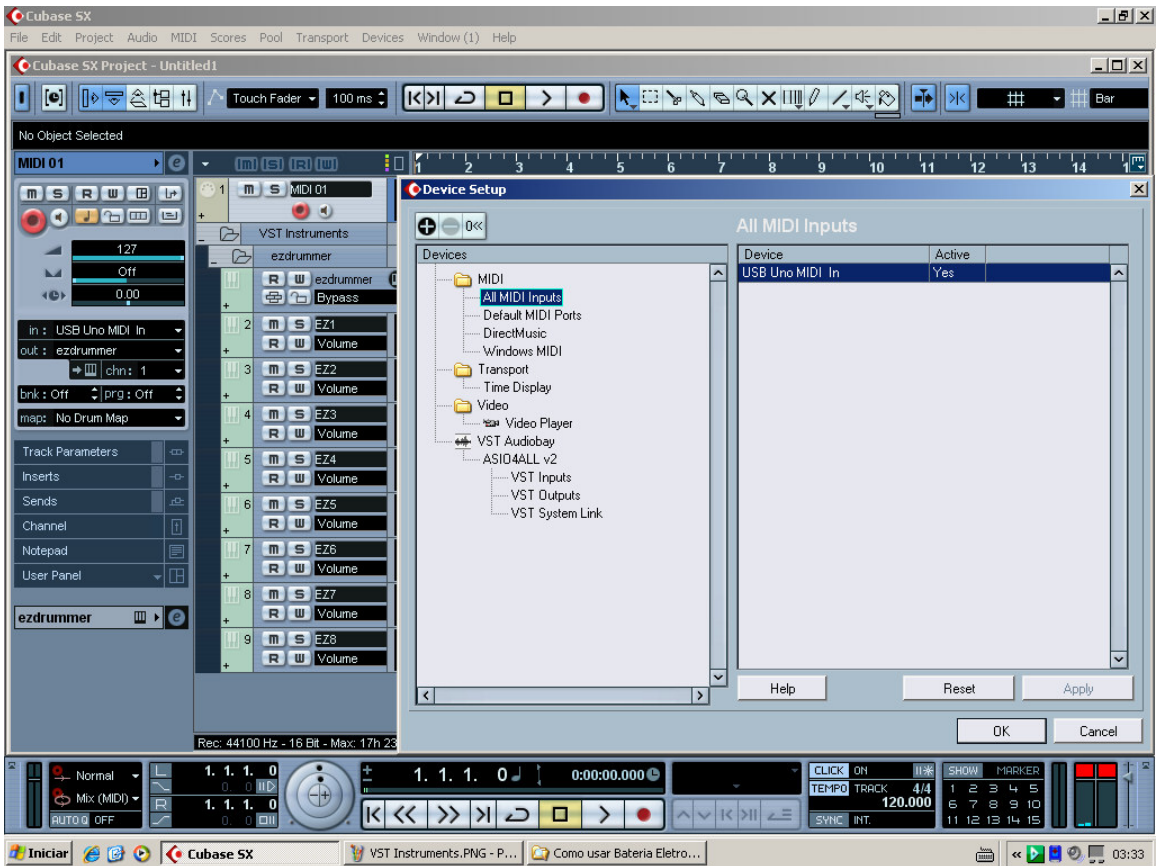


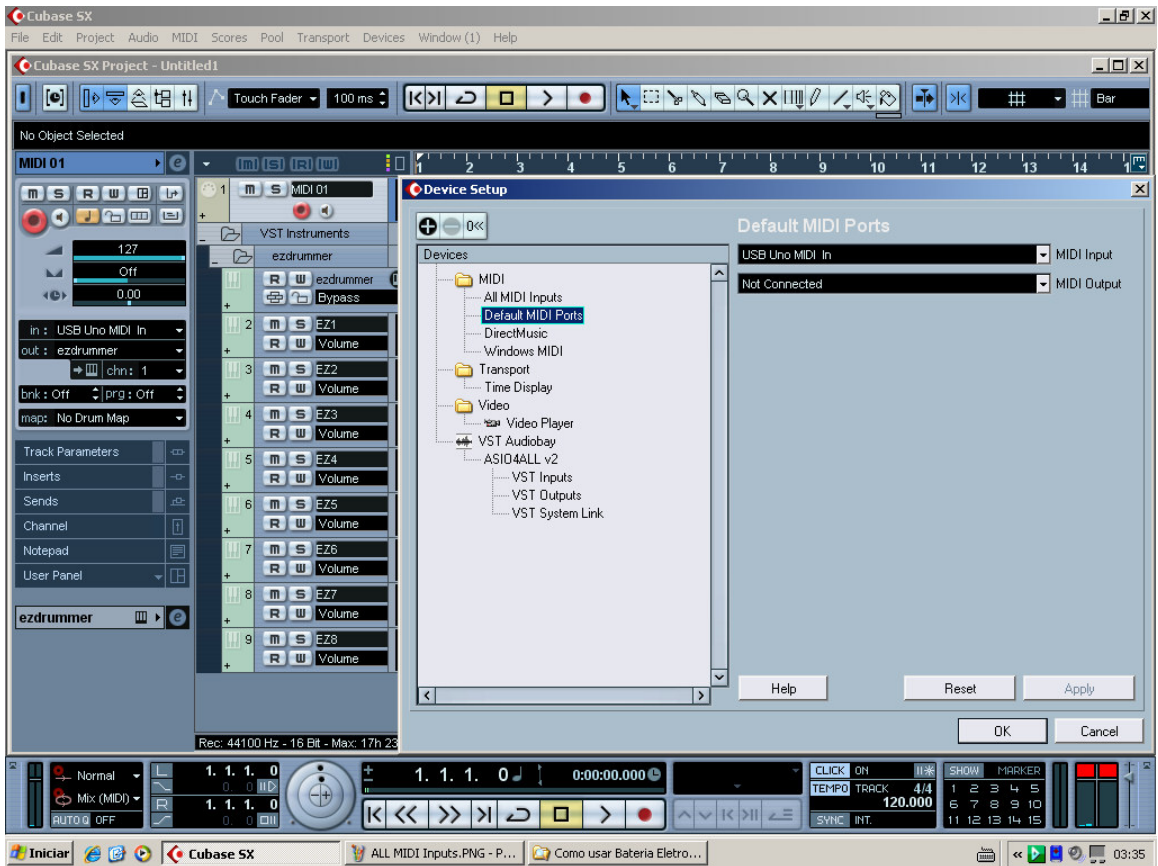
Logo abaixo da opção **in: All MIDI Inputs**. existe a opção **out : Sint. softw. tab. sons**. Clique na região correspondente ao **OUT** e selecione o ezdrummer.

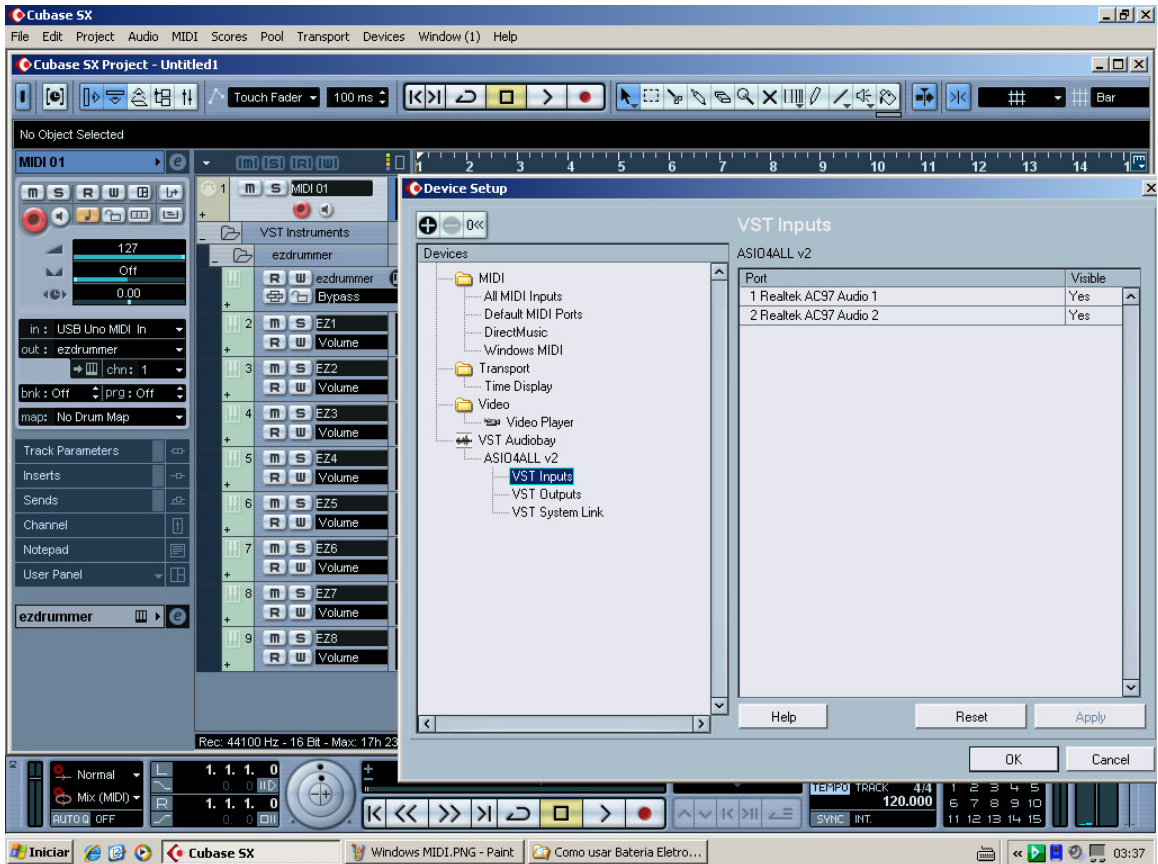


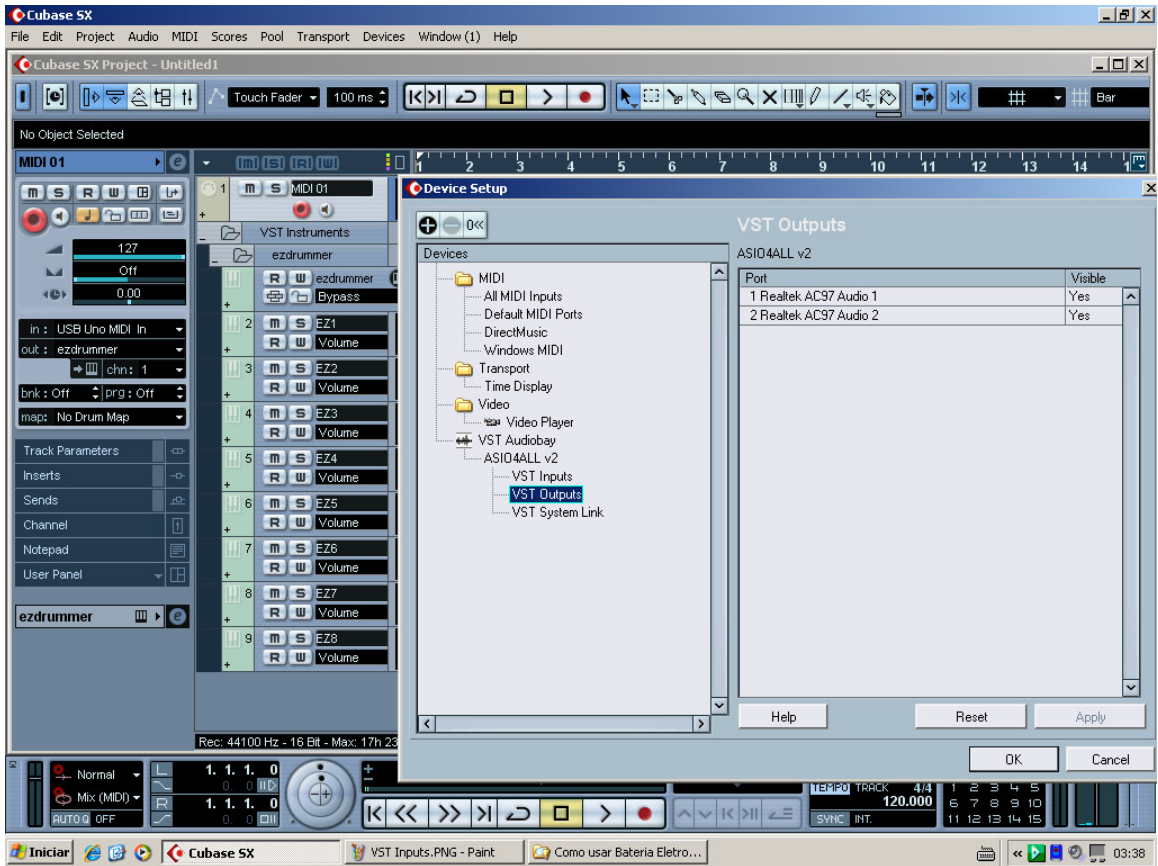
Pronto, já podemos agora tocar uma bateria eletrônica usando os recursos do VSTi Ez-Drummer através de um cabo MIDI/USB.

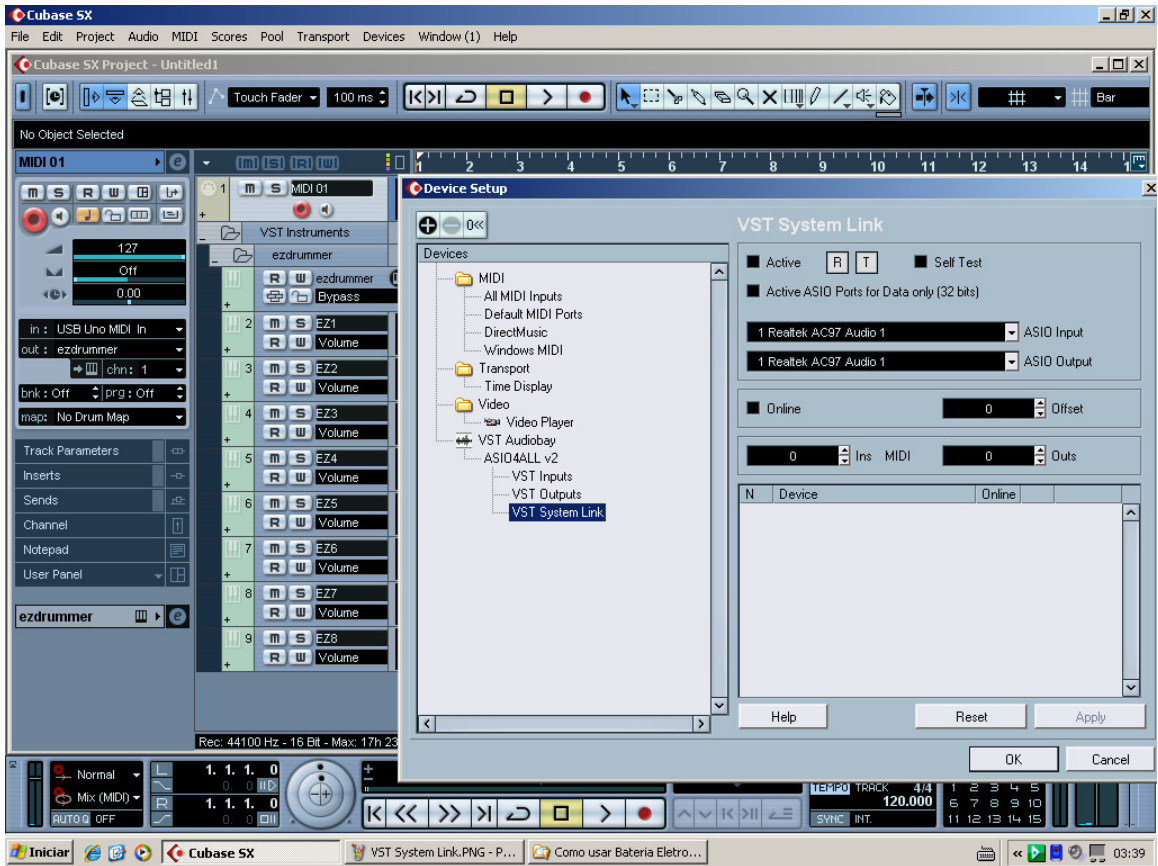
Apenas para fornecer maiores subsídios vamos mostrar mais algumas telas de nosso ambiente de teste configurado.

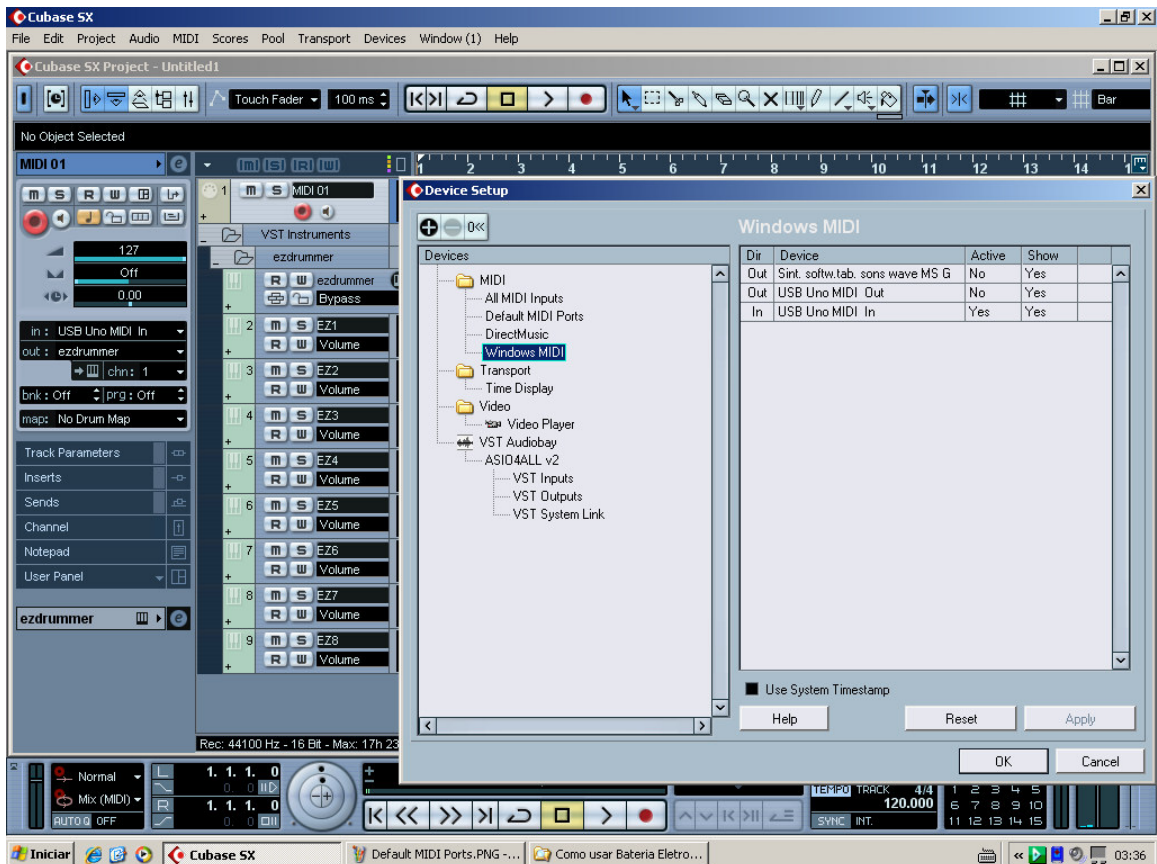












1.7 SALVANDO O PROJETO

-

PARTE DO TUTORIAL A SER CONSTRUIDA

1.8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

PARTE DO TUTORIAL A SER CONSTRUIDA

Dicas ou sugestões escrevam-nos para: mobidiqui@gmail.com
Obrigado a todos. =)

OBS: sintam-se a vontade de usar este tutorial e passar adiante. Podem também modificar. Apenas pedimos que os créditos a Mobi Diqui sejam mantidos, bem como os agradecimentos ao pessoal do fórum Ebatuque. =)

