



Schudden voor gebruik

De Midfighter 3D is geen joystick en ook geen concurrent voor de JSF. Wat het dan wel is? Een compacte usb-controller met bewegingssensors.

door Ruud Lekk > ruud@interface.nl

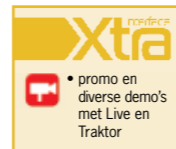
Na jaren lang te zijn veroordeeld tot het statisch draaien aan knopjes, komen er nu voor de dj en elektronische live-muzikant langzaam maar zeker alternatieven op de markt. Daarbij wordt dan beweging gebruikt om parameters te veranderen, eigenlijk net zoals dat bij traditionele instrumenten het geval is. Onlangs keken we in Interface al naar de NaoNext Crystal Ball, waar je op een theremin-achtige manier je armen beweegt om parameters aan te sturen. De Midfighter 3D gebruikt een ander principe: je beweegt het ding zelf om informatie te versturen.

Potje rammen

De Midfighter 3D is ontwikkeld door DJTechTools uit San Francisco, dat ooit begon als

blog en forum voor djs, maar inmiddels ook zelf apparaten ontwikkelt, en dan met name dj-controllers. Hij wordt gebouwd in China, maar wel met hoogwaardige materialen.

Het kastje zelf ziet er alles behalve spectaculair uit: een zwart vierkant plastic doosje met een usb-poort, bovenop zestien ronde druktoetsen en vier kleinere, rechthoekige. Is dat alles? Als je echter wat verder in het apparaat duikt, blijkt al snel dat hier wat meer aan de hand is. Die drukknoppen bijvoorbeeld. Dat zijn niet zomaar knopjes, maar Sanwa arcadeknoppen. Die zaten vroeger ook in speelhalautomaten en je kon er heerlijk op rammen zonder dat ze een krimp gaven. Ze zijn gemaakt voor vijf miljoen keer indrukken, dus tenzij je de rest van je leven dagelijks acht uur knopjes gaat drukken, doen die het over vijftig jaar ook nog wel. Verder is het aantal bewegende onderdelen in de



INFO

- **prijs excl:** € 199,95
- **Distributie:** More BV, 0575 846028
- **Internet:** www.more-benelux.nl www.djtechtools.com

Midfighter precies nul, wat ook bijdraagt aan de houdbaarheid.

Op tilt

Wat heb je aan een paar drukknopjes, hoor ik je denken. Het leukste aan de Midfighter 3D is echter wat je niet ziet: de bewegingssensors. En dan niet zomaar een goedkoop sensortje, zoals bij de nieuwere generaties gameconsoles; de Midfighter beschikt over een gyroscoop, een accelerometer en een kompas waarmee je midicontrollerinformatie kunt opwekken. De bewegingen die worden gemeten zijn Tilt (voor/achterwaarts en links/rechts kantelen) en Rotate (om z'n as draaien; denk aan een stuurwiel).

Nu hebben we in het verleden wel vaker bewegingssensors gezien in controllers, maar dit gaat zowel qua resolutie als mogelijkheden en kwaliteit toch wel heel veel verder. Deze controller is echt gebouwd rond het bewegingsprincipe, en dat merk je meteen. De drukknoppen kun je ook nog customizen qua kleur: de rand om de knoppen heen is doorzichtig. De vier kleinere switches zijn bank select-schakelaars. Wat het vooral leuk maakt, is dat je functies kunt combineren: door bijvoorbeeld een knop in te drukken tijdens een beweging, krijgt die knop een andere functie.



Natuurlijk is alles zelf te programmeren: je krijgt er een software utility bij om knoppen en bewegingen zelf toe te wijzen, of je kunt direct van de site templates downloaden. Die zijn er nu alleen nog voor Traktor, Serato Scratch en Ableton Live, maar het zelf programmeren is eerlijk gezegd een fluitje van een cent. Lastiger is Traktor of sommige andere dj-software als je ook al een andere controller gebruikt, want werken met twee controllers tegelijk, dat snappen de dj-programma's nog steeds niet helemaal.

Triggerfingers

Waar gebruik je deze controller voor? Net als veel vergelijkbare producten is hij eigenlijk net te duur voor 'erbij', dus je moet er wel een specifiek doel voor hebben. Waar ik zeer van onder de indruk was, is eigenlijk iets heel simpels: drummen met de Midfighter. Als je rubber pads van bijvoorbeeld een MPC of een controllerkeyboardje gewend bent, weet je niet wat je overkomt. Natuurlijk heb je geen velocity, maar de reactietijd van de knoppen is waanzinnig snel. Je hoeft ze maar een licht tikje te geven voor een trigger, en met een paar vingers tik je supersnel een ritme in elkaar. Zelfs de knoppen op vintage drummachines kunnen hier niet aan tippen. Datzelfde geldt dan natuurlijk ook voor gebruik als trigger voor samples of loops.

Als enige controller is dit apparaat niet echt geschikt voor Traktor of Ableton: daarvoor beschikt hij over te weinig functies. In Ableton is het een supertriggeraar voor clips, in combinatie met bijvoorbeeld effecten die je toewijst aan de bewegingsparameters. Datzelfde idee geldt voor Traktor: met name voor de remixdecks of samplers is dit een heerlijk kastje om dingen aan te sturen. Maar verder staat natuurlijk niets je in de weg om andere toepassingen te zoeken; je kunt 'm zelfs als keyboard gebruiken door een toonhoogte toe te wijzen aan elke knop.

Praktisch pronken

Ik heb de Midfighter een tijdje aan wat verschillende functies in verschillende toepassingen gehangen: natuurlijk Traktor en Ableton, maar ook gewoon als controller aan Cubase om parameters van mijn synth te besturen of beats te maken met mijn drummachines. En waar ik eerst wat sceptisch was over het nut van een dergelijke controller (het heeft toch

een zeker kijk-mijeens-gehalte), ben ik na wat testwerk toch zeer enthousiast geworden. En dat komt ook door hoe goed dit ding is gemaakt en vooral hoe snel en accuraat hij reageert; dat heb ik nog nooit zo meegemaakt. Je kunt echt merken dat het hele bewegingsverhaal hier het uitgangspunt was, en niet een leuke toegevoegde gimmick.

Zeer prettig hierbij is dat het team van DJTechTools een flink aantal video's in elkaar heeft gezet met daarop uitgebreide tips en trucs over wat je allemaal met de Midfighter 3D kunt doen. Daar zaten dingen bij die ik nooit zelf zou hebben bedacht, dus het is zeker de moeite waard om deze video's te bekijken. Ook het precies instellen van met name Traktor's remixdecks komt uitgebreid aan de orde. Er is echt moeite gedaan om op een begrijpelijke manier alles uit te leggen, en het is beslist geen zoek-het-maar-uit-product, zoals helaas toch veel fabrikanten die maken.

Het enige wat ik jammer vind, is dat er geen mogelijkheid is om ergens op de controller namen aan alle functies te geven. Want ik heb altijd de grootste moeite bij dit soort controllers om te onthouden wat nou precies wat doet. Met genoeg ruimte voor een stukje aflaptape onder de knoppen waarop ik 'cutoff' of 'pitch' kan schrijven was ik al happy

SPECIFICATIES

- 16 arcade-stijl druktoetsen en 4 bankswitches
- verlichting rond alle knoppen
- sensors voor beweging, tilt en rotatie
- geheel vrij programmeerbaar
- usb class compliant (geen drivers nodig)

Je kunt echt merken dat het hele bewegingsverhaal hier het uitgangspunt was, en niet een leuke toegevoegde gimmick

geweest, maar daar is gewoon geen plek voor. Het is een verwijt dat ik vaker hoor over controllers: het gaat ontwerpers vooral om een mooi uiterlijk, maar over het gebruik wordt niet voldoende nagedacht. Bij deze controller is dat op alle andere vlakken wel dik in orde, trouwens.

Conclusie

Je moet je even verdiepen in hoe de controller werkt, maar als je eenmaal realiseert wat je ermee kunt, is het een geweldig ding. Zowel live als in de studio, en bij dj-sets of eigen tracks, kun je er bijzonder expressief mee spelen. Wat 'm vooral zo lekker maakt, is hoe hij reageert; van de heerlijke arcadebuttons tot de superaccurate bewegingssensors. ■

HET OORDEEL

- + • arcadeknoppen
- + • supergoede sensors
- • geen ruimte voor beschrijving functies

