

Multiinstrument

Abyste mohli dělat hudbu, nepochybně potřebujete talent. Určitě se neobejdete bez nástrojů a bez píle, ale spousta muzikantů vám potvrdí, že jednou z nejdůležitějších věcí jsou kontakty. Bez nich se může vaše práce ztratit v zapomnění.

Jedna rada na závěr, píše se na konci předmluvy manuálu k programu Kontakt, čtete všechny soubory "Read Me", protože šílení vědci z Native Instruments přidávali Kontaktu nové možnosti ještě v době, kdy se tento manuál už překládal.

Po pravdě řečeno, měl jsem dost problémů už s tím, aby mi hlava vzala to, co jsem si přečetl v téměř stostránkovém manuálu, který se k programu dodává ve čtyřech jazycích (anglicky, německy, francouzsky a španělsky), natož abych ještě hledal další možnosti. V Native Instruments totiž nevědí, kdy přestat. Jako když vám maminka nakládá knedlíky. "Stačí," řeknete, a ona vám zákonitě přidá ještě jeden. ("To sníš.") V každém nástroji, který opustí brány této firmy, je tolik možností, že nemůže být nespokojený ani ten největší "jedlík", ať vezmeme Raktor, Battery, Absynth nebo Kontakt, který má také dva menší sourozence - Kompakt a Impakt.

PRVNÍ KONTAKT

Kontakt je softwarový sampler - vzorkovač. Tedy, lépe řečeno, Kontakt jsou samplery. Jedná se totiž o multiinstrument - nástroj složený z libovolného množství instrumentů.

Ať už Kontakt chcete používat jako samostatnou aplikaci, která se dá použít pro živé hraní (jen s MIDI keyboardem), nebo ho chcete připojit k jiné aplikaci (DirectConnect - Pro Tools), či ho chcete používat jako virtuální instrument - zásuvný model pro hostitelské aplikace (VSTi, DXi, MAS, AudioUnits), vypadá vždy stejně. Jeho okno se skládá z browseru a racku, ve kterém se vrství jednotlivé instrumenty.

Samotný browser se ještě skládá ze dvou oken. V horním procházíte složkami počítače, zatímco ve spodním se vám ukazují soubory, které můžete v Kontaktu použít - jednoduše tak, že je přetáhnete do okna racku. To mohou být buď nástroje Kontaktu (*.nki - jednoduché instrumenty, a *.nkm - multiinstrumenty složené z *.nki; výrobce také tvrdí, že lze natahat nástroje Halionu, ale to se mi nějak nezdařilo), nebo samplery ve formátech *.wav, *.aiff nebo *.snd.

Jádro Kontaktu tvoří rack virtuálních instrumentů. Těch může být až šestnáct, takže pokud má vaše hostitelská aplikace k dispozici třeba čtyři sloty pro VSTi, můžete mít až 64 virtuálních nástrojů. Záhlaví nástrojů nabízí nejdůležitější ovládací prvky. Pomocí tří potenciometrů lze nastavit hlasitost celého nástroje, jeho panorámu a přeladit ho (bez ztráty kvality) o oktávu výš nebo níž.

Víc než polovinu záhlaví nástroje tvoří nastavení MIDI. Zde určíte, po kterém kanálu bude nástroj přijímat MIDI data a které noty bude akceptovat. Můžete tedy zadat, že jeden instrument bude například hrát pouze tehdy, když do něj půjdou po kanálu 1 noty C0 až H0 v hlasitosti 0 - 105. Ostatní bude na tomto kanálu přehrávat jiný nástroj, což se může ukázat jako velice praktické.

VZORKY A MAPOVÁNÍ

Trochu jsem se zděsil, když na mě z krabice vypadlo šest cédéček. To první bylo instalační, ostatní už obsahovala pouze zvukové soubory a vytvořené instrumenty. Nástroje Kontaktu (vzhledem k tomu, že je to sampler, to asi nikoho moc nepřekvapí) se skládají ze samplů - krátkých vzorků audia, které Kontakt na povel přehrává. V základní sadě najdete snad všechny nástroje, které potřebujete. Vše je ve 32bitové kvalitě. Když si na disk zkopírujete všechno, co ke Kontaktu dostanete, máte rázem v počítači bubeníka (Kontakt dokáže využívat knihovny Battery, takže tento virtuální nástroj dokonale nahradí) i basistu, který ovládá jak kontrabas, tak pražcovou i bezpražcovou baskytaru a hraje prsty i slapem. Na jednom CD s basovými vzorky najdete také akustickou kytaru, dvanáctistrunku i steel kytaru. Výčet nástrojů uzavírá klasické piano a vzorky nejrůznějších syntetických nástrojů. Zvuk všech samplů bez výjimky je výtečný. Nejen díky 32bitové hloubce, ale také proto, že jsou velice realistické. To proto, že byly nahrány živě, a obsahují tedy kromě zvuku nástroje ještě důležité ruchy, které nástrojům dávají tvář (např. rezonance a drnění strun...). Celkem téměř tři gigabajty dat se dají ještě rozšířit o knihovny vzorků, které společnost Native Instruments vydává každou chvíli.

Jednou z nejzajímavějších částí Kontaktu je editace nástrojů. Instrument se rozbalí po stisknutí tlačítka Edit na jeho levém okraji. Volba Mapping Editor nás dostane do režimu stavby nástroje. Před sebou vidíme síť reprezentující veškeré možné tóny. Horizontální osa určuje výšku od C-2 po C8, vertikální velocity 0 - 127. Do této sítě můžeme z browseru tahat jednotlivé vzorky, které v ní reprezentují

obdélníky. Jednoduchým roztahováním nebo přesouváním určíte podmínky přehrávání vzorku v nástroji (jestliže je vzorek ohraničen C0 a C1 do šířky, 0 a 105 do výšky, bude ho nástroj přehrávat, pokud do něj půjdou noty C0 - C1 v intenzitě 0 - 105).

Díky tomuto nástroji umí Kontakt něco, co jiné virtuální instrumenty nezvládají. Je třeba velice těžké simulovat slapovou techniku hry na baskytaru. Hráč totiž střídá tóny hrané úderem palce s tóny trhanými a perkusivními. Virtuální instrumenty ale většinou pracují jen s jedním typem vzorku. Správně namapovaný Kontakt však tyto tři techniky dokáže sloučit v jednom nástroji, a když na to přijde, umí k nim v tom samém instrumentu přidat i hru prsty (mimochodem pro fajnšmekry - slap byl nahrán na Fender Jazz Bass, prsty na Ibanez BTB5 a bezpražce na Warwick Streamer).

Nástroje se sestavují z velkého množství vzorků. Teoreticky by bylo možné mít pro každý tón v každé intenzitě jiný vzorek. Ale aby to nebylo málo složité, vzorky v jednotlivých místech lze ještě vrstvit na sebe a prolínat. Při 32bitové hloubce by to ovšem znamenalo, že byste potřebovali mít tak 2,5 GB RAM. Kontakt totiž nahrává všechny vzorky pro rychlý přístup rovnou do operační paměti. Velikost nástrojů, které najdete na cédéčkách, se většinou pohybuje kolem 20 MB, najdou se ale i takové, které mají 240 MB.

Vzorky v Kontaktu navíc ještě můžete upravovat pomocí Loop Editoru, který určí, odkud až kam se bude vzorek přehrávat a zda se bude opakovat - nota může spustit třeba minutový vzorek a vy si vyberete, že se z něj bude přehrávat jen sekundový kousek...

V neposlední řadě je možné ještě vzorky modulovat nejrůznějšími LFO (Low Frequency Oscillator) nebo zajímavými obálkami (Envelopes - AHSDR nebo Flexible envelope).

EFEKTY

Samotné možnosti vzorkovače už mi připadají hodně široké a dobré na to, aby si kvůli nim člověk něco podobného pořídil. Společnost Native Instruments šla ale v případě Kontaktu ještě dál. Kromě těchto vlastností je ještě možné zvuky, které ze zdroje vycházejí, v reálném čase efektovat, a to hned dvěma způsoby: buď inzertními, nebo send moduly.

Efekty jsou znázorněny formou stripů, na kterých najdete pouze potenciometry a možnosti přednastavení. Jsou přehledné, a tudíž velice jednoduše ovladatelné (ještě by mohly být pro rychlejší orientaci barevně odlišené, ale to by asi Kontaktu narušilo jeho "cool" design).

Inzertní efekty jsou zapojeny přímo na zdrojový modul (Source). Patří mezi ně Filter, který pracuje jako jedno- až třípásmový plně parametrický ekvalizér. Jeho pomocí můžete udělat jakoukoli "barevnou" úpravu.

Dynamický efekt Saturation přidá zdrojovému zvuku trochu šťávy, zatímco Distortion simuluje zkreslení tranzistoru nebo lampy (tento zvuk se lampě ovšem příliš neblíží).

Inzertní efekty dále doplňuje nezbytný Compressor, nabízející v pěti parametrech (Threshold, Attack, Ratio, Release a Output) veškeré dynamické úpravy - od lehké komprese po limitaci.

Finální rozšíření sterea nabízí Stereo Enhancer.

Lo-Fi, jehož pomocí můžete přimíchávat do zvuků sampleru různé šумы a snižovat uměle kvalitu, výčet efektů uzavírá (většinou jsem se vždycky snažil kvalitu zvýšit, ale někdy se snížení může hodit).

Send efekty se zapojují až na samý konec řetězce instrumentu - na modul Amplifier (zesilovač). Jsou to zpoždovací efekty (Delay), Chorus, Reverb, Flanger a Phaser. Pokud kterýkoli z těchto efektů použijete, objeví se v racku ještě nástroj Send Levels, jehož pomocí tyto plug-iny ovládáte. Pro každý z efektů má jeden potenciometr, který má za úkol určovat, jaké množství efektu bude přimícháno do "suchého" zdroje nástroje.

KOMPATIBILITA S OSTATNÍMI STUDII

Když jsem vám nastínil, co od Kontaktu v praxi můžete čekat (a byl to opravdu jen lehký nástin - ještě přesnější představu byste mohli získat z demoverze, kterou je možné stáhnout ze stránek výrobce), nemůžu se na závěr nezmínit o tom, jaká je vůbec s Kontaktem práce. Ani tady nemohu příliš šetřit chválou. Stejně jako u ostatních nástrojů Native Instruments je design celé aplikace čistě účelový a přehledný. Uživatelská jednoduchost (pokud ovšem proniknete do filozofie Kontaktu, jinými slovy pokud víte, co chcete udělat) vítězí nad lží a nenávisť. Rack Kontaktu nabízí okamžitý přístup ke všem editovatelným parametřům současně. Chytře vždy ukazuje nejdůležitější potenciometry, zatímco ty méně důležité (pro podrobnější editaci) snadno vyvoláte v rozšířeném menu efektu/instrumentu.

Většinu načítacích operací řešíte pouze formou drag & drop v browseru, což také neuvěřitelně šetří čas. Jedinou výtku bych snad měl k Mapping Editoru, který by se podle mě mohl klidně otvírat v novém okně. Pokud totiž chcete upravovat vzorek, který je na šířce dvou tónů, jsou obdélníky příliš titěrné (i když do okna se dá zazoomovat).

Poslední věcí, která zvyšuje komfort užívání, je fakt, že ať vytvoříte nástroj pro Kontakt v kterékoli verzi (na PC nebo na Macu, ve VST, v samostatné aplikaci, v MAS...), vždycky ho otevřete i v jiné, takže jste kompatibilní s kterýmkoli studiem bez ohledu na platformu.

Jakub Tureček

NATIVE INSTRUMENTS KONTAKT

Softwarový vzorkovač digitální hudby.

Systémové požadavky PC W98/ME/2k/XP, PII - 300 MHz, 128 MB RAM

Systémové požadavky Mac MacOS 8.6+, G3 300 MHz, 128 MB RAM

Vyrábí Native Instruments (www.native-instruments.de)

Zapůjčil Disk Multimedia (www.disk.cz)

Cena 10 790 Kč

- + NEUVĚŘITELNÉ MNOŽSTVÍ MOŽNOSTÍ
- + ŘADA EFEKTŮ
- + EXISTUJE VERZE PRO VŠECHNY MYSLITELNÉ PLATFORMY
- + 5 CD SKVĚLÝCH SAMPLŮ
- TITĚRNÉ OVLÁDÁNÍ MAPPING EDITORU

AUDIONOVINKY

SOUNDHACK

Firma SoundHack přichází se sadou nových VST a AudioUnits pluginů, které jsou k dostání pro Windows i Mac (pro PC pochopitelně jen VST). Spectral shapers jsou morfovací efekty. Podle výrobce nezůstane tento set osamocen. Více na www.soundhack.com.

ANTARES

Známý výrobce pluginů a hardwarových efektů, firma Antares (www.antares.com) rozšířil svůj sortiment. Jádro efektu nazvaného prostě Filter tvoří čtyři stereo filtry. Možnosti low-pass, highpass, bandpass a režimy notch doplňují modulační filtry a sekce delaye.

STEINBERG

V závěsu za Cubase SX 2 přichází na trh i odlehčená verze Cubase SL 2. Tento program vyplňuje díru mezi vstupní úrovní reprezentované Cubase SE (Studio Case) a plně profesionální aplikací - Cubase SX 2. Demo bude brzy ke stažení z adresy www.steinberg.net.

FX-MAX

Oblíbený softwarový sampler GigaStudio budete brzy moct použít jako VST plugin. Postará se o to VSTi adapter společnosti FX-Max. Ta ho hodlá vydat v prvním kvartále roku 2004. Podrobnější informace hledejte na www.fx-max.com.

VIRSYN

A ještě jeden pohled do budoucnosti. VirSyn oznámil verzi 2 svého softwarového syntezátoru Tera. Ten bude kompatibilní s PC i Mac. Bude pracovat jako samostatná aplikace nebo jako VSTi/Audio Units plugin. Další informace na www.virsyn.com.

IZOTOPE

Slavný efekt firmy iZotope Ozone pokročil k verzi 3. Tento 64bitový (!) plugin v sobě skrývá paragrafický ekvalizér a vícepásmovou dynamiku a reverb. Více na www.izotope.com.