Native Instruments Absynth 2

Dobří holubi se vracejí

Jsou dvě věci, které mají pověstná tvrdá lihovina a virtuální nástroj firmy Native Instruments společné. Tou první je charakteristická zelená barva, tou druhou pak specifická vlastnost - když si je nedáváte v malých dávkách, nebo lépe po kapkách, nevíte, kde vám hlava stojí. (Schválně pomíjím fakt, že většina zvuků, které z nástroje lezou, navozuje pocit, že už jste nějakého toho panáka absintu vypili. Ale oboje se musí zkusit, abyste věděli, o čem se mluví.)

Je spousta nástrojů a počítačových programů, které na první pohled vypadají velice složitě, ale už ten druhý ukáže, že nejsou komplikovanější než dětská hračka. Tak přesně to však není případ Absynthu od Native Instruments. V případě tohoto softwaru, který si ve své první verzi vydobyl takové postavení, že si vynutil i "dvojku", si neustále připadáte jako Kolumbus. Kdykoliv si myslíte, že už ho dokážete ovládat a že chápete co a jak, vynoří se před vámi další, hlubší možnosti nastavení.

Ale pěkně po pořádku. Absynth je virtuální syntezátor s obrovskými možnostmi. Jeho pomocí můžete vytvořit jakýkoli syntetický zvuk, jaký si jen dovedete (častěji ale nedovedete) představit. Absynth umožňuje kombinaci několika technik syntézy zároveň, nabízí šest oscilátorů, čtyři filtry, tři ring modulátory a waveshaper. Absynth zvuk vygeneruje, upraví, a dokonce - když se používá jako samostatná ASIO aplikace (funguje též jako plug-in modul pro VST, RTAS, AudioUnits, DXi atd.) vzorek nahraje, přičemž vy ho pak můžete používat v jiné aplikaci jako smyčku nebo sampl.

Základní užívání aplikace je velice jednoduché. Pohyb mezi okny umožňuje Navigator - lišta, která na sobě nese zástupce pro jednotlivé kroky syntézy. Jakmile se ale dostanete do hlubších pater Absynthu, mluví na vás často pouze prostřednictvím čísel. Jeden monitor by totiž byl tomuto nástroji malý. Navíc se předpokládá, že u elementárních efektů (EQ...) je uživatel jaksi zběhlý. Ovšem kde je to možné (nebo nutné), vypomůže si Absynth vždy výbornou grafikou.

HLAVNÍ OKNO

Když spustíte Absynth poprvé jako samostatnou aplikaci, objeví se před vámi pouze Navigator a hlavní okno (v případě, že ho chcete použít jako plug-in, objeví se v hostitelské aplikaci pouze hlavní okno, které při každé úpravě spustí Absynth jako externí editor).

Toto okno je vstupní branou k Absynthu. Jeho prostřednictvím načítáte banky přednastavených zvuků. Jedna banka může obsahovat až 128 zvuků, které se v prostředku okna přehledně zobrazují po šestnácti. V základní instalaci najdete 13 bank (ne všechny jsou plné), které čítají několik stovek zvuků.

Klaviatura, jež lemuje spodní okraj okna, slouží ke dvěma účelům - zobrazuje, které tóny Absynth přehrává, a při nastavování zvuků umožňuje nahradit klasický MIDI keyboard. Umožňuje však samozřejmě zahrát pouze jeden tón (myší), takže jde jen o to, abyste při editaci mohli rychle posoudit, co změnit. Aby byla funkce virtuální klaviatury dokonalá, naleznete nalevo od ní ještě důležité ovládací prvky. Tlačítko Hold drží každou zahranou notu až do příchodu další. Nad ním najdete Sustain, jenž, jak název napovídá, drží dozvuk not, které pak přes sebe přeznívají. Tuto dvojici ještě doplňuje pole, které nahrazuje přelaďovací kolečko elektrických klávesových nástrojů (Pitchbend). Trochu mě zklamalo, že jsem u Absynthu nenašel možnost, kterou má např. (Native Instruments) Reaktor. Tedy možnost použít některá písmena klávesnice počítače jako MIDI keyboard, což samozřejmě není k ničemu při samotném hraní, ale při editaci je to mnohem pohodlnější, než klikat na klávesnici myší (která navíc neumožní zahrát akord) nebo sahat po samotném MIDI keyboardu.

Mezi klaviaturou a presety naleznete výstupní sekci Absynthu. Ta obsahuje nastavení polyfonie - Absynth (samozřejmě také v závislosti na výkonu vašeho CPU) dokáže přehrávat až 64 hlasů zároveň výstupní hlasitost, panorámu, ale také možnosti ladění a přelaďování. Ty jsou ale nejspíš míněny pro úplné šílence. Absynth totiž dovoluje přeladit celý nástroj o +/- 72 půltónů s přesností na tři desetinná místa (tj. tisícinu půltónu!). Navíc si můžete určit ladění každé klávesy zvlášť - s přesností miliontiny hertzu -, to kdybyste náhodou měli uši jako netopýr.

PATCH - GENERÁTOR ZVUKU

Motorem Absynthu je okno Patch. Je to generátor, kde zvuk vzniká. Produkují ho (až) tři oscilátory (u nichž máte na výběr, zda použít fm syntézu, jednoduchou nebo dvojitou, či vzorek). Zdrojem zvuku může být též granulární sampler, který přehrává a přelaďuje krátký vzorek (wav) - jeden úder nebo třeba krátkou melodii. Vzorek můžete libovolně transponovat, a navíc můžete procentuálně určit, kdy se začne s jeho přehráváním (5 % znamená, že se sampl začne přehrávat v pěti procentech délky zvuku).

Každý z Oscil modulů můžete dále ještě zapojit do filtru, s možností nastavení low pass, hi pass, band pass nebo allpass, který přidává rezonanci. Zvuk dále moduluje efekt Mod.

Dříve než se v okně Patch zvuk oscilátorů sloučí do jednoho, můžete ještě u každého upravit hlasitost (podíl, jakým se bude na výsledném zvuku "angažovat") a panorámu (pozici ve stereu).

V sekci master pak sloučený signál prochází ještě třemi fázemi. Waveshaping zkresluje signál podobně jako kytarový efekt distortion. Jen k tomu má daleko větší možnosti. V menu Waveshaperu najdete velké množství přednastavených zkreslení. A opravdu je z čeho vybírat. Následuje Filter - stejný jako u jednotlivých oscilátorů, a nakonec (začátku řetězce) ještě modul Effect, který zvuku přidává různé druhy pokročilého delaye.

Vzhledem k tomu, že většina hodnot se v těchto malých oknech zadává číselně, uživatel určitě ocení zvláštní systém ovládání. Každá číslice má vedle sebe několik tlačítek. Pokud některé z nich stisknete a držíte, měníte vertikálním pohybem myši numerické hodnoty parametru. Nejbližším tlačítkem vyšší řády, další slouží pro jemnější práci...

WAVE - UPRAVTE SI BARVU ZVUKU

Velice zajímavou a neobvyklou součástí Absynthu je možnost editace tvaru vlny. V okně Waveform k tomu máte připraveny hned dva editační nástroje. Průběh vlny můžete upravovat tím, že prostě do okna, kde je zobrazena, dokreslujete ručně její průběh. Zakreslovat můžete přímky nebo cosinové křivky. Zajímavých výsledků rozhodně dosáhnete kombinací obou. Pod tlačítkem Transform se navíc skrývá ještě docela velké množství efektů, které můžete na vlnu použít. Libovolně můžete otáčet a posouvat fázi. Menu nabízí filtr a frekvenční modulaci. Zajímavého efektu jakéhosi zjemnění zvuku - dosáhnete pomocí filtru Fractalize.

Pro ty, kterým se nechce vyrábět vlastní vlny, je tu připravena i banka přednastavených waveformů. Nejzajímavější výsledky ale vznikají, pokud smícháte dvě různé vlny do sebe (efekt Mix...).

Druhou možností úpravy zvuku vlny a zároveň druhým pohledem do okna Waveform je mod Spectrum. Zvuk zde reprezentují jakási táhla. Co sloupec, to harmonický tón, který se ve zvuku objeví (zobrazuje se prvních 64). Žlutá táhla v horní polovině reprezentují amplitudy harmonických tónů, zatímco spodní polovinou ovládáte jejich fázi. (Jsou-li všechna táhla na nule kromě prvního žlutého, zobrazí se vlna jako čistá sinusoida.)

Pomocí tohoto nástroje se dá dobrat k obrovskému množství barev. Jeho možnosti jsou prakticky nekonečné.

ENVELOPE - ZMĚNY PARAMETRŮ OBALOVÝMI KŘIVKAMI

Jestli si kromě editace Waveformu člověk s něčím hodně vyhraje, je to určitě ovládání "obálek" - Envelope. První křivkou v tomto okně můžete ovládat průběh amplitudy vlny. Nejedná se pouze o klasickou ADSR obálku. Proces přehrávání totiž můžete rozdělit až do osmašedesáti fází, což vám umožní i vytvoření složitých smyček, které se spouštějí pouhým stisknutím jedné klávesy (také proto v základní instalaci najdete dvě banky s názvem Loops Sequences). Navíc má vlastní křivku každý oscilátor (Patch), takže už v základu můžete kombinovat ve smyčce tři různé zvuky.

Aby toho ale nebylo málo, disponuje vlastní obálkou i každý další modul zdroje zvuku. V závislosti na čase (v tempu skladby) se například filtrům může měnit rezonance nebo užitá frekvence, modulátorům ratio a zkreslení gain nebo fáze.

Ke každé obálce lze navíc přidat i LFO (Low Frequency Oscilator - přidává další vlnu ve spodních frekvencích), jehož parametry lze měnit úsek od úseku.

Každý úsek obálky je určen třemi body. Krajní definují jeho polohu, prostřední pak určuje tvar křivky. Veškeré přechody tedy mohou být nádherně plynulé. Editace obálek je velice jednoduchá a pohodlná. Lze k ní použít vodítka, k nimž se mohou jednotlivé body přichytávat - snap. Zobrazení umožňuje přibližování v horizontálním i vertikálním směru, takže lze obálku editovat velice precizně.

OPOJENÍ

Testování Absynthu 2, ostatně jako většiny nástrojů z dílny Native Instruments, byla radost. Nejsem si úplně jistý, v jaké hudbě najde tenhle nástroj uplatnění. Bude se určitě hodit všude tam, kde jsou zapotřebí zajímavé zvláštní efekty (Absynth 2 je schopen vytvořit cokoliv od varhan přes jemný vánek až po přistání flotily mimozemských plavidel.)

Jediné, co mě opravdu zklamalo, byla (vedle otravného systému autorizace, kterou vyžadují všechny nástroje Native Instruments) dokumentace. Její autoři zřejmě spoléhají, že všichni uživatelé mají doma i předchozí verzi Absynthu, a samotnou práci s takto složitým (a nápaditým) instrumentem popisují na pouhých padesáti řídce popsaných stránkách, takže uživateli nezbývá než u velké části parametrů funkce odhadovat nebo prostě postupovat metodou pokus/omyl. Je sice pravda, že v reálném životě se tahle

metoda ukazuje jako nejpraktičtější, ale když už za software platíte, očekávali byste nějaký servis - nejlépe elektronický manuál s vyhledáváním...

Tento nedostatek však kvality tohoto skvělého syntezátoru nijak nesnižuje. A tak nezbývá než říct, že navzdory zákoníku práce Absynth na pracoviště patří.

Jakub Tureček

NATIVE INSTRUMENTS ABSYNTH 2

Virtuální syntezátor elektronických zvuků.
Systémové požadavky PC W98/2k/ME/XP, PIII - 700 MHz, 256 MB RAM
Systémové požadavky Mac MacOS 9.2+, G3 - 400 MHz, 256 MB RAM
Vyrábí Native Instruments (www.native-instruments.de)
Zapůjčil Disk Multimedia (www.disk.cz)
Cena 7990 Kč včetně DPH

+ OBROVSKÉ MOŽNOSTI NASTAVENÍ
+ ŠIROKÁ KOMPATIBILITA
+ KVALITA ZVUKU
+ POUŽITELNÝ "ŽIVĚ" I VE STUDIU
+ ROZSÁHLÉ KNIHOVNY ZVUKŮ
- OTRAVUJE PŘI INSTALACI (NUTNÁ REGISTRACE...)
- UVÍTAL BYCH LEPŠÍ DOKUMENTACI

AUDIONOVINKY

M-AUDIO

Po FW410 přichází americké M-Audio (www.m-audio.com) s dalším firewirovým rozhraním. Tentokrát se povýšení dočkala oblíbená karta Audiophile. Jedná se o audio (24/96) a MIDI rozhraní. Použitelné je s PC i Macem.

VOXENGO

Výrobce pluginů - firma Voxengo, přináší na trh nový VST efekt. Je jím Warmifier. Už název napovídá, že tento plug-in má za úkol trošku "ohřát" zvuk. Toho docílí tím, že simuluje sedm druhů lamp. Mimo to ještě firma inovovala svůj vícepásmový kompresor Polysquasher (na verzi 1.2). Více se dozvíte na stránkách výrobce www.voxengo.com.

NOVATION

Koncept "vše v jednom" se zalíbil i společnosti Novation (www.novation.com). Jejich Novation ReMote Xtreme je toho "živým" důkazem. Jedná se o audio a MIDI rozhraní, kombinované s keyboardem a pokročilým MIDI kontrolérem. Tahle hračka stojí něco přes 1000 dolarů.

KIESEL SOFTWARE

Helga není německá děvečka, ale nový virtuální instrument z dílny Kiesel Software. Tento syntezátor simuluje staré analogové syntezátory. K tomu mu slouží dva oscilátory a dva LFO a spousta dalších parametrů. Demo najdete na www.kiesel.is.

ZERO-G

Jádro nástroje Native Instruments Kompakt využila firma Zero-G, která na něm založila svůj nový virtuální instrument Morphing. Tento VSTi obsahuje syntezátory, obálky a filtry. Jeho více než 3GB knihovnu, s níž se dodává, dokáže načíst i samotný Kompakt. Více na www.zero-g.co.uk.