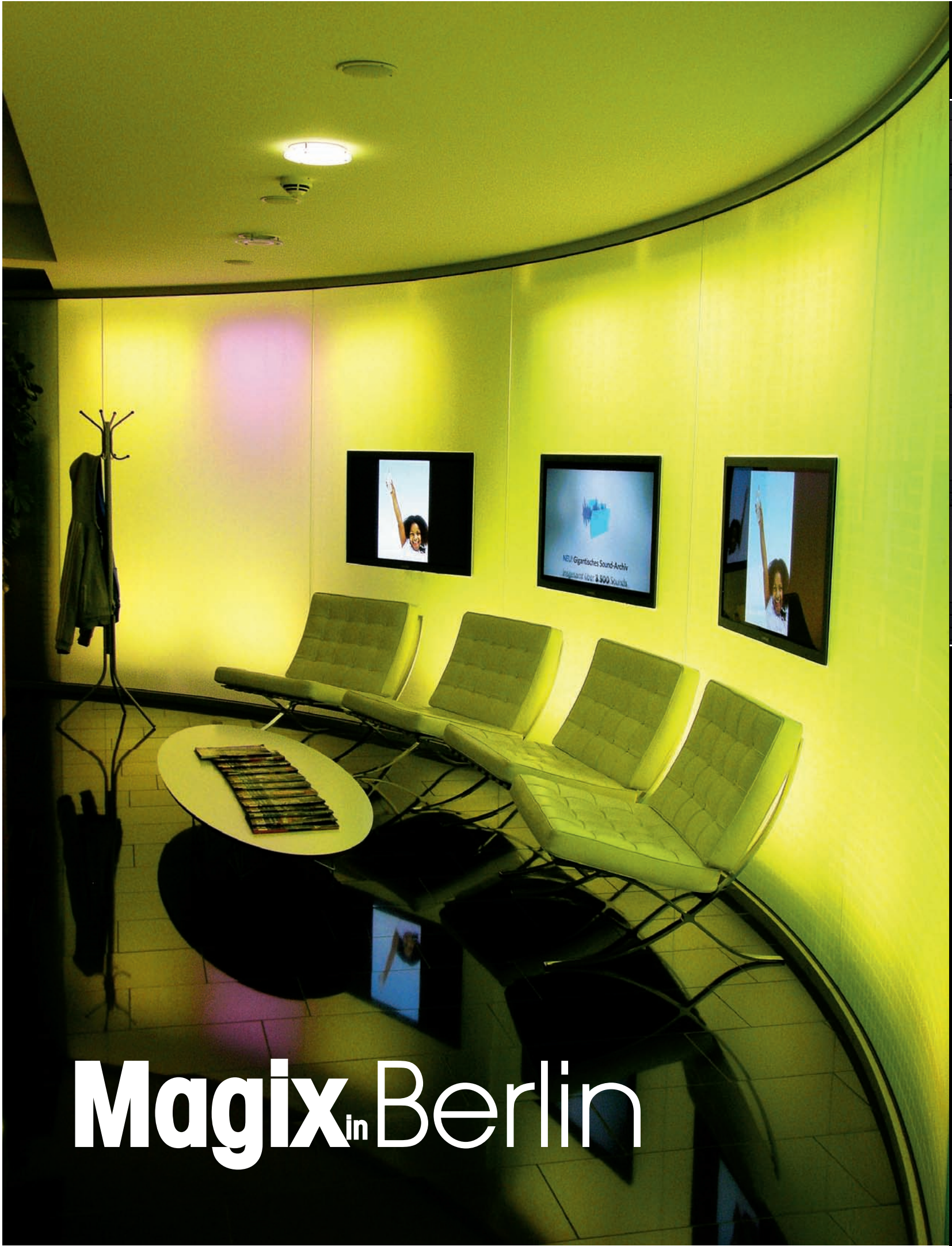
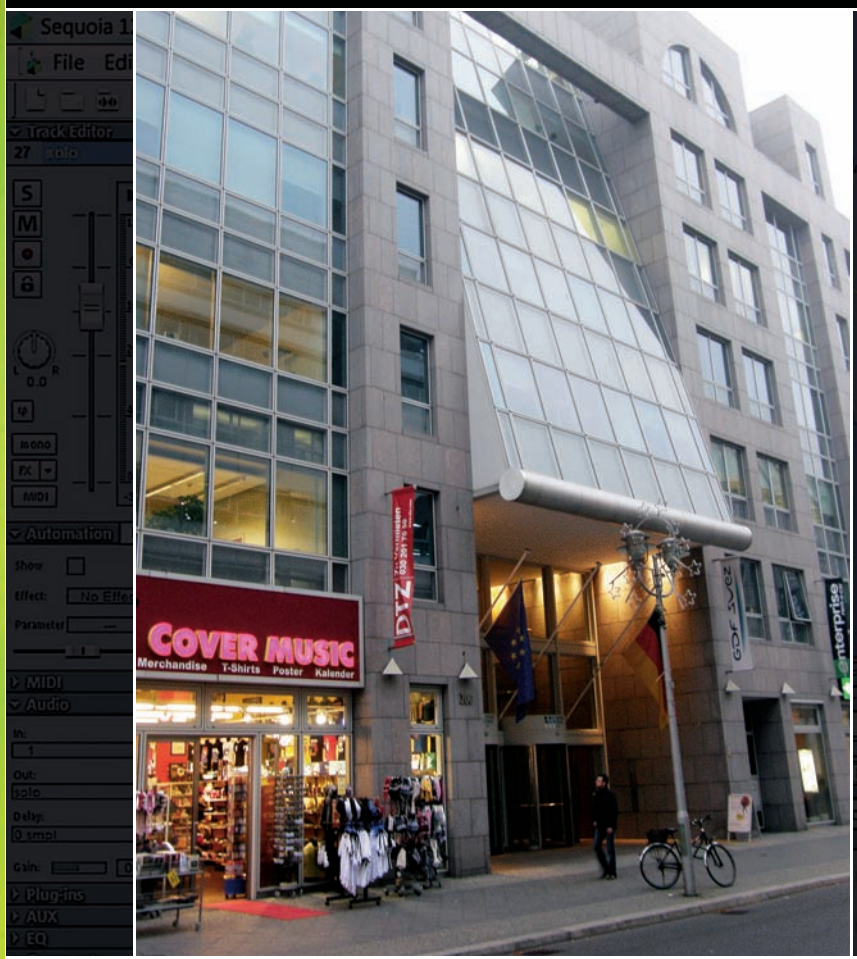
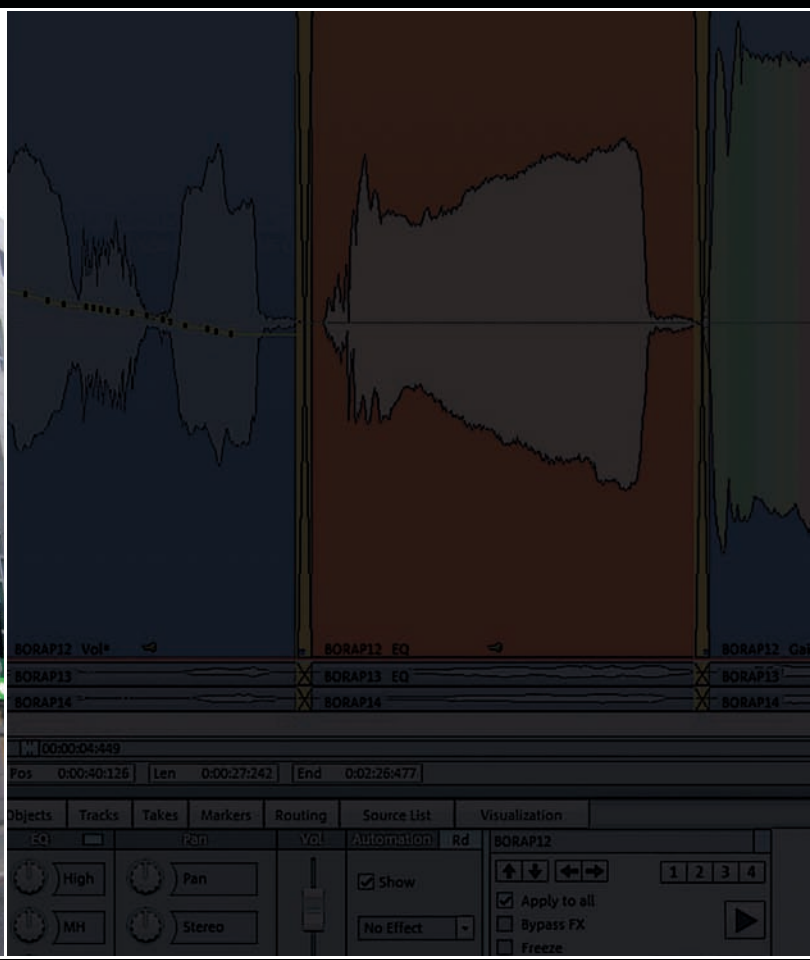


Magix in Berlin





Magix in Berlin

Návštěva u výrobce profesionálních DAW

Pokud se již někdy ve vašem „slovníku“ objevila hesla Magix, Samplitude nebo Sequoia, potom se nebojím hádat, že se v jejich blízkosti potulovala také slova „inovace“, „nedestruktivní objektová editace“ či „zajímavá alternativa“. Německá firma **Magix** se na stránkách našeho časopisu objevuje především díky produktům svého pro-audio segmentu. Programy **Samplitude a Sequoia** po dvaceti a deseti letech své existence nabízejí uživatelsky velice vstřícná komplexní multitracková řešení pro záznam/editaci audia, postprodukční, masteringové a broadcastingové aplikace. Díky své inovativní a promyšlené koncepci se staly hlavním softwarovým vybavením několika špičkových světových studií, televizních a rozhlasových stanic. A ačkoliv se v mnoha ohledech zdají být ve svém vývoji dále, než jejich konkurenti, vnímány jsou stále spíše jako alternativa k masově rozšířeným DAW. S vědomím atraktivnosti obou programů, a také s myšlenkou na nedávné vydání nové verze Samplitude ProX, jsme s radostí přijali přizvání k výletu do berlínské centrály Magixu. Výsledkem budiž tato sonda (či chcete-li jakýsi hybrid **mezi reportáží a rozhovorem**) do světa digitálního zpracování zvuku.

1

2

Magix Haus am Checkpoint Charlie

Když jsem s kolegy z firmy Audiopro přijížděl na sklonku listopadového dne do nočního Berlína, netušil jsem, že se mé trvání zde „omezí" právě a jen na ulici Friedrichstrasse, a že mezi místem našeho noclehu a cílem naší cesty bude stát nejznámnější hraniční přechod rozděleného Berlína – kontrolní stanoviště Checkpoint Charlie, které dlouhá léta spojovalo americký sektor města se sovětským. Když procházíte Friedrichstrasse v blízkosti křižovatky s ulicí Kochstrasse, realita studené války se vám připomíná nejrůznějšími dokumenty – ať už to jsou relikty berlínské zdi zavěšené na stěnách domů, muzeí a obchodů, čtyřjazyčná cedule s varováním, že opouštíte americký sektor, stožár, na kterém vás vítá podobizna sovětského či amerického vojáka (záleží na tom, z které strany přicházíte), či stálá expozice velkoformátových fotografií, které vás nejednou vtáhnou do atmosféry rozděleného města. V kulisách mlžného rána jsme se neubránili krátké zastávce před fotografií z roku 1961, na níž byl Checkpoint Charlie místem vzájemné demonstrace síly soupeřících mocností. Z pohledu na tanky stojící jen dvěstě metrů čelem od sebe a z naléhavosti možné konfrontace vás i s „bezpečným" odstupem padesáti let zamrazí v zádech.
A ačkoliv byl Checkpoint Charlie místem, kde mohly z jedné části města do druhé přejít jen diplomaté, novináři a neněmečtí obyvatelé, naše fantazie při několikaminutové cestě k berlínskému sídlu společnosti Magix konstruovala dobrodružné představy o tom, jak tudy mladý Titus Tost pašuje na konci osmdesátých let počítač Commodore Amiga 500, aby pro něj v roce 1989 napsal úplně první verzi digitálního audio workstationu Samplitude.
Teď, když v myšlenkách znovu přicházím po Friedrichstrasse k rohu ulice Schützenstrasse, na němž je budova s centrálou firmy Magix, neubráním se kacířské analogii mezi jejím profesionálním softwarem a Berlínem, o kterém český spisovatel Jaroslav Rudiš mimo jiné prohlásil, že „má úžasnou energii a dokáže vás překvapit na každém rohu...".

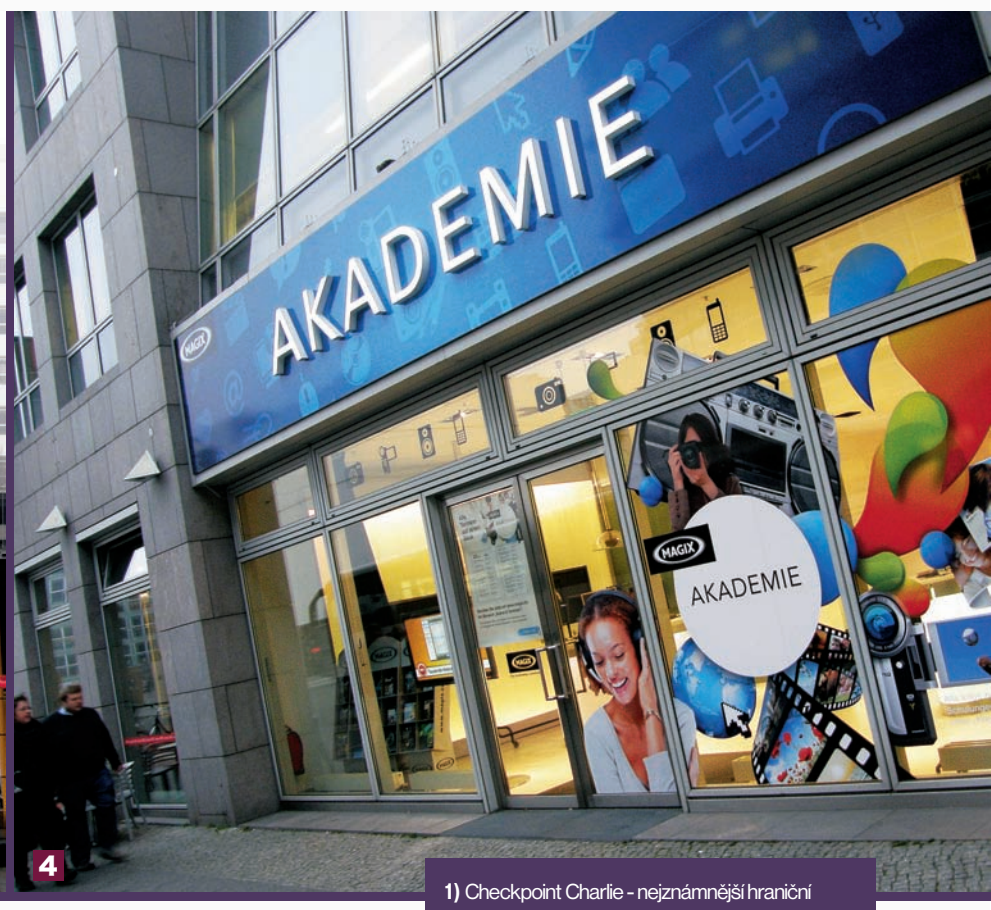
Dveře Magixu dokořán
(tedy pokud stojíte u těch správných)

Na udané adrese jsme několik desítek metrů od Checkpoint Charlie záhy narazili na logo firmy Magix, tedy přesněji na „Magix Akademie" - školící středisko pro veřejnost, kde firma pořádá různé workshopy a učí zájemce pracovat v programech svého portfolia. Na tomto místě se asi hodí poznamenat, že Magix není „pouze" producentem profesionálního audio softwaru (tedy především programů Samplitude a Sequoia), ale také rozsáhlého množství nejrůznějších multimediálních editačních a online nástrojů (audio, video, obraz). V tomto spotřebitelském segmentu pak dokonce patří k nejvýraznějším aktérům na evropském trhu. Stojíce u zamčených dveří školícího střediska jsme ještě netušili, že tato „Akademie" je v zásadě jediným „kamenným" výukovým střediskem, které firma Magix provozuje. (Jak se ještě dozvíme později, Magix kromě jiného sází také například na „turné" produktových specialistů po nejrůznějších obchodech a pořádání workshopů.) Nicméně, podzimní chlad urychlil v našich hlavách genezi myšlenky, že prostor za těmito prosklenými dveřmi nebude dnes asi místem našeho setkání s kolegy ze společnosti Magix. O pár metrů dále jsme již byli úspěšnější: vstupní dveře do budovy Friedrichstrasse 200 byly kromě jiných vybaveny i štítkem Magixu.
Nejsem si teď jist, zda na této adrese firma sídlí již od svého přestěhování se do Berlína v roce 1999, nicméně se jedná zajímavou součást obchodního komplexu této části Berlína. Nepřipraveného hosta zde překvapí rozlehlé átrium, které slouží jako centrální element celé budovy. Magix na této adrese zabírá svými kancelářemi hned dvě patra, kde soustředí administrativu celé firmy, spojenou s celou řadou záležitostí od obchodu, managementu, produkce marketingových materiálů, styku s veřejností, distribuce zboží, až po oddělení, která se starají o testování softwaru, o tvorbu obsahu jednotlivých softwarů, tedy grafické oddělení, team určený k produkci videí pro multimediální aplikace, a nebo (pro nás nejzajímavější) team, který má na starosti vše od tvorby hudebních podkladů pro firemní videa uveřejněná na internetu, až po zvukové soubory nejen pro programy Music Maker, Samplitude či Sequoia. Ačkoliv lidé zabývající se vývojem softwaru zabírají z více než třista zaměstnanců firmy Magix celých padesát procent, většinu z nich byste nenašli v Berlíně, ale v Drážďanech, kde je situováno její vývojové centrum. (Pro úplnost doplním, že třetí pobočku, tedy přesněji logisticko-administrativní centrum, byste našli ve městě Lübbecke.)

Studio „mrtvých" racků

Na recepci se nás jako první ujal produktový specialista Samplitude Falk Grünewald, který nás ještě před zasednutím ke kulatému stolu provedl po prostorách firmy a v rychlosti představil náplň jednotlivých oddělení. Kromě pro nás méně zajímavých kanceláří jsme během prohlídky potkali také interní testovací oddělení softwaru, které tvoří team asi patnácti lidí, jejichž pracovní náplní je všemožně zkoušet firemní produkty. Největší radost nám

3



4

1) Checkpoint Charlie - nejznámnější hraniční přechod rozděleného Berlína po dlouhá léta spojovalo americký sektor města se sovětským.

2) Pohled na berlínskou Friedrichstrasse směrem k sídlu společnosti Magix

3) Kolega Šafařík z firmy Audiopro opouští americký sektor.

4) Magix Akademie - školící středisko pro veřejnost, zde Magix pořádá různé workshopy a učí zájemce pracovat v programech svého portfolia.

ovšem udělala zastávka ve studiu, které je dle slov Falka Grünewalda srdcem firemní zvukové produkce: „V tomto studiu vytváříme hudbu nejen pro naše webová videa, ale zejména veškerý zvukový obsah našich kolekcí Soundpool. Kolegové, kteří tu pracují, se také významně podílejí na vývoji Samplitude. Práce s tímto softwarem je totiž jejich celodenní náplní, takže jsou zároveň velmi důležitým zdrojem zpětné vazby, kterou já sám, i jako produktový specialista, nemohu, vzhledem k tomu, že nemám tolik času se Samplitude pracovat, našemu vývojovému teamu poskytnout." V režii studia jsme se poprvé dotkli tématu nejnovější verze Samplitude, a sice Samplitude ProX, která nabízí hned 17 GB zvukových knihoven, ve kterých je možné objevit v podstatě cokoliv, co člověk využije při každodenní produkci, tj. akustické i elektrické bicí, perkuse, elektrické a akustické basy, kytary, smyčce, žestě apod. Zajímalo nás, jestli je zvukový obsah nahráván i na živo v tomto studiu, nebo zda je vytvářen jenom pomocí samplů.

„Při tvorbě zvukových samplů a smyček například pro Music Maker, si zveme i živé instrumentalisty, protože pokud máte v kompozici například nějaké nástrojové sólo, není těžké poznat, že je vytvořeno jen pomocí samplu. Na druhou stranu pokud potřebujete zvuk, který pak bude součástí mixu více nástrojů, určitě se hodí mít po ruce sampler jako Independence od společnosti Yellow Tools, se kterou se firma Magix nedávno spojila. V každém případě živé nahrávky pořizujeme v tomto studiu a ještě ve třech externích, které jsou také zde v Berlíně. Zajímavé může být, že například při tvorbě flamencové zvukové knihovny jsme tu měli flamencového kytaristu, který studoval 12 let přímo ve Španělsku. Skvělý byl také zpěvák, který pocházel z dvě stě let staré flamencové dynastie. Zkoušíme zde tedy nahrávat co nejvíce to jde, ale například bicí zde nenatáčíme. Také pro bluesový Soundpool, na kterém jsme pracovali v loňském roce, jsme využili skutečnou bluesovou kapelu, kterou jsme natáčeli externě v jejich vlastním studiu. Nicméně, většinu zvuků opravdu natáčíme zde. Pokud jde o Samplitude, snažíme se, aby uživatelé byli schopni produkovat kompletní zvukové aranžmá třeba i jen prostřednictvím nástrojů, které jsou součástí Samplitude, tj. za použití zmiňovaného sampleru Independence a plug-inů jako Vandal či Revolta. V Independence najdete kvalitní samply pro bicí, smyčce i baskytaru, a navíc zde máte k dispozici šikovný pre-mix a také řadu parametrů, díky kterým můžete se zvukem velice detailně manipulovat. Sloučení s firmou Yellow Tools je z našeho pohledu velmi důležité, protože díky ní můžeme nabídnout v Samplitude i plnohodnotný sampler, tedy něco co, co nám douhá léta chybělo. Teprve teď totiž můžeme říci, že nabízíme kompletní nástroj pro všechno v jednom balení: od tisku partitur, virtuálních nástrojů, nahrávání, až po míchání, mastering a vypalování CD. Zákazník tak nemusí dokupovat žádný další software."

O zvukových možnostech Independence jsme byli přesvědčeni na místě poslechem aktuálně rozpracovaného projektu. S nadsázkou jsme žertovali i o tom, že hardwarové přístroje v plně obsazených rackových skříních studia mohou s novou verzí Samplitude zůstat vypnuté. Přímo ve studiu nám byl předveden i nový design efektových plug-inů essentialFX: „Sada essentialFX obsahuje deset plug-inů základních efektů, jako je reverb, několik delayů, chorus, flanger, kompresor, de-esser, či letos přidaný vocal strip. Idea, která stojí za vznikem této sady, byla taková, aby měl uživatel při každodenní produkci k dispozici ty nejzákladnější, a zároveň nejpotřebnější efekty v identickém, a pokud možno účelném uživatelském rozhraní s co možná nejmenšími nároky na zobrazení. Jejich účelem je především urychlit uživateli celý proces produkce." Ptali jsme se také, zda jsou tyto plug-iny dedikovány pouze pro Samplitude, a nebo zda jsou k dispozici i pro DAW jiných výrobců: „V tuto chvíli jsou plug-iny essentialFX k použití pouze v pracovním prostředí Samplitude. Jakési „zjednodušené" verze nabízíme také pro entry-level programy Music Studio a Music Maker. Na zpřístupnění těchto efektů jako VST či AU ale pracujeme. Datum, kdy budou k dispozici vám ovšem zatím neslíbím", informoval nás Falk Grünewald.
Využili jsme přítomnosti zvukařů a muzikantů z firemního studia a jejich směrem namířili dotaz, který z nových prvků Samplitude ProX uvítali z perspektivy každodenních uživatelů nejvíce:

5) Studio, ve kterém vzniká hudba nejen pro firemní webová videa, ale zejména veškerý zvukový obsah kolekcí Magix Soundpool.

6) Hardwarová výbava studia. Pánové ze studia žertovali o tom, že s novými nástroji a plug-iny v Samplitude ProX není třeba tyto procesory zapínat.

7) Vstupní átrium budovy, v níž Magix sídlí.

8) Friedrichstrasse 200 - sídlo firmy Magix.

9) Nový design efektových plug-inů essentialFX. Nejzákladnější, a zároveň nejpotřebnější efekty v identickém a pokud možno účelném layoutu.

„Z našeho pohledu je velmi vítaným prvkem nový dockovací systém uživatelského prostředí. Všechny klíčové funkce Samplitude, ať už jde o VST manager, Routing manager, Take manager, analyzéry, vizualizace, nebo i objektový editor, si můžete svobodně rozvrhnout v rámci pracovního rozhraní. Můžete je duplikovat, odstranit, přemístit, umístit do dockovacího modulu. V případě rozmístění pracovní plochy nemá uživatel v podstatě žádná omezení. Když si rozmyslím, že chci mít vizualizace nalevo od stop, aranžér vedle objektového editoru a pod nimi správce routování, nic mi nebrání. Jediné, co není dockovatelné, je mix, to by ale při jeho komplexnosti trochu postrádalo smysl. Svoboda uživatelského přizpůsobení Samplitude jde dokonce tak daleko, že jste schopni například přemístit několik ikonek z jednoho toolbaru do druhého. Toto uspořádání si potom můžete uložit, a mít tak jiné pracovní prostředí pro mix a mastering s vizualizacemi a analyzéry, a jiné pro recording, kde upřednostníte například Take manager. Jistých změn doznal také objektový editor, který byl do nové verze implementován v novém designu. Objektovvý editor je prvkem, který podle našeho názoru dělá ze Samplitude nejlepší DAW aplikaci. Jistě, i některé další digitální audio worsktationy umí určitým způsobem s objekty nebo oblastmi pracovat, ale pokud vím, tak pouze Samplitude využívá v rámci objektů pokročilou nedestruktivní editaci v reálném čase. Na úrovni objektů potom takto pracujete například i s automatizací, auxovými sběrnicemi, s možností „zmrazení" objektů apod. Je super, že můžete pracovat na každém objektu zvlášť, a ještě lepší je, že když například ošetříte nějaký objekt ekvalizérem a v další fázi produkce zjistíte, že jste to neudělali úplně správně, můžete kdykoliv otevřít ekvalizér v objektovém editoru a cokoliv změnit... Skvělá je určitě i možnost mít audio výstup z MIDI stopy, generovany VSTi, na stejném kanále, a tím pádem nezabírat v projektu dvě stopy, ale jen jednu."

Ačkoliv již známe některé zásadní „finty" Samplitude, názorné ukázky pracovního prostředí a možností programu nás již na tomto místě pomalu, ale jistě začínaly bavit. Přítomní „studio guys" zrovna pracovali na soundtracku k některému z firemních videí, proto bylo „aktuální" ptát se, jak je to vlastně s implementací obrazu v Samplitude, zda je možné přidat do projektu video soubor, sledovat obraz na samostatném monitoru apod. „Velmi brzo bychom měli mít možnost pracovat s třetím monitorem, vyhrazeným právě pro účely videa. Tato otázka je pro nás celkem důležitá, protože zde skutečně tvoříme poměrně dost audio spotů pro videa a různé grafické animace. Jedním z nových prvků , které souvisí s videem, je ta možnost, že totiž pokud máte naimportováno video a označíte si některý z objektů, vidíte hned obraz v čase, který odpovídá začátku objektu. Pro postprodukční účely je tohle docela příjemná vlastnost!"

Ještě nějaký nový prvek Samplitude ProX vás pánové v nové verzi zaujal?
„Bezpochyby spektrální čištění ruchů na úrovni jednotlivých stop. Ve starších verzích Samplitude byl tento nástroj také, ale v nové verzi jsme k němu na přání mnoha uživatelů zjednodušili přístup tak, že se vizualizuje přímo v tracku kde lze spektrum také rovnou editovat."

Sample' dude

Studio i jeho obsluhu jsme opouštěli jen velmi neradi, ovšem téma Samplitude s námi pokračovalo dále. O minulosti Magix Samplitude se můžete dočíst mnohé na webu výrobce i tuzemského zastoupení, nicméně i na tomto místě se hodí připomenout, že tento program, původně jako samplovací editor s 24bitovým zpracováním zvuku, je dílem vývojáře jménem Titus Tost. Jak už bylo uvedeno výše, první verze se váže na rok 1989 a byla napsána pro platformu Amiga. Možnost záznamu audia na pevný disk přinesl Samplitude se svou druhou verzí, která byla v roce 1993 přepsána v programovacím jazyk C++, a to z důvodu přechodu na operační systém Windows 3.11. Pokud se teď po tomto ohlédnutí podivujete nad „stářím" Samplitude, nejste v tom sami. Pokud dobře počítám, verze ProX, o jejichž novinkách jsme si povídali ve studiu, představuje již dvanáctou generaci Samplitude. Dvě dekády vývoje dovedly Samplitude mezi renomovaná řešení pro digitální zpracování zvuku, a i když jej z hlediska četnosti jeho instalací asi nelze zcela považovat za „mainstream", mezi hudebníky a producenty je poměrně slušně rozpoznatelný. Bylo by asi nesprávné se domnívat, že ta největší zásluha jeho „popularity" leží jinde, než v nedestruktivní objektové editaci.

O editaci na úrovni objektů se v tomto článku nezmiňuji poprvé, a věřte mi, že ani naposledy. Výčet parametrů, které lze v rámci „objektu" provádět, je poměrně dlouhý, kromě nastavení panoramy, šíře stereobáze, 4pásmového ekvalizéru, volume křivek, nastavení fade out/fade in, úpravy ladění a změny tempa tu má uživatel k dispozici také několik slotů pro zásuvné moduly, možnost odesílat signál do AUX sběrnic, možnost smyčkování, a také nedocenitelný nástroj pro korekci intonace Elastic Audio. Již v pohodlí zasedací místnosti a ve světle data projektoru hovořil nejen o výhodách objektové editace Samplitude opět Falk Grünewald:

7

8

„K tomu, co ještě nebylo řečeno ve studiu, mohu doplnit jen to, že s nedestruktivní editací pracujete s jediným a navíc nedotčeným zdrojovým audio souborem. Všechny úpravy, které se dějí na úrovni objektů probíhají vlastně virtuálně a jsou předpočítány s každým přehráním projektu. (K tomu více v kapitole „Co jste všechno chtěli vědět o Sequoích, ale báli jste se zeptat"; pozn. autora) Tento princip vám usnadní a urychlí práci v mnoha směrech. I když některé konkurenční softwary také pracují na úrovni oblastí nebo objektů, jejich přístup není nedestruktivní. S těmito programy jste během práce na projektu nuceni vytvářet desítky záložních sloučených .wav souborů. Představte si pak pohodlného muzikanta, který nerozepisuje do názvu takového souboru přesný popis objektu, ale má adresář plný sobourů označených jako: '487, 487-2, 487-2effect, atd.' Toto nutně vede k tomu, že po chvíli už nemáte představu o tom, co je který bounce soubor zač. Se Samplitude se zjednodušeně řečeno můžete během tvorby kdykoliv vrátit k úpravě jakéhokoliv parametru na úrovni objektu. Nepotřebujete renderovat žádné soubory a váš zdrojový materiál zůstává nedočten. Možnosti stálého přístupu k úpravám jsme posunuli až do momentu, kdy potřebujete vypálit váš projekt na CD, aniž byste museli sloučit tracky a přišli o možnost dále cokoliv upravovat. Jednou z nových funkcí, která podle našeho mínění ušetří lidem od masteringu spoustu rozčilování, je tzv. Root VIP. Uvedu příklad: V Samplitude si připravíte čtyři písně, které chcete vypálit na CD, třeba jako EP. Otevřete si nový projekt a importujete již sloučené soubory těchto skladeb jako audio materiál. Přidáte značky CD indexů apod., nicméně těsně před tím, než začnete vypalovat, zjistíte, že ve třetí skladbě, ve druhé minutě, máte až příliš hlasitě znějící malý buben. S jiným softwarem byste byli nuceni postupovat tak, že byste nahráli starý projekt, upravili co potřebujete, znovu provedli sloučení do .wav, znovu importovali do CD projektu a znovu pozapínali všechny dynamické a korekční úpravy. Se Samplitude se této zdlouhavé proceduře jednoduše vyhnete. Kliknutím stačí vyvolat původní projekt jako Root VIP, otevře se vám nové okno s původním smíchaným projektem skladby. Tam si upravíte co potřebujete, zvolíte „použít" a změny se vám automaticky přenesou do rozpracovaného master CD projektu, aniž byste museli cokoliv znovu nastavovat."

9

Feedback & zákaznická podpora

Již při naší zastávce ve studiu se Falk mimo jiné zmínil i o tom, že kolegové, jejichž každodenní náplní je práce se Samplitude, představují zároveň velmi užitečný zdroj podnětů pro vývojáře v Drážďanech. Požádali jsme jej tedy, zda by nám toho o důležitosti získávání zpětné odezvy od aktivních uživatelů Samplitude neřekl více: „Reference od lidí, kteří s našimi programy pracují každý nebo téměř každý den, je pro nás velmi důležitá! Odezva od obchodníků, distributorů nebo konečně i od lidí pracujících tady v Berlíně má svůj význam. Jako opravdu zajímavé a extrémně důležité vidím ale reakce „z venku". Třeba když za námi chodí lidé na stánek během veletrhu s tím, že třeba mají rádi tu a tu funkci, že ji nějakým způsobem používají, ale že by mohlo být ještě lepší, kdyby bylo možné udělat to či ono... Kolikrát potom stojíme v údivu a říkáme jen: 'Cože? Vy to používáte takhle? To je paráda!' Rozhovorem se zákazníkem kolikrát získaté zcela odlišný pohled na věc! A to je také důvod, proč například provádíme poměrně početné beta testy, nebo proč provozujeme fórum určené uživatelům Samplitude a Sequoia. Této formě kontaktu s uživateli přikládáme opravdu velkou prioritu a názory zde uvedené hrají při rozhodování o tom, jak budou vypadat nové verze, skutečně významnou roli."

K odpovědi Falka Grünewalda se hodí doplnit, že Magix má zmíněné fórum skutečně dobře vyřešené. Využívají ho snad všichni uživatelé profesionálního softwaru Magix, a člověk se tu poměrně rychle dobere řešení problému souvisejícího s použitím programu. Jak nám později řekli kolegové z firmy Audiopro, o toto fórum pečuje hned několik lidí, kteří sledují problémy uživatelů a snaží se radit a odpovídat na jejich „how to" dotazy.

S podobně (řekněme) aktivní zákaznickou podporou se člověk setká opravdu málokdy. Podpora, informace či servis poskytnutý uživatelům ze strany výrobce hraje v hudební branži celkem výraznou roli, tedy alespoň z perspektivy toho, kdo si produkt kupuje. Na Falka tedy směřovalo i přání, aby vyhodnotil, jakou váhu má podpora uživatelů ze strany Magixu: „Opět samozřejmě velkou. Vemte si, že lidé, kteří přispívají na našem support fóru, to není jen hrstka nějakých „maníků", které bychom k tomuto účelu najali a vyškolili. V diskuzích zde narazíte i na příspěvky našich vývojářů, a to i těch předních. Na fóru můžete potkat například Sashu Eversmeiera, autora Vandalu, essential FX a dalších nativních pluginů. Pokud zadáte nějaký problém nebo téma, například ohledně MIDI, můžete si být téměř jisti, že tu zareaguje některý z našich MIDI developerů, například Frank Proposch. Pro vývojáře je to totiž zároveň cenný zdroj zpětné vazby, o které jsme mluvili. Pokud vám nabídne nějaké řešení, může se vás prostřednictvím fóra zeptat, zda a co vám na něm vyhovovalo nebo nevyhovovalo."

Během této odpovědi nás napadlo zavést dialog také na téma (respektive otázku) „o faktorech určujících ceny hudebního softwaru". Člověk by totiž mohl snadno zapomenout na to, že výrobní náklady na software nejsou jednorázovou investicí a domnívat se, že firma vydělává obrovské peníze „jen" na prodeji instalací. Slovo si v tomto případě vzal k debatě se připojivší obchodní ředitel divize pro audio, pan Jörg Schedlinski: „Faktory, které určují cenu našeho produktu? To je velmi dobrá otázka. Takových lze vyjmenovat mnoho, nikdy totiž cenu neurčuje jen jedna věc. Musíte zaplatit vývojáře, support team, prodejce, produktové managery, budovu, ve které sídlíte, vybavení... Musíte samozřejmě kalkulovat i s počtem potenciálních zákazníků, zda-li nějakým způsobem „zaplatí" vaši investici. Ale je to také o tom, že vývoj našeho softwaru je v podstatě každodenní proces, nekonečný proces, řekl bych. Přece nikdo nemůže říct, že uvedl na trh konečnou verzi svého softwaru, která už se nikdy nikam dál neposune. Tedy může, ale..."

The Mac Thing

I přes řadu skvěle napsaných prvků a funkcí musí profesionální audio aplikace firmy Magix o své místo mezi zákazníky poměrně usilovně bojovat. Sami asi víte, jak jste nakloněni novým alternativám ve svém studiovém či rozhlasovém vybavení. Magix se svými produkty zatím svůj boj o zákazníka vedou z poněkud nevýhodné pozice, a to i přes to, že jejich software má v řadě věcí nad konkurencí výrazně navrch. Nicméně, před Samplitudem a Seqouiou (a dalšími produkty této stáje) stojí dva problémy, které spolu do jisté míry i souvisí...

Při pohledu na systémové nároky těchto DAW si každý všimne jedné důležité věci, a sice, že snad kromě simulace kytarových a baskytarových aparátů a efektů Vandal, běží klíčové pro audio produkty Magixu pouze na platformě Windows. Bylo tedy naší povinností zeptat se zástupců firmy Magix, jak to do budoucna vypadá s podporou Mac OS, který často nacházíme ve vybavení profesionálních i amatérských zvukových produkcí. Podle reakcí dotazovaných jsme však nebyli zdaleka první, kdo se na podobnou otázku zeptal. V každém případě jsme byli ujištěni, že na verzích pro Mac vývojáři Magixu intenzivně pracují. První by se verze pro Mac zřejmě měl dočkat sampler Independence a poté pluginy essentialFX. Byli jsme nicméně upozorněni, že vzhledem k odlišnosti operačních systémů nelze software jednoduše přeportovat a tak dlouho očekávanou MacOS verzi Samplitude bylo nutné napsat prakticky od začátku. Proto není prozatím možné uvést přesné datum uvedení Samplitude a Sequoia pro Mac OS na trh, neboť firma MAGIX si chce být zcela jistá absolutní stabilitou a funkčností finální verze. Více bychom se prý měli dozvědět snad na sklonku jara ve Frankfurtu na výstavě PL+S / Musikmesse.

Ke „kulatému stolu" si k nám na několik minut přisedl nový víceprezident nedávno ustanovené divize Magix Audio, Christian Hellinger: „Mac verze našeho softwaru je v současné době jednou z našich nejvyšších priorit, ne-li nejvyšší. Myslím, že si každý uvědomujeme, že bez podpory této platformy pro nás bude velmi těžké výrazněji uspět na jakémkoliv trhu. Úspěch našich profesionálních produktů souvisí totiž i s přítomností Magixu u začínajících muzikantů, což mimo jiné znamená, že odlehčené verze našich řešení budou přibaleny k cenově dostupnějším zvukovým kartám dalších výrobců apod. Problém ovšem je, že první, co tyto výrobce zajímá, není to, o čem váš produkt je, ale zda podporuje PC i Mac. Nutnosti uvedení Mac verze jsme si tedy velmi dobře vědomi a usilovně na ní pracujeme, nicméně to není tak jednoduché, jak by se mohlo zdát. Samplitude bude zřejmě posledním z výraznějších audio sekvencerů, který teprve čeká na svoji Mac verzi. Většina ostatních, ať už je to Cubase či ProTools, má dnes v oběhu již svou druhou, třetí, nebo dokonce čtvrtou generaci pro tuto platformu. To znamená, že všichni, kterým se dostane první Mac verze Samplitude do ruky, budou porovnávat s existujícími, prověřenými a vylepšenými konkurenty. Toto pak samozřejmě klade na náš produkt obrovské požadavky a nároky. Mac verze navíc není nikdy jen pouhým klonem PC verze. Mac je něco jiného a musíte brát v úvahu vzhled á la Mac, do vašeho produktu musíte přenést i osobitý feeling, který tento operační systém má. Taková transformace se děje na všech úrovních programu. Navíc tu máme řadu virtuálních nástrojů, audio pluginy, masteringové nástroje, Cleaning Restoration Suite, postprodukční nástroje, ekvalizéry a mnoho dalších. Na Mac verzi našeho softwaru se těšíme, ale nad časovým horizontem této události zatím visí otazník. Může to být během jednoho roku, ale nechceme nic oficiálně slibovat."

SOUTĚŽ

Správnou odpovědí na naší otázku můžete vyhrát **MAGIX MUSIC MAKER**!

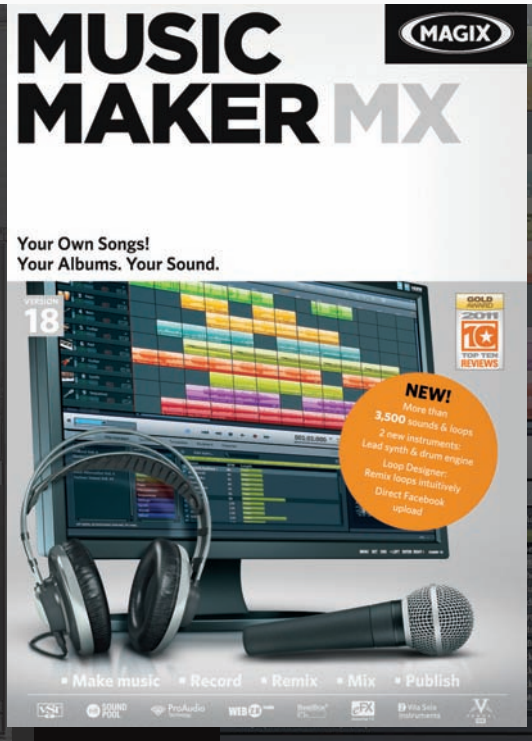
Ve kterém roce napsal Titus Tost první verzi programu Samplitude?

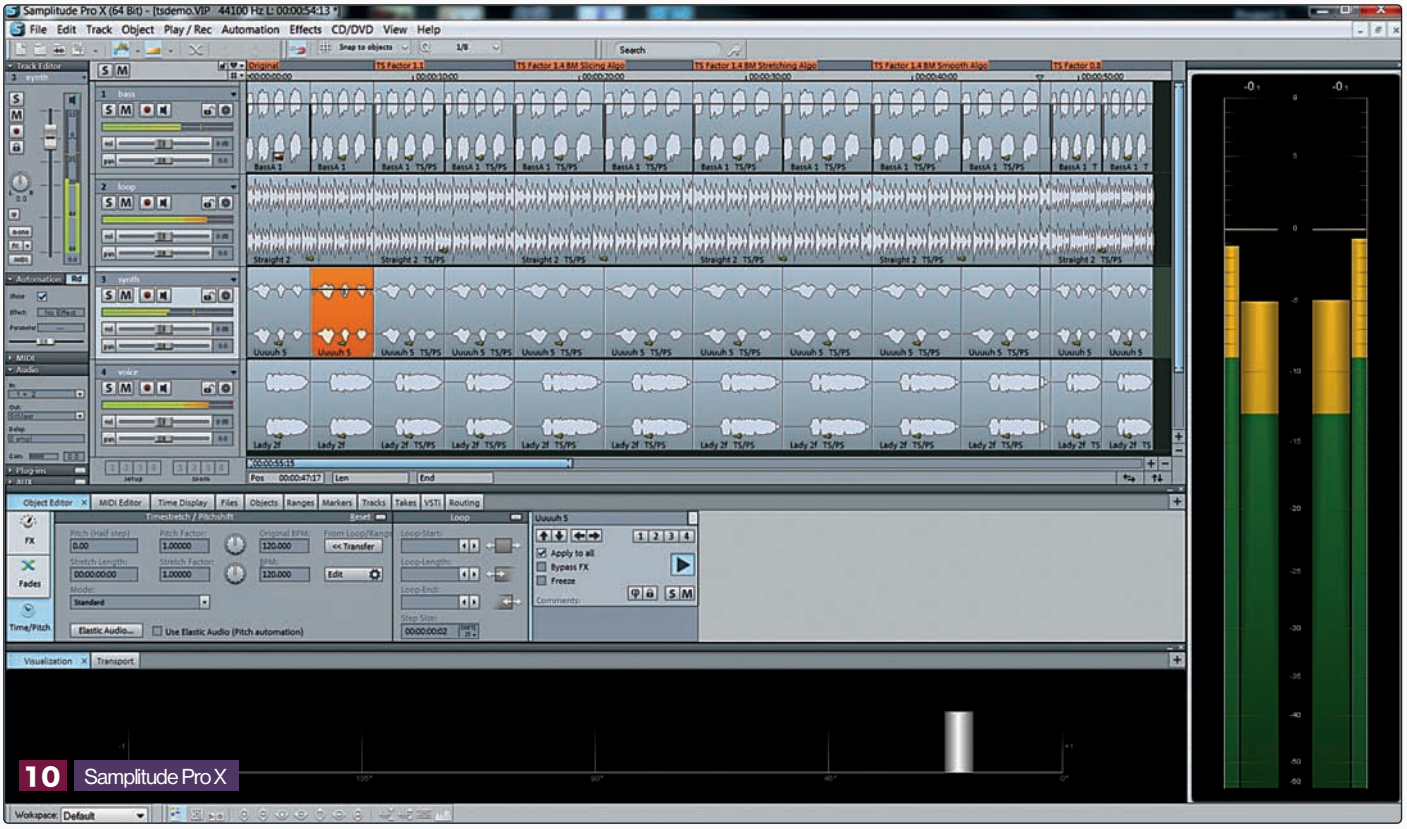
Své odpovědi posílejte na email:
soutez@music-store.cz

Uzávěrka soutěže je 16. 2. 2012

audiopro

Cenu do soutěže věnovala firma AUDIOPRO, s.r.o





10 Samplitude Pro X

Jörg Schedlinski k tématu doplnil: „Je pro nás velmi důležité, aby první verze pro MacOS byla stabilní a nezáleží na tom, bude-li uvedena teď, nebo až za několik měsíců. Začleněním technologií a know how společnosti Yellow Tools jsme získali také několik vývojářů, kteří mají s psaním softwaru pro platformu Mac bohaté zkušenosti. Od nich si slibujeme, že by mohli celý proces urychlit. V každém případě je třeba myslet na to, že Samplitude je skutečně rozsáhlý nástroj, který byl do podoby v jaké jej nyní máme vyvíjen několik let. Při transformaci na software pro jinou platformu musíte dělat důležitá rozhodnutí na každém kroku. Musíte se rozhodovat, zda zachovat strukturu určité části programu, zda něco změnit apod., zkrátka skutečně mnoho otázek a úkolů k vyřešení. I přesto, že teď máme nasmlouváno spojení našeho softwaru s některými výrobci zvukových karet, ti významnější nám unikají. Přibalení softwaru, který nepodporuje obě platformy pro ně nemá logicky smysl."

Na platformě Mac tedy prozatím běží zmiňovaný simulátor Vandal z pera programátora Sashy Eversmeiera. Zjišťovali jsme, zda alespoň na úrovni myšlenky není na blízku aplikace pro iDevices: „Technicky je to možné, i když opět velice těžké. Technologie fyzického modelování, kterou Vandal využívá, je mnohem propracovanější, než jakou použivají konkurenční produkty, a její přenesení na iPhone či iPad by bylo velice náročné a z technického hlediska docela šílené. Přesto do budoucna tuto myšlenku nezavrhujeme."

Give them a chance!

Nikoho pravděpodobně nepřekvapí fakt, že největším trhem firmy Magix je právě ten trh, na kterém tato firma působí již od svých počátků, tedy trh německý. Podle slov Emanuela Hoisla, který má v Magixu na starost oblast broadcastingu (rozhlasových a televizních stanic) a je odborníkem na program Sequoia, jsou například všechna německá veřejná rádia vybavena podle svých potřeb buď Samplitudem, a nebo Sequoiou. V porovnání s touto skutečností se může stát zajímavým zjištění, že v Čechách, snad kromě Českého rozhlasu v Praze a v Ostravě, kvete Magixu pšenka spíše u stanic soukromých. Na situaci u nás lze krásně demonstrovat další z problémů, se kterým se musí obecně potýkat relativně nový software (respektive jeho výrobce) a sice: obtížnost přesvědčit uživatele, který je zvyklý na určité řešení, aby dal šanci také nové, byt výrazně lepší, alternativě. Tento problém má ovšem několik rovin i několik různých řešení, kterých si je podle všeho firma Magix velmi dobře vědoma. Profesionálové, na které jsou zacíleny programy Samplitude a Sequoia, mají většinou ve své výbavě software, na kterém pracují již několik let, jedno zda-li se jedná o ProTools, či jiný program. Přesvědčit takového člověka, aby alespoň na chvíli zapomněl na své zažité stereotypy, postupy a uživatelské návyky nemusí být vždy hračka i pro sebelepší řešení. Možná i proto, se Magix snaží nabízet svůj software také jako doplňek ke stávajícím DAW. Rozumným krokem ze strany Magixu se v tomto kontextu jeví být zařazení importu a exportu univerzálních formátů AAF/OMF do základní výbavy Samplitude. Produktového managera Samplitude Falka Grünewalda jsme se zeptali narovinu: Je těžké přesvědčit potenciálního zákazníka o výhodách, které mu může přinést váš produkt?

„S otázkou, proč by někdo měl přesedlat na náš produkt, se setkávám poměrně často. Lidé, kteří se například u nás zastaví na veletrhu a neptají se zrovna po Mac OS verzi, se zajímají o totéž. S položeným dotazem většinou jedním dechem dodávají, že svůj software už dobře znají, že ho jsou díky dlouhé praxi schopni používat rychle, a že už intuitivně vědí, kde je schována ta která funkce apod. Tyto argumenty nelze v podstatě nijak vyvrátit, protože jsou z jejich perspektivy pravdivé. Já sám jsem před tím, než jsem přešel na Samplitude a Sequoiu, používal první verzi Adobe Audition a i když dnes vím, že z hlediska ovládání to nebyla žádná sláva, tehdy jsem na něho nedal dopustit. Jednoduše, byl jsem na něj zvyklý. Jenomže skutečnost, že jste na něco zvyklý neznamená, že neexistuje něco lepšího. Někdo za vámi přijde a řekne: Podívej, pracuji s tímto softwarem již deset let. Můžeš mi slíbit, že se Samplitude budu rychlejší? Nemůžete odpovědět jen prosté „ano", tak jednoduché to není. Jistě, budete rychlejší, ale ne hned. Dopředu musíte počítat s tím, že vám zabere nějaký čas si na nový software přivyknout. Jako produktový manager mám pak radost, když za vámi, třeba i po počáteční nedůvěře, přijde člověk z masteringového studia, který začal nově používat Samplitude, a řekne vám, že práci, kterou dříve dělal šest nebo sedm hodin, teď zvládá za tři nebo čtyři. Často se nám také stává to, že někdo přijde a řekne: Zkoušel jsem Samplitude, nevím

11) Emanuel Hoisl s programem Sequoia před našimi zraky tak trochu "čaroval".

12) "Demonstrace síly" nástrojů a funkcí Sequoii.

13) Hlavní obrazovka Sequoia 12

proč, ale přijde mi, že zvuk je nějaký lepší. Ještě než jsem začal pracovat pro Magix, Samplitude se účastnil testu, ve kterém byl stejný materiál přehrán přes strukturu různých audioworkstationů, jen tak bez přidávání efektů apod. Výsledek byl analyzován a porovnáván s původním materiálem. Myslím, že jen v případě Samplitude vykazoval přehrávaný zvuk 100% shodu se zdrojovým souborem. Samozřejmě, že ani u ostatních nešlo o dramatický uchem slyšitelný rozdíl, ale nebyl zkrátka 100%."

Například v případě broadcastingu či v oblasti zpracování klasické hudby zvolil Magix jakousi „cestu z hora", kdy se pokusil přesvědčit o výhodách jejich softwaru zvukaře ve špičkových broadcastingových studiích, díky čemuž získal několik důležitých klíčových uživatelů z řad zvukařů a producentů klasické hudby. Ti byli samozřejmě také významnou referencí, která pomohla vzbudit zájem i v méně významných a menších studiích. Nicméně, Magix si je velmi dobře vědom, že důležitá, ne-li důležitější, může být ona druhá cesta, tedy „zezdola."

Do jisté míry můžeme menší obeznámení uživatelů se Samplitude připsat faktu, že Samplitude nebylo dlouho možné získat nelegálně tak, jak to bylo a stále je možné u softwaru jiných firem. Ačkoliv se to na první pohled může jevit jako paradox, možnost osahat si plně funkční „cracknutě" například Cubase či Nuendo napomáhá tomu, že firma Steinberg je dobře rozpoznatelná mezi mladými hudebníky, kteří nelegální verze používají ve svých kapelách a neziskových projektech v rámci svého hudebního či zvukařského „dospívání".

Firma Magix ovšem v segmentu entry-level („začátečnických") softwarů nespí, neboť zejména program pro jednoduché komponování za pomocí předpřipravených smyček, MAGIX Music Maker, se v současnosti prodává již ve své osmnácté generaci. Několik slov nám k tomu řekl opět Falk Grünewald: „Víte, je docela vtipné, když za vámi na veletrhu přijde na stánek člověk a ptá se: Nejste vy ta firma, která dělá Music Maker? Tito lidé většinou neznají náš profesionální software a často si také myslí, že Music Maker je naše prvotina, a že se teprve snažíme dostat se na profesionální úroveň. Přitom je to úplně obráceně. Magix vychází z profesionálních řešení, vždyť první Samplitude byl „napsán" už v roce 1989 a v roce 1993 byl poprvé vydán pod hlavičkou Magix! Teprve z technických vizí a erudice Tilmana Herbergera a Tita Tosta, tj. po prvních verzích Samplitude, začal Magix vyvíjet také jednodušší a dostupnější software pro širokou hudební veřejnost. Pokud mluvíme zrovna o Music Makeru, často se stává, že lidé „narazí" na hranice tohoto programu, rádi by s audiem pracovali na jiné úrovni a ptají se, jaký by mohl být jejich další krok v rámci našeho portfolia. Samplitude a Sequoia jsou svými možnostmi samozřejmě poměrně daleko od komponování metodou „drag and drop", a proto máme ve své nabídce také programy, jako Music Studio, nebo Samplitude Silver. S uvedením těchto programů ve verzi podporující operační systémy Mac předpokládáme, že se nám tyto programy podaří zapojit do „bundlů" s větším počtem cenově dostupných produktů."

Kromě možnosti nabídnout nějaký produkt hudebníkům a skladatelům na různém stupni jejich vývoje a schopností, se dnes výrobci audio softwaru soustředí také na to, jakým způsobem mohou vzdělávat své „budoucí" uživatele. Když se podíváte na server YouTube, najdete tam sice nespočet video tutoriálů, představujících nejrůznější funkce a operace v Samplitude, nicméně to samo o sobě nestačí a výrobce musí být daleko aktivnější: „Myslíme si, že jedna z důležitých cest je také podpora projektů z oblasti vzdělávání. Pokud se dostanete poprvé do styku s hudební produkcí na škole, univerzitě, či jinde, často i nadále zůstanete nějakým způsobem spojeni s platformou, na které jste začínali. Proto rádi pořádáme odborné semináře na školách a hudebních akademiích, kde na projektu živého záznamu orchestru (asi se sto stopami) prezentujeme výhody programu Sequoia pro editaci klasické hudby. O semináře bývá velký zájem, a to i přes jeho délku. Nicméně, je celkem jasné, že tak komplexní program, jakým je Samplitude, nemůžete podrobně představit během jedné nebo dvou hodin."

Kromě Magix Akademie, o které jsem se zmiňoval v úvodu, organizuje Magix také různé „putovní" workshopy. „Velmi často se nám stávalo, že workshop naplánovaný na dvě hodiny se protáhl na pět hodin, protože lidé se ptali a ptali... Nicméně poslední tour po německých obchodech zaměřených na audio techniku byla velmi úspěšná a ohlasy od účastníků jsou velice kladné. Myslím, že každého semináře se zúčastnilo kolem čtyřiceti lidí. Určitým specifikem prezentace audio softwaru je, že s každým uživatelem k vám přichází jiný přístup, takže je rozdíl, jestli vám Samplitude předvádí člověk, který se věnuje elektronické hudbě, anebo baskytarista a skladatel. Oba budou mít naprosto odlišný přístup. Když si potom představíte, že máte deset různých promotérů a deset různých pohledů na Samplitude, je to docela zajímavé."

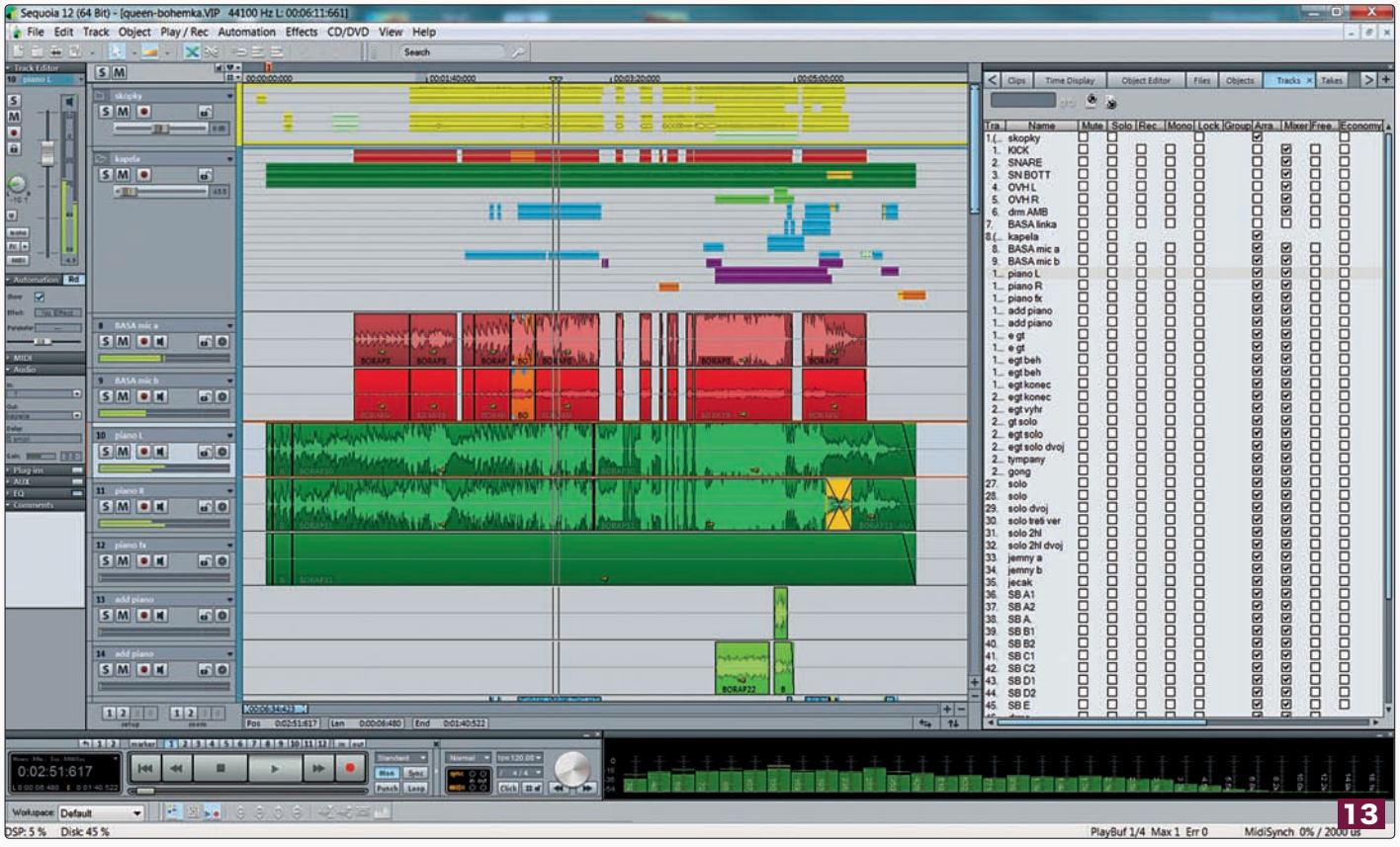
Velice častým marketingovým nástrojem hudebního průmyslu je model „firemního hráče", či „renomovaného uživatele, studia, rideru apod." Ačkoliv tato „symbióza" mezi umělcem (či zvukařem) a výrobcem není příliš častým zjevem u firem, které produkují softwarová řešení, zajímalo nás také, zda nám mohou kolegové z Magixu „nabídnout" nějaké jméno, které zároveň považují za atraktivní referenci pro svůj produkt: „Významných individualit či studií a projektů, které používají služby Samplitude a Sequoii, je celkem mnoho. Bohužel ne všechny můžeme z různých důvodů oficiálně jmenovat. Nicméně určitě můžeme zmínit amerického producenta klasické hudby Stevena Epsteina, mimochodem držitele patnácti Grammy. Oba programy jsou také součástí vybavení několika velkých masteringových studií. Uvést můžeme

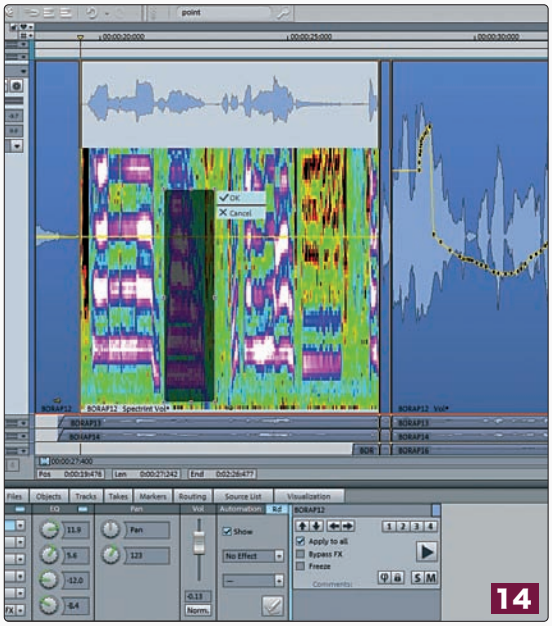
například také kytaristu Billa Lieseganga, který hrál s Davidem Bowiem, spolupracoval s Brucem Dickinsonem, Rodem Suartem či Ninou Hagen, a který používá Magix Vandal. V případě programu Sequoia stojí za připomenutí několik projektů, při nichž byla použita (například soundtrack pro fotbalové mistrovství světa v roce 2010, či některá oceněná alba klasické hudby). Zmínit můžeme také zvukaře Depeche Mode, Anthony Kinga. Poslední tour Depeche Mode nahrával kompletně s pomocí Sequoia a myslím, že ve svém studiu má také Samplitude."

Všechno, co jste chtěli vědět o Sequoích, ale báli jste se zeptat

Nevím proč, snad pro mé sympatie ke klasické hudbě, ale nejvíce jsem se v Berlíně těšil na setkání s Emanuelem Hoislem, který měl za úkol představit nám během jednoho krátkého odpoledne to nejlepší z programu Sequoia. Ta je sice o deset let mladší než Samplitude (poprvé uveden v roce 2000), ale v oblasti vícestopého nahrávání, editace, masteringu či rozhlasového vysílání nabízí mnoho „kouzelných" funkcí. Sequoia nám byla představena především jako ideální nástroj pro záznam a pro zpracování nahrávek klasické hudby, a také pro vysílací účely. Nástroj samozřejmě opět pracuje na principu nedestruktivní objektové edice, ta ovšem není tím jediným, co nám způsobilo výraznější poklesnutí našich dolních čelistí. Pokusme se přesto panu Hoislovi otázkami do řeči skákat co nejméně:

„Sequoia umí nahrávat současně 256 kanálů. Pokud vím, v praxi největší počet současně nahrávaných stop byl rovných dvě stě. Samplitude i Sequoia představují nativní systémy. Jednou z výhod nativního systému je to, že můžete mít spuštěno několik instalací současně a sdílet stejné vstupy. V jedné instalaci můžete nahrávat 64 kanálů, v druhé pak třeba jen dvojici hlavních mikrofonů kvůli vytvoření zálohy na externí hard drive. Další výhoda spočívá v tom, že můžete měnit materiál mezi dvěma instalacemi Samplitude, nebo můžete otevřít najednou v jednom progamu několik projektů, což například není možné v ProTools, kde musíte jeden projekt zavřít, abyste mohli otevřít nový. Stejně jako v Samplitude, i Sequoia využívá přístup nedestruktivní editace. Stejně jako u Samplitude její výhoda spočívá v tom, že původně nahraný materiál zůstáva nedotčený, i když na objekty aplikujete efekty v reálném čase. Není tedy nutné provádět nějaké změny nebo renderovat soubor jako do nedávna v Pro Tools. Sequoia provádí na pozadí processing v reálném čase při každém přehrání zvuku. V principu pracuje Sequoia se dvěma druhy bufferu: s menším ASIO bufferem zvukovové karty a s větším softwarovým. Jedná se o velmi výjimečnou věc, protože DAW většinou spoléhají jen na ASIO buffer, který je menší. Sequoia pracuje s ASIO bufferem při nahrávání, kde musíte kvůli odposlechu pracovat s nízkou latencí. Větší softwarový buffer s časem obvykle kolem 512 ms je pak přepočítán před každým přehráním záznamu. Potom pokaždé když stisknete play, má Seqoia či Samplitude půl sekundy na to, aby přepočítala nasazené efekty, díky čemuž nemusíte nic renderovat. To by jen s použitím ASIO bufferu nešlo. U některých typů efektů se může stát, že díky neustálé změně modulační složky efektu se zvuk neustále náhodně mění, a tudíž při novém přehrávání stejné zefektované pasáže máte pocit, že zvuk zní trochu jinak. U takových efektů je rozumné při finalizaci míchačky efekty na stopě vyrenderovat funkcí „freeze track", čímž jednak ušetříte výkon svého procesoru a jednak tím zaručíte, že efekt bude hrát při každém přehrátí stejně. V každém případě toto pojetí ušetří těm, kdo pracují se Sequoiou, hodně času. K vytvoření objektu vám stačí prakticky jedno kliknutí, a jednoduché je i nasazení ekvalizéru, kompresoru, chorusu, čehokoliv... Pokud si později usmyslíte, že chcete změnit kompresi, fajn, změníte na úrovni objektu parametry komprese. V ProTools se pořád ještě musíte složitě dostávat prostřednictvím funkce „undo" zpět do fáze, kdy jste neměli nasazen kompresor, potom aplikovat kompresi znovu, a potom ještě znovu nasadit chorus. U Sequoi prostě vstoupíte do objektového





14) Sequoia - ukázka spektrálního čištění nahrávky
15) Český specialista na profi programy Magix Jan Šafařík s kolegy z Magixu - Emanuelem Hoislem (Sequoia, broadcasting) a ředitelem obchodní divize pro audio Jörgem Schedlinskim

editoru a upravíte co chcete, což je velmi intuitivní (a hlavně bez nutnosti renderovat soubor znovu a znovu pokaždé, když upravíte efekt)."

V čem například může tato výhoda pomoci zvukařům v rozhlase?
„Procedura sloučení finálního produktu probíhala v ProTools vždy v reálném čase. To znamená, že pokud je projektem devadesátiminutové CD a vy chcete vytvořit stereo bounce, budete sedět a čekat celých těch devadesát minut, protože váš software neumí renderovat efekty na pozadí. S naším řešením počítáte efekty na pozadí a celý materiál „offline". Pokud například připravujete nějaké pásmo rozhlasových her s mluveným slovem a hudbou, při pomalém renderování v reálném čase si musíte zamluvit studio o dost déle už jen kvůli přehrání celého projektu! V případě Samplitude nebo Seqouii vám to bude trvat namísto devadesátiminut, třeba jen dvě, samozřejmě i v závislosti na výkonu procesoru v počítači apod. Abych ale shrnul výhody objektově orientované editace: S tímto přístupem snížíte i nutnost automatizací, čímž zároveň snížíte počet použitých stop. Proč? Pokud pracujete s automatizacemi, snažíte se kvůli jejich lepšímu ovládání rozdělit zvuky do více stop. To u našich programů není potřeba, většinu práce lze pohodlně udělat v rámci objektů a to včetně například prolínaček, změn v hlasitosti či odesílání do pomocných sběrnic AUX. Dále nepotřebujete audio rendering, kalkulace probíhá na pozadí s použitím softwarového bufferu, a hlavně: původní materiál zůstane nezměněný, což může být velmi přínosné právě pro rozhlas, který má ve zvyku si archivovat originální neupravené záznamy."

„Pokud jde o další vlastnosti Sequoia, myslím, že především oblast broadcastingu by mohlo oslovit řešení administrace uživatelských účtů. Sequoia umožňuje zřizování více uživatelských účtů s různým rozsahem přístupových práv. Jednotliví uživatelé pak mohou mít nadefinován přístup do konkrétních složek na datovém serveru, mohou mít vlastní presety s nadefinovaným vzhledem a rozložením pracovního prostředí, nebo s vlastními zkratkami. Tímto způsobem pak administrátor může spravovat celou rozhlasovou stanici."

„Výhodou Sequoi je také možnost vrátit se v editaci až o 200 kroků zpět. Kromě rychlosti bych rád zdůraznil i komplexnost našeho řešení, tj. že s jedním softwarem zvládnete nahrávání, editaci, mix, mastering. Nesmím zapomenout i na to, že pokud máte například náhravku o šedesáti stopách, a chcete si vytvořit stereo CD master, nemusíte projekt sloučit do dvou stop, ale můžete z projektu s šedesáti stopami rovnou vypálit CD, což urychluje práci zejména při množství různých hrubých mixů jako náslech pro muzikanty. Do masteringového studia pak můžete odkráčet s 60kanálovým projektem na harddisku a pořád máte přístup k jednotlivým stopám a k detailním úpravám. Studio samozřejmě musí být vybaveno softwarem Samplitude či Sequoia a plug-iny, které jste při mixu použili."

Z hlediska práce se záznamem klasické hudby má však Sequoia v rukávu ještě další, mnohem zajímavější a pro tento program typičtější schopnosti. Jaké schopnosti to jsou?

„Předně je to schopnost automatické analýzy a vyhledávání audio materiálu, které říkáme MuSynC. Sequoia umí analyzovat audio ve zvoleném tracku nebo objektu, a v rámci otevřeného projektu vyhledat fragmenty se stejným (nebo velmi podobným) obsahem. Pro práci na klasické hudbě, kde můžete mít několik záběrů stejného hudebního materiálu, je to ohromně užitečné řešení. Představte si, že máte celou řadu záběrů a potřebujete mezi nimi najít ten nejlepší. V jiných DAW jste nuceni procházet celý projekt a jeden po druhém je poslouchat a řadit pod sebe. Nejenže toto řešení není příliš přehledné, ale zabere vám především strašně moc času. Se Sequoiou definujete určitý track, zpravidla hlavní dvojici mikrofonů, program ho analyzuje a potom hledá objekty, které by měly obsahovat stejný materiál. Jakmile je najde, seřadí vám je pod sebe. Vy pak máte skvělý přehled o vašich záběrech, o tom, kolik jich bylo nahráno vícekrát, a tak můžete velmi rychle porovnávat, co jste nahráli."

Emannuelovi skutečně Sequoia analyzovala a našla hned několik stejných záběrů. Byli jsme příjemně překvapeni tím, že při přepínaní mezi jednotlivými porovnávanými objekty vůbec nebylo poznat místo stříhu, přestože my jsme stále měli informace o tom, ze kterého místa časové osy projektu každý materiál pochází. To ovšem ještě nebylo vše:

„Sequoia také používá algoritmus, kterému říkáme optická časová komprese. To znamená, že když vám MuSynC vyhledává shodný materiál, Sequoia také analyzuje tempo prvního tracku a dorovnává k němu ostatní fragmenty, ať tyto hudebník zahrál rychleji, nebo pomaleji. Pozor ale! Jedná se o optickou kompresi, týká se to tedy „jen" zobrazení v časové ose, a nikoliv zvuku samotného!"

Zeptali jsme se na spolehlivost předvedené analýzy:
„Úspěch analýzy samozřejmě do jisté míry závisí na povaze natočeného materiálu. Projekt, na kterém vám tuto funkci ukazuji, představuje zrovna velice komplexní klasickou skladbu, nicméně můžete pracovat i na záznamu kompozice s velmi podobnými fragmenty, jako třeba s Bachovým Preludiem. Sequoia samozřejmě nepozná, že určitá část skladby je repetice a analýzu může znesnadnit i neměnný rytmus nebo velmi podobné melodie. Avšak například u tohoto materiálu, u kterého máme různorodou tonalitu, různé nástrojové party, funguje výborně. Příliš dobře si neporadí s mluveným slovem, pro analyzování záznamu rozhlasového speakera, ale to vlastně ani není její účel. Jedná se o hudební analýzu pro melodické linky, harmonie, a pro tyto potřeby je, dle mého názoru, velmi spolehlivá. Myslím, že se dá dost dobře využít i při práci na rockové, nebo popové hudbě. Jasně, je třeba počítat s nějakou mírou tolerance, nicméně samotný proces vyhledávání je dost rychlý. Řekl bych, že mnoho lidí, kteří pracují v Samplitude, ani netuší, co Sequoia umí ještě mimo možnosti objektového editoru."

O možnostech synchronizované videostopy v Samplitude jsme již byli poučeni, ale co video a Sequoia?
„Práce na úrovni videa zatím není v Sequoie příliš sofistikovaná a nabízí jen některé základní editační prvky, jako je střih, pohyb s objekty apod. Nicméně, Sequoia umožňuje synchronně nahrávat video materiál, což je docela dobré pro případ, kdy pracujete na nějakém operním představení. Video záznam vám potom může

posloužit jako vizuální reference o tom, co se děje na scéně, nebo kdy třeba herci opouští scénu. Podle toho pak víte, v jakém okamžiku máte stáhnout ty které mikrofony apod. I když pracujete na mixu audio záznamu, obrazová reference vám pomůže vyhnout se tomu, že si pouštíte zvuk a přemýšlíte o tom, co v tu chvíli asi probíhalo na jevišti. Pokud třeba vytváříte kompilaci, nebo CD ze tří zaznamenaných představení, můžete si vytvořit i finální střih, sestříhat si video podle zvuku. Obrazová reference k audio záznamu se vám, myslím, nikdy neztratí. Velmi užitečnou a také využívanou funkcí týkající se videa je možnost „vyexportování" jen určité části snímku. Uvedu příklad, kdy třeba pracujete na postprodukci devadesátiminutového filmu: celý snímek máte naimportován do projektu a potřebujete režisérovi poslat třeba malý minutový úsek, aby zhodnotil, zda je spojení zvuku s obrazem dle jeho představ. V takovém případě stačí prostě označit daný úsek a provést jeho export (i se zvukem) do video souboru."

Posledním tématem, které jsme s Emanuelem stihli na sklonku odpoledne ještě probrat, bylo řešení Magixu pro spektrální čištění nahrávky od různých ruchů, dropoutů, vrzajících židlí či notových pultíků. Způsob odstranění nežádoucího obsahu v rozhraní spektrogramu mi nepatrně připomínal práci ve vrstvách v Adobe Photoshop. Představte si, že tahem myší vyberete v audio spektru oblast, kterou zaujímá nežádoucí „element". V tomto výběru následně dojde nejen k odstranění ruchu, ale také k dopočítání ztracených komponentů frekvenčního spektra. Celá tato editace zůstává opět nedestruktivní a lze ji přirovnat k jakési „náplasti" s upraveným obsahem. Originální záznam zůstává stále nedotčen.

Jeden den, jeden článek, mnoho informací

Friedrichstrasse se pomalu halila do tmy a my jsme si byli dobře vědomi toho, že k hlubšímu a komplexnějšímu poznání programů Samplitude a Sequoia jeden jediný den prostě nestačí. Při našem nočním návratu do Prahy jsem již zvažoval, o kolik by bylo snažší popsat výrobní linky, frézy a lakovny z továren produkující hmatatelné produkty. Nicméně, již tehdy se mi jako nezdolatelný kopec jevil úkol kondenzovat velké množství viděných i slyšených informací do jediného článku. Pokud se mi ale podařilo vzbudit v některém čtenáři alespoň malou míru zvídavosti a zájmu o řešení firmy Magix, pak snad má berlínská anabáze nebyla zcela zbytečná. Ostatně vám, kteří se s programy firmy Magix chcete poznat blíž, doporučuji navštívit přinejmenším firmu Audiopro, kde vám tuzemský specialista na tyto programy, Jan Šafařík, jistě ukáže zač je Samplitude loket. Rozhodně ale počítejte s tím, že to bude jistě návštěva delší, i když dozajista příjemná.

Autor článku:
Luděk Bohovič