

Workstation

KURZWEIL PC3K

Ondřej Říha
vibes@music-store.cz

Doporučená cena: 73 060,- Kč

Nástroje firmy Kurzweil představují nepřehlédnutelný fenomén v oblasti workstationů, především díky svému kvalitnímu americkému zvuku, ale také svou jedinečnou V.A.S.T. syntézou. Workstationy řady K2500 a K2600 se staly leadery jak v profesionálních studiích, tak i na pódiích, a získaly si srdce mnoha hudebníků po celém světě.

Na jaře roku 2008 Kurzweil představil novou řadu PC3. I přes to, že modely PC3 posunuly V.A.S.T. syntézu o kousek dál, nestačilo to k tomu, aby majitelé modelů K2500, K2600 museli přemýšlet o upgradu.

Zásadním nedostatkem PC3 řady byla absence možnosti nahrávání sampleů. Kurzweil nakonec vyhověl volání svých zákazníků a přislíbil nový model PC3K, který bude opět umět načítat sampley. I když jeho uvedení bylo naplánováno již na leden 2010, skoro rok jsme museli čekat na příchod dlouho proklamované verze, až jsme se konečně dočkali.

**SLOVO ÚVODEM**

Vzhledem k tomu, že možnosti PC3K překračují rámec jedné recenze, rozhodl jsem se tento text zatím zcela neuzavřít. Zatímco se dnes podíváme na nástroj jako takový, v nějakém z dalších vydání bych se rád hlouběji ponořil do tajů samotné V.A.S.T. syntézy. K tomuto rozhodnutí mě dovedlo i to, že ještě dnes, tedy celé dva měsíce po uvedení PC3K, Kurzweil stále neposkytl uživateli PC3K editor pro editaci zvuků (editor pro PC3 bohužel není kompatibilní). V neposlední řadě přispěl k myšlence na vícedílný test nápad udělat rozhovor s tvůrci zvukových bank pro Kurzweil, totiž s českou firmou Art Of Sound

(o ní více v rámečku), která se v současné době soustředí mimo jiné i na konverzi zvuků z K série právě pro PC3K. „Otevření“ PC3 platformy určitě přinese spoustu možností, které majitelé PC3K ocení, protože uživatelé Kurzweilů lze rozdělit do dvou pomyslných kategorií: první kategorii budou tvořit hráči, kteří dávají přednost kvalitním zvukům, špičkovým klavírům a akustickým barvám, do druhé kategorie budou patřit tvůrci zvuků, kteří si uvědomují možnosti, jež jim V.A.S.T. syntéza nabízí. Dnešní část recenze bude tedy určena hlavně (ovšem nejenom) těm, kteří se hlásí k těm prvním jmenovaným – tedy především „hráčům“.

PROVEDENÍ NÁSTROJE

Už na první pohled Kurzweil PC3K působí jako profesionální nástroj. Dřevěné bočnice, robustní klaviatura, kovový rám, ergonomické rozvržení ovládacích prvků, ladné a zaoblené tvary. Čínské výrobě jsme se sice opět nevyhnuli, naštěstí ale designeři z Bostonu odvedli dobrou práci. Kurzweil PC3K nabízí plně vyváženou klavírkovou mechaniku s 88 klávesami. Nechybí aftertouch a schopnost rychlého uvolnění pružin mechaniky, pro hru rychlých syntetických barev. Kurzweil hovoří o nové generaci typu klaviatury a musím se přiznat, že pocit ze hry mě víc než jen příjemně překvapil. Klaviatura „neklape“, má velmi př-

jemný odpor; pro milovníky klavíru jde o opravdový skvost, který umožní hru od nejmenějšího pianissima až po úderné fortissimo. Klaviatura je opravdu mnohem dál než na modelech K2600 a nebo PC3X. Třebaže si vzhledem k povaze klaviatury příliš nevychnutě napřiklad hru „hammondek“, hru syntetických zvuků (vzhledem k rychlým odskokům) už rozhodně ano. A pokud se chystáte na klasiku, na hodiny cvičení stupnic a rozkladů, bude pro vás PC3K správnou volbou. Nalevo od klaviatury nechybí kolečka pro ovládání modulace a pitchbendu, tlačítka pro zapínání arpeggiátoru a tlačítka pro volně definované funkce.



Čelní panel je přehledně rozdělen do sekcí. První z nich je matrice devíti sliderů, emulující funkci varhanních táhel, ty lze však použít také jako MIDI kontrolery pro ovládání parametrů zvuků nebo pro ovládání jednotlivých stop v režimu sekvence. Tlačítka nad slidery slouží buď k přepínání mezi zvukovými bankami, nebo k „mutování“ jednotlivých vrstev programu. Další sekcí je sekce pro výběr režimu módu workstationu, tlačítka pro ovládání sequenceru a tlačítka pro přepínání mezi kanály či vrstvami zvuku. Dále následuje podsvícený 240 x 64 LCD displej s regulací jasu a kontrastu. Bohužel ani u tohoto modelu jsme se nedočkali jakékoliv inovace. Grafické provedení se od modelu K2000 z roku 1990 vůbec nezměnilo. Velká škoda, že Kurzweil v této třídě není schopen nabídnout řešení poplatné dnešní době. Jediným kladem oproti nástrojům řady K je zasazení displeje pod úhlem. Nemusíte se tak k němu tolik naklánět či hrbít. Pod displejem najdete osm tlačítek pro vyvolání softwarových funkcí a pro výběr voleb v menu, napravo od něj kříž z kurzorovými klávesami a s tlačítkem EXIT, dále pak sekci osmi tlačítek pro výběr programů a sekci šestnácti tlačítek pro výběr kategorie zvuků, velký alphanisk s tlačítky +/- a úplně napravo numerickou klávesnici pro zadávání číselných hodnot s tlačítky Enter a Cancel.

Zadní část nástroje bohužel nenabízí tolik konektorů, kolik bychom od nástroje této třídy čekali. Velkým zklamáním

je pro mě absence ADATových výstupů, eventuelně několika párů analogových výstupů či možnosti rozšíření, na které jsme byli u řady K zvyklí. PC3K nabízí pouze dva analogové stereoфонní výstupy, z nichž jeden může být nahrazen digitálním SPDIF výstupem poskytujícím 24bitovou hloubku s frekvencí až do 192 kHz. Analogové výstupy mají bohužel slabý signál. Musel jsem je v mixu zvýšit až o 8 dB, abych se dostal na stejnou úroveň, jako u ostatních syntetizérů. Dalším překvapením je absence audio vstupů, PC3K nelze tedy používat jako sampler, externí efektovou jednotku nebo vocoder. Dále pak na PC3K najdete trojici MIDI In/Out/Thru, výstup na sluchátka, USB port pro propojení s počítačem, USB port pro mass storage zařízení, zásuvku pro síťový kabel a vypínač. K PC3K můžete připojit 3 SWITCHE pedály a 2 pedály s plynulou regulací (například pro ovládání hlasitosti nebo pro Wah-Wah, Breath kontroler a Ribbon kontroler). Pokud jste měli možnost setkat se s nástroji řady K, nemohlo vám uniknout, že Ribbon kontroler byl napevno vsazený v čelním panelu. To, že tomu tak u řady PC3 není, je pro mě velkým zklamáním, a i kdyby se jednalo ze strany Kurzweilu o obchodní zájem, kdy si musíte Ribbon kontrolér dokoupit, nemůžu mu odpustit toto doslova nekonceptní řešení, které pro své zákazníky připravil. Proč? Umístění konektoru pro Ribbon na zadním panelu vás bohužel

odkazuje k tomu, že vám kabel od Ribbonu bude překážet. Pokud umístíte Ribbon do středu ovládacích prvků, kabel bude končit na úrovni sliderů. To ale není všechno. Ribbon kontrolér je natolik široký, že se vám nevejde do prostoru mezi tlačítky a klaviaturou, a tak přesahuje více než centimetr do klaviatury. Pokud ho umístíte blíže k tlačítkům, výrazně vám zkomplikuje jejich ovládání – a tlačítka pod displejem budete přeci jen používat často. Řešení ribbonu pro mě představuje docela zklamání, když vím, jaké modulační schopnosti umí nabídnout. Díky kladívkové mechanice je nástroj těžký. Váží téměř 25 kg. Kvalitní zvuky a výborná klaviatura si přímo žádají o koncertní hraní, ale počítejte s tím, že se vám nástroj značně pronese.

ARCHITEKTURA NÁSTROJE

Podrobnou specifikaci nástroje najdete v rámečku. Srdcem nástroje je propracovaná V.A.S.T. (Variable Architecture Synthesis Technology) syntéza, na kterou se podrobněji podíváme až jindy. V krátkosti stačí napsat to, že na rozdíl od jiných subtraktivních synthesizerů, které mají pevnou architekturu (např. 2 oscilátory, 3 obálky, 2 filtry, 2 LFO, 2 efektové cesty pro efekty, vše pevně propojeno) syntéza V.A.S.T. je jedinečným otevřeným systémem, nabízejícím spoustu možností. Každá vrstva v programu má vlastní DSP architektu-

ru tzv. algoritmus. Jedná se o bloky DSP funkcí, které jsou mezi sebou různě propojeny. Každá DSP funkce může být modulována celou řadou zdrojů, jakými jsou například LFO, obálky, CC MIDI kontrolery a hlavně tzv. FUNs - tedy unikátními programovacími funkcemi. Oproti sérii K nabízí PC3K tzv. Dynamic V.A.S.T., který umožňuje upravit propojení mezi jednotlivými bloky v algoritmu a kombinovat DSP funkce podle vašich představ. Druhou novinkou je tzv. Cascade Mode, který dokáže „proroutovat“ jakoukoliv vrstvu programu do DSP jednotky jiné vrstvy. Další odlišností Kurzweilu od synthesizerů jiných značek je systém tzv. objektů. Každý program, vrstva, vzorek, MIDI nastavení je objektem s vlastním ID číslem. Záleží tak jen na vás, čím vnitřní paměť alokovanou pro 2048 objektů naplníte.

ZVUKOVÁ BANKA

Nástroje Kurzweil vždy nabízely kvalitní zvuky. Řada K kromě základní zvukové kolekce umožňovala rozšíření pomocí expansivních boardů. U modelu K2661 se zvuky z expansiv stávají součástí interní paměti nástroje. Kurzweil PC3K je obsahující také. Polyfonie 128 hlasů umožňuje bohaté možnosti vrstvení různých barev. Oproti sérii K Kurzweil poskytuje lepší antialiasing (kvalitnější přirozený zvuk oprostěný od digitálního

ART OF SOUND: Tak jako pro většinu syntezátorů, i pro nástroje značky Kurzweil je klíčový „soundware“, tedy zvukové banky, které rozšiřují standardní tovární presety tak, aby nástroje svému uživateli poskytli maximální kreativní a užitnou hodnotu. Jejich výrobou se celosvětově zabývá řada firem. Mezi přední výrobce a oficiální developery Kurzweil patří i domácí firma Art of Sound. Art of Sound působí na trhu od roku 2003 a zabývá se vývojem soundwaru pro nástroje Kurzweil, Access Virus a Waldorf. Vývoj provádí jak zakázkově, tak pro širší hudební veřejnost. Zvukové programy Art of Sound v současnosti využívají hudebníci v USA, Austrálii, Francii, Německu, a také třeba i Národní divadlo v Praze. Podle aktuálních informací vývojový tým Art of Sound intenzivně dokončuje kolekci K:Works pro Kurzweil PC3, která bude k dispozici v nejbližší době. K:Works knihovny, které nabízejí v současné době pro VAST nástroje řady K2500/2600/2661 více než 8.500 originálních zvukových programů všech žánrů byly vyvíjeny několik let a využívají v maximální míře možnosti V.A.S.T. syntézy a DSP KDFX nástrojů Kurzweil. Více informací včetně kompletní nabídky naleznete na <http://www.aos-pro.com>.



zkreslení) a také novou syntézu pro virtuální analogový zvuk. Zvukový arzenál PC3K je úctyhodný. Vychází z předchozích řad PC3 a PC2. Obsahuje 800 programů zahrnující Orchestral a Contemporary expanzi, General MIDI, Stereo Triple Strike Piano, Clasic Keys a novou smyčcovou sekci.

Piano

Na PC3K najdete poměrně rozsáhlou kolekci klavírů na velmi vysoké úrovni. Některé z nich využívají až 14 vrstev. Co byste očekávali od 256MB zvukových vln v interní paměti v době několika gigabytových bank pro SW samplery? Je to hotová zvuková alchymie, protože zvuk klavírů je neuvěřitelný. Dynamický, průrazný, dobře umístěný ve stereu a hlavně hodně realistický. Preset Horowitz Grand mi učaroval a PC3K opět potvrdil, že Kurzweil klavíry prostě umí. Široká paleta od koncertních křidel přes jazzová piana až po honky-tonk zvuky je velmi dobře použitelná.

Vintage Keys

Pokud potřebujete PC3K na živé hraní a preferujete zvuk elektrifikovaných pian, určitě využijte rozsáhlé kolekce Rhodesů, Wurlitzerů, Pianetů, Clavinetů, Mellotronů a RMI programů. Dobře nasamplované vzorky obsahují ruchy vibrace jazýčků, zvuky uvolnění pedálů a úderů kladívek. Zvuk navíc vylepšují efekty z kvalitní efektové jednotky.

B3 Organs

Díky možnostem V.A.S.T. syntézy PC3K nabízí kvalitní programy postavené na tzv. KB3 Tone Wheel Emulaci. V.A.S.T. umožňuje, aby slidy PC3K emulovaly například táhla B3 Hammond varhan. Ke každému slide-

ru je přiřazený samostatný oscilátor, umožňující třeba změnu rychlosti otáčení Leslie boxu, hlasitost, sílu attacku, tak jak je to možné měnit na skutečných Hammondkách.

Synths

PC3K nabízí také analogové zvuky postavené na nasamplovaných vlnách, využívající VA-1 (Virtual Analog Synthesizer) patentu. Takže: pryč s přezítkem, že Kurzweil je vhodný hlavně na klavíry! To, co dokáže poskytnout v oblasti syntézy, v mnoha ohledech překračuje jakoukoliv konkurenci. Může za to opět V.A.S.T., spolu se zmiňovaným VA-1, nabízející realistické emulace klasických analogových syntezizerů s vylepšeným antialiasingem. PC3K vlny, tzv. „KVA Oscillators“, mohou být plynule morfované z jedné do druhé v reálném čase bez nutnosti používání cross-faderů.

Do PC3K jsem nahrál několik presetů Mooga. Zvuk byl pevný, hutný, úderný. Nesrovnatelný s jakýmkoliv „virtuálem“. Díky bohaté polyfonii emulace analogů konečně dostávají smysl; při experimentování s efektovou jednotkou a při kombinování jiných vrstev dvojnásob. Nicméně Kurzweil nabízí programy klasické produkce, evokující zvuky například Depeche Mode, Petera Gabriela, Vangelis, Who a mnoha dalších.

Orchestra, Strings

Tyto banky poskytují celkem 256 dobře použitelných orchestrálních barev. Pokud nevládníte několikasetgigovou bankou Viena Symphonic Library, určitě vám presety přijdou vhod. O kvalitě nasnímaných smyčců jste se ostatně mohli přesvědčit už u Orchestral bordu pro nástroje K série.

EFEKTOVÁ JEDNOTKA

Efektová jednotka představuje další silnou zbraň Kurzweilu. Výkonný efektový procesor umožňuje využít až 16 DSP jednotek pro nastavení efektů na 11 sběrnicích. Efekty se aplikují na Insert, Aux nebo Global Master/EQ kompresor. Insert efekty se vkládají přímo do cesty signálu, a to buď pro vrstvu, a nebo pro celý program. Aux Send efekty jsou zapojeny paralelně k signálu, využívají jednu ze dvou stereofonních sběrnic AUX1/2 a mají možnost řízení jak před insert efekty, tak i za ně. Globální efekt ovlivňuje konečný zvuk. Insert efekty jsou řazeny do tzv. chainu, který se skládá z bloků jednotlivých efektů, jejichž pořadí a parametry lze měnit a dále modulovat. Efektová jednotka je hodně komplexní a není jednoduché se v ní zorientovat. Pokud si ale dáte tu práci a naučíte se s ní pracovat,

nabídne vám možnosti, které jinde nenajdete. PC3K nabízí 500 efektů (reverby, delaye, chorusy, flangery, phasery, equalizery, Leslie simulátory, kompresory a další). Parametry efektů lze „proroutovat“ CC kontrolery a tím dosáhnout skutečně „netušených“ možností. Zkusil jsem naimportovaný zvuk Oberheimu proprat efektovou jednotkou s presetem Delay 185 Nanobot Feedback. Zpětná vazba změnila výchozí zvuk k nepoznání. Pokud máte slabost pro experimentování, efektovou jednotku rozhodně využijete.

SONG EDITOR

Song Editor reprezentuje vestavěný sequencer. Zde bohužel pocítíte nevýhodu technologicky zastaralého displeje: údaje na displeji jsou totiž poněkud nepřehledné. Na druhou stranu Song Editor poskytne možnost okamžitého nahrání vašeho nápadu. Nahrávání samotné vyvoláte tlačítkem



Podsvícený 240 x 64 LCD displej s regulací jasu a kontrastu. Grafické provedení se od dob modelu K2000 z roku 1990 nemění, jediným novem oproti nástrojům řady K je zasazení displeje pod úhlem. Pod displejem najdete šest tlačítek pro vyvolání softwarových funkcí a pro výběr voleb v menu

Record, umístěným pod sekci MODE. Sequencer nabízí rozlišení 960 PPQ, neomezený počet nahrávaných stop a podrobnou editaci nahraného materiálu.

STORAGE

Přestože je možnost importování a ukládání samplů hlavní novinkou PC3K, podrobněji se o něm zmíníme až v dalším dílu recenze. Zatím jen několik základních informací, které vám přiblíží, jak práce se samplů funguje. PC3K podporuje class-compliant USB formát,



což znamená, že pro komunikaci s počítačem nepotřebujete ovladač. Pokud vstoupíte do menu Storage a máte propojený PC3K s počítačem, ve Windows se vytvoří virtuální disková jednotka, do které můžete kopírovat soubory ve formátu Kurzweil. Ty budou následně dostupné na PC3K v nabídce LOAD. Bohužel pouze Program a Setup soubory (K26, K25, and KRZ) je možné přepokopírovat do virtuální mechaniky. Pokud se pokusíte přepokopírovat programy se samplů, objeví se chybové hlášení „Not Enough Space“. Jak tedy nahrát samplů do PC3K? Musíte si je přepokopírovat na flashdisk a následně je načíst v módu Storage přímo na PC3K. Podporované jsou pouze ta USB zařízení, která nevyžadují zvýšenou spotřebu napájení. Po naimportování zvuku se program uloží na vámi nadefinovanou pozici v user bance. Na rozdíl od K série program zůstává v paměti i po vypnutí nástroje. Zkoušel jsem importovat několik presetů Rhodesů z řady K2000. Převedený zvuk obsahoval nepříjemný digitální ruch ve vyšších frekvencích a při vyšší

velocity. Zvuk Moogů a dalších analogových syntezizerů se naimportoval v pořádku. O další zkušenosti se podělíme příště.

OVLÁDÁNÍ A PRÁCE S PC3K

S PC3K můžete pracovat v osmi režimech, které volíte tlačítky nalevo od displeje. K dispozici jsou tak tyto režimy: Program – jednotlivé presety nástrojů; Setup – multitimbrální kombinace hrající až na 16 kanálech; Quick Access – režim pro nastavení rychlého přístupu programů a setupů; Effects – kompletní editace efektových jednotek; MIDI – nastavení MIDI, nastavení CC kontrolerů; Master – globální nastavení nástroje; Song – práce se sequencerem; Storage – nahrávání a ukládání zvuků z externího zdroje. Ergonomie nástroje vychází z řady K, navíc je rozšířená o několik tlačítek. Rozvržení ovládacích prvků je přehledné, i když displej nabízí přemíru textu i nabídek, zvyknete si se mezi nimi rychle pohybovat. Tlačítka pod displejem kopírují tzv. softwarová tlačítka, umožňující přístup k jednotlivým funkcím. Pokud najedete na objekt, který chcete ještě více editovat, tlačítkem EDIT vstoupíte do „pod-obrazovky“ parametru pro zvolený objekt. Tlačítka mají příjemný zdvih, jsou více než kvalitní. Pro zadávání hodnot můžete použít alfadisku nebo numerické klávesnice. Pěknou možností je použití klaviatury k zadávání názvů objektů, k nastavování numerických hodnot a k nastavování výšky tónu a podobně. SW tlačítko INFO zobrazuje informaci o přiřazených CC kontrolerech. Tovární

presety však bohužel nabízejí převážně jen nastavení filtru a resonance, attacku, decaye a hloubky efektu. Čekal jsem komplexnější napojení na matici tlačítek a sliderů. Zvuky jsou přehledně rozděleny do bank a kategorií. Mód QUICK ACCESS se hodí k rychlému přístupu k požadovaným programům třeba na koncertech. Celkově je práce s PC3K svižná, přepínání zvuků je rychlejší než u jiných syntezizerů. Pokud dobře poznáte architekturu nástroje, k požadovanému parametru se dostanete v mžiku.

ZÁVĚR

Workstationy od firmy Kurzweil vždy patřily k technologickým špičkám. PC3K úspěšně navazuje na řadu K a nabízí několik vylepšení, které stojí za to. Připravený editor, se kterým jste se mohli setkat u modelu PC3X, bude jistě brzy dostupný i pro PC3K. Nabídne tak rychlou a přehlednou editaci parametrů, které jsou z nástroje složitěji editovatelné. I když PC3K nenabízí takové možnosti samplingu, jako řada K, otevřenost pro import samplů je velkou devizou. I přes to, že se musíte vzdát více výstupů, ozelet chybějící vstup, možnosti PC3K to bohatě nahrazují. Kvalitní klaviatura bude velkou inspirací. Velmi kvalitní presetů, jak akustických, tak i elektronických barev, otevřená V.A.S.T. architektura, propracovaná efektová jednotka a hutný pevný americký zvuk jsou velkými příslibem, že vás PC3K jen tak neomrzí a bude vám mít vždy co nabídnout. Uvidíme, jak budou reagovat výrobci zvuků na otevřenou architekturu, uvidíme také, s čím př-



jde samotný Kurzweil. Pokud nepatříte k „tweakerům zvuku“, bohatá knihovna PC3K dostatečně naplní vaše představy. O možnostech V.A.S.T. syntézy a o programování zvuků si povíme v některém z následujících čísel. Aby ne, když si přizveme k rozhovoru odborníky z Art of Sound. Máte se na co těšit.

KLADY:

- + V.A.S.T. architektura
- + Propracovaná efektová jednotka
- + Perfektní kladívková klaviatura
- + Kvalitní tovární zvuky
- + Možnost importu samplů
- + Široká knihovna pro Kurzweil K2000, K2500, K2600
- + Ergonomie

ZÁPORY:

- Slabý signál z audiovýstupů
- Řešení Ribon kontroleru
- Nedostatečný počet výstupů
- Absence vstupu

