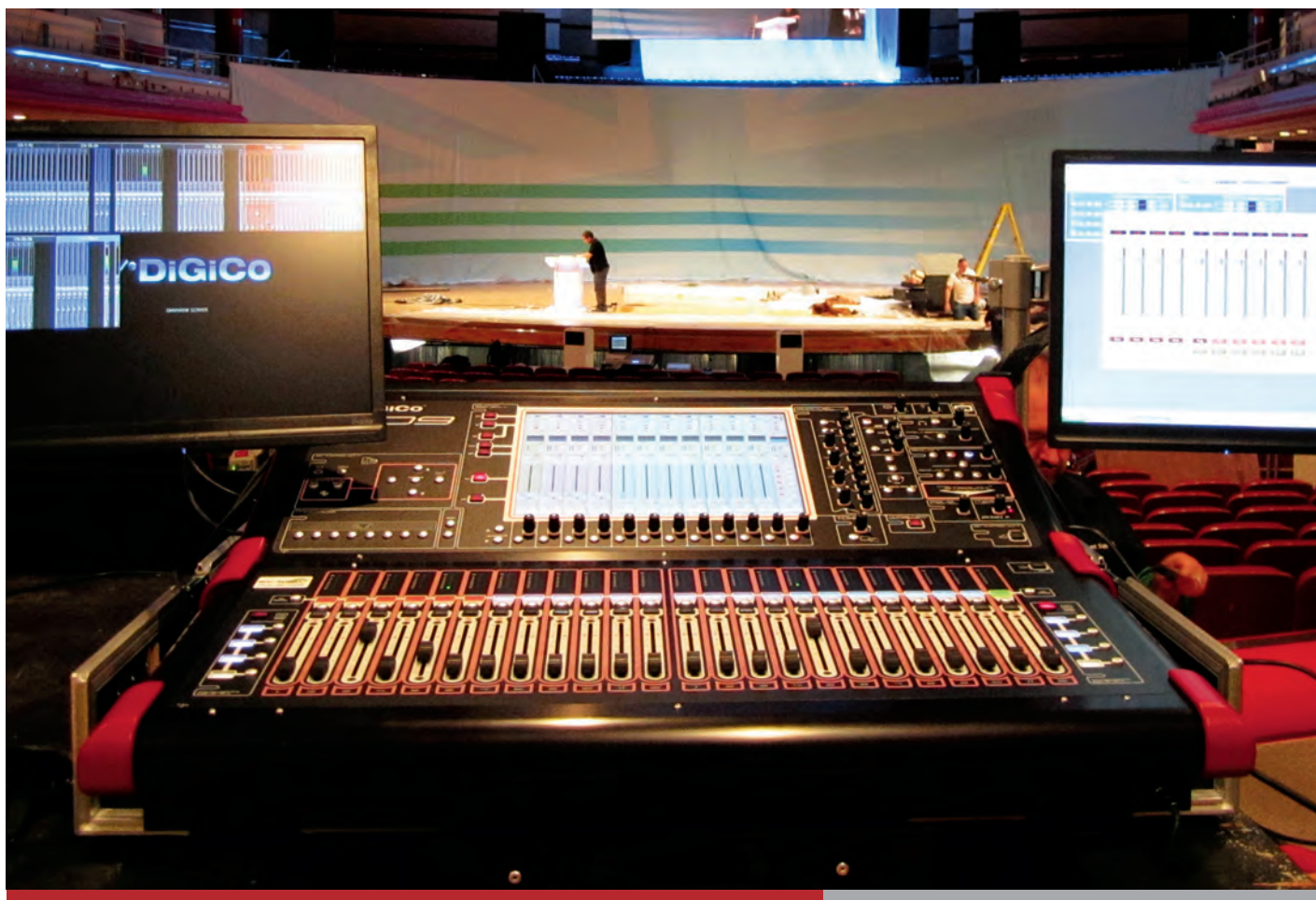




Digitální mixážní pult

DiGiCo SD9 & Waves SoundGrid

Martin Dušák
mad@music-store.cz

Tento test bude tak trochu šampon a kondicionér – dva v jednom. Dva přístroje, které spolu úzce souvisí a jsou určeny ke vzájemnému spojení. Pult DiGiCo lze ovšem samozřejmě bez problému používat i bez tohoto "digitálního outboardu" a SoundGrid server lze samozřejmě používat ve spojení s kterýmkoliv pultem DiGiCo řady SD (7, 8 či 9).

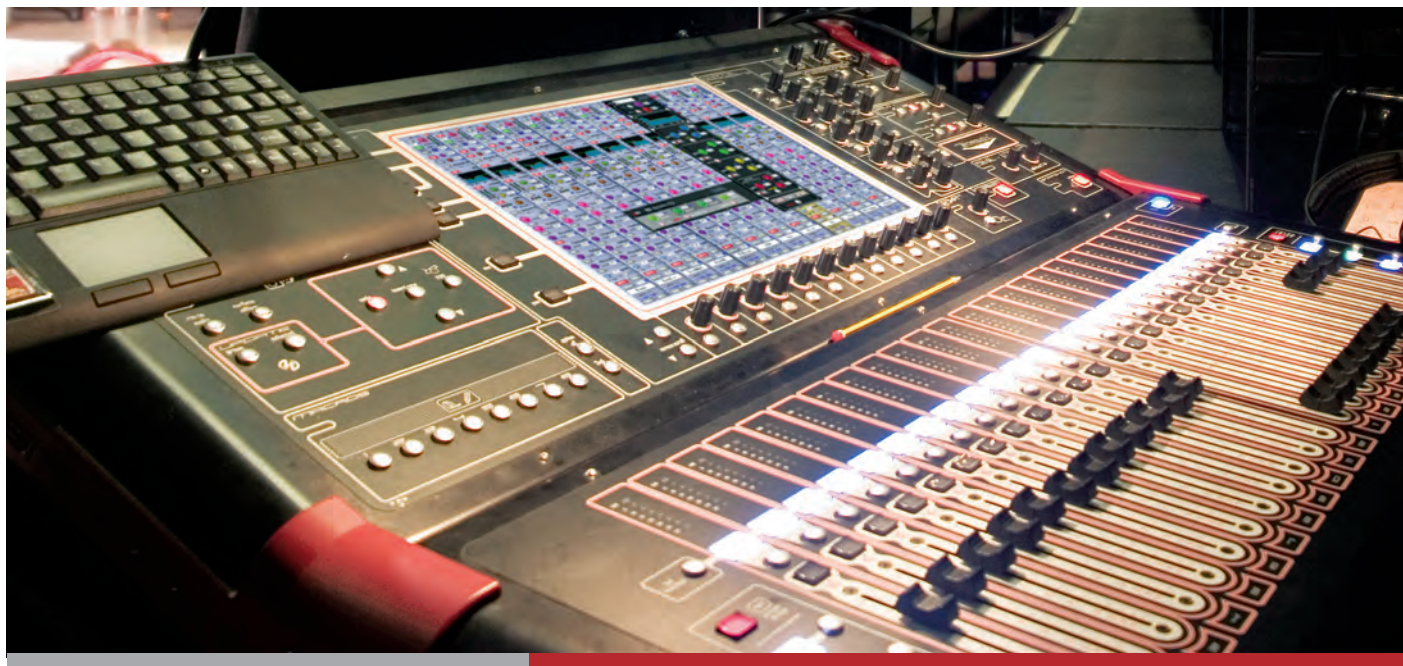
SD9 "RED SNAPPER"

Už při prvním kontaktu (ke kterému došlo na Musikmesse ve Frankfurtu) se mi nové DiGiCo velice zamlouvalo a sám pro sebe jsem jej označil za "SD8 Light". Protože obě konzole jsou opravdu blízké příbuzné. Snad mi odpustíte, že se budu zabývat především vzájemnými odlišnostmi.

Snad by bylo na místě si nejprve říci, jaký je nejpodstatnější rozdíl v celém systému SD9 oproti SD8 a čím bylo zároveň dosaženo markantní úspo-

ry v ceně: je to především fakt, že nový stagerack (označovaný jako D Rack) již nepropojujeme s konzolí pomocí páru koaxiálních kabelů protokolu MADI, nýbrž jediným CAT5E kabelem. "Mozek" celého systému se vždy nachází v samotném mixpultu, v racku jsou pouze předzesilovače, A/D a D/A převodníky a výstupní obvody - ať už se jedná o Digi Rack, MADI Rack, D Rack nebo nový SD rack. Na rozdíl od ostatních má D Rack hloubku pouhých 145mm a je koncipován tak, aby jej bylo možno pokládat na plochu na zem

jako běžný stagebox. Čítá 32 analogových (XLR) vstupů a 8 analogových (XLR) výstupů, rozšířit jej lze ještě jednou přídatnou kartou (pozor, nejedná se o kartu kompatibilní s MADI Racky!), a to o dalších 8 analogových výstupů nebo o 4 (stereofonní, resp. dvoukanálové) digitální výstupy ve formátu AES/EBU. Ke konzoli SD9 lze (dvojicí CAT kabelů) připojit dva D Racky, maximální konfigurace je tedy 64in/32out (plus lokální vstupy a výstupy přímo na konzoli, samozřejmě). Samotná ovládací konzole je ale vybavena i jedním MADI rozhraním, takže může



pracovat i ve spojení s MADI Rackem. Tak může být SD9 použita např. jako monitorový pult v kombinaci se systémem SD8 na pozici FOH (takto je nyní vyřešeno ozvučení v Pražském Lucerna Music Baru, kde jsem zvučil Cocotte Minute na jejich předvánočním koncertě – děkuji tímto dlouholetému příteli a kolegovi Martinu Štechovi za perfektně odvedenou práci za monitorovým pultem!) Další možností, jak využít MADI rozhraní na pultě, je připojení MADI karty (např. R.M.E. MADIface) pro multitrack recording/playback. Pomocí MADI lze získat dalších 56 vstupů (např. playbackových kanálů přes MADIface nebo připojením MADIRacku).

POPIS KONZOLE

Začneme od základu, tedy novým DiGiCo pultem. SD9 je zmenšenou, odlehčenou a levnější variantou k pultům SD8. Ovládací konzole o rozměrech 878 x 785 x 262 mm a váze pouhých 36 kg má stejně jako SD8 mírně zalomený vrchní panel, výrazně se však designově odlišuje zaoblenými plastovými bočnicemi. Barevná kombinace zvolená pro SD9, tedy červená/černá, připadá alespoň mně mnohem elegantnější, techničtější "serióznější" a sympatičtější, než zlatá barva SD8 (pravděpodobně se jedná o podvědomé následky bolševické indoktrinace z mládí, kdy jsme byli na každém kroku varováni před "fašním pozlátkem kapitalismu"). Na pohled působí pult podstatně kompaktněji než SD8-24, přestože metr nám za pravdu nedá: SD8-24 má rozměry 924 x 812 mm, je tedy o pouhých 5 cm širší a 3 cm hlubší než SD9.

OVLÁDACÍ PANEL

Horní částí panelu - nad zalomením - vévodí centrálně umístěný 15" dotykový TFT display. Část pultu vlevo vedle obrazovky zabírá sekce SNAPSHOT, v níž přibyla dvě navýsost zajímavá tlačítka:

SURFACE OFFLINE a RETURN TO AUDIO. Jak označení napovídá, tato tlačítka umožňují v offline módu otevřít a editovat i jiný snapshot než ten, který právě "hraje". Pod sekci snapshotů se nachází 8 uživatelsky definovatelných tlačítek MACRO.

Ovládací prvky okolo displaye jsou poněkud odlišně uspořádané než u SD8: ekvalizační sekce po pravé straně je identická, ovládání dynamických procesorů rovněž, chybí ale joystick panoramy a tlačítka "2nd function" a "option all" se přestěhovala vlevo dolů. Pod tlačítkem UNDO/REDO ještě přibyla tlačítka selektování kanálu < a > a "univerzální tlačítka a točítka" TOUCH 'N' TURN se přesunulo pod EQ sekci. Řádka tlačítek a otočných enkodérů nad displayem (jež u SD8 umožňují okamžitý přístup ke gainům a otáčení fáze signálu) úplně chybí a pod displayem se místo tří řad tlačítek a enkodérů musíme spokojit s jednou. K tomu, aby se nám i s jednou řádkou ovladačů pracovalo pohodlně a rychle, slouží sloupec červeně podsvícených průhledných tlačítek (stejněho provedení, jako jsou "MUTE"), který přibyl na levé straně screenu: umožňují nám přímý přístup ke gainům, LP filtrům, HP filtrům, prahům kompresorů a gejtů, do AUXů (mezi jednotlivými AUXy musíme ovšem řádkovat pomocí tlačítek SCREEN SCROLL nahoru a dolů) a k panoramě. To je velice příjemná "vychytávka", po které se člověku později při práci s SD8 trochu stýská...

Napravo od obrazovky jsou potom ještě ovladače intenzity podsvícení, USB konektor pro "klíčenku", ovládání hlasitosti a umlčení sluchátkového výstupu a talkbackového mikrofonu. Dále je tu dvojice nezávislých SOLO sekcí s tlačítky AFL, SINGLE a CLEAR. Dostává se nám tak možnosti poslechu před nebo za faderem, možnosti přepínat do modu, kdy stiskem dalšího SOLO tlačítka zároveň vyrušíme funkci

na předchozím navoleném kanále a také možnosti vyřadit SOLO, aniž bychom museli hledat, kde je na pultě zařazeno. Dvě SOLO sekce jsou výhodné například tehdy, pokud používáme pult jako monitorový a mícháme zároveň do "hlasitých" monitorových cest a do In-Earů. Můžeme si totiž navolit, která výstupní cesta nám má při "čuchnutí" hrát do cue monitoru a která jen do sluchátek. Pokud nepoužíváme dvě nezávislá "sóla", poslední regulátor úrovně je automaticky spářen s ovládáním hlavního master výstupu, takže ať jsme momentálně v jakémkoli layeru, máme možnost okamžitě stáhnout master.

Ve spodní polovině pultu - pod lomením - jsou umístěny dvě sekce po dvanácti faderrech (dotykové citlivé, motorizované 100mm fadery ALPS), nad nimiž se nacházejí obdélníková, červeně prosvěcovaná tlačítka MUTE, vícefunkční tlačítka SOLO/SELECT a miniaturní třířádkové LCD displaye, jejichž barva podsvícení se mění dle funkce. Veškeré tyto prvky jsou opět důvěrně známé, identické jako u pultů SD8. Na rozdíl od SD8 zde nejsou indikátory vybuzení dislokovány vedle faderů, nýbrž až nad nimi a jsou výrazně kratší (8segmentové namísto 20segmentových).



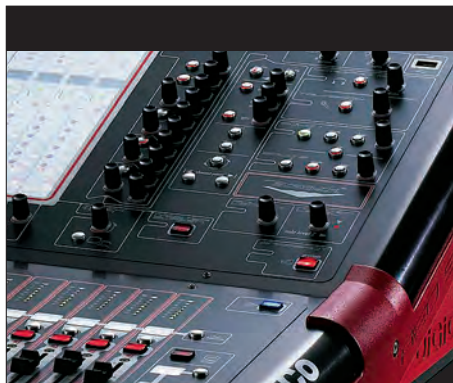
Doporučená cena: na dotaz u dovozce

Distributor: PRO MUSIC s.r.o.

Náchodská 530, 541 03 Trutnov

Tel.: 499-735-010

info@promusic.cz, www.promusic.cz



Dalším rozdílem je, že tlačítka a displeje volby layerů, jakož i tlačítka SCREEN ASSIGN, jsou po vnějších stranách sekcí faderů. Popravdě řečeno, toto řešení je mnohem pohodlnější a jakoby logičtější. Při přechodu zpět z SD9 na SD8 jsem si musel trochu zvykat. Poslední a markantní rozdíl je, že SD9 nemá "fixní" MASTER FADER na tahovém potenciometru (přístup na něj je pouze jako na CONTROL GROUP 1), nýbrž jen na otočném enkodéru. Poněkud předběhnu a rovnou řeknu, že v praxi mi to vůbec, ale vůbec nevadilo, a pokud by snad někdo master postrádal, může si jej snadno přiradit do svých uživatelských vrstev. Málem bych zapomněl zmínit zcela vpravo umístěná tlačítka SNAPSHOT PREVIOUS/NEXT. Objevíte je těsně nad zalomením a druhé těsně pod zalomením vrchního panelu. Nyní už se můžeme s chutí vrhnout na zadní panel.

ZADNÍ PANEL

Zde má SD9 na horní hraně dvojici konektorů pro pracovní lampičky – trochu neobvykle s běžnými 3pinovými XLR (většina profesionálních zařízení používá – kvůli "blbuvzdornosti" – 4pinové konektory). Vezmeme-li popořadě, nalezneme zde dále dvojici GP In a GP Out jackových zdírek (pro "rozjezdy" a podobné funkce) a 3 DIN zásuvky MIDI portu (IN/THRU/OUT). Následují dva digitální vstupy AES/EBU a osm analogových XLR vstupů, v další

řadě pod nimi potom dva digitální výstupy AES/EBU a osm analogových XLR výstupů (celkem tedy lze připojit 12 kanálů "dovnitř" a 12 "ven"). Pod GPI/GPO a midiporty se nachází slot, v němž je u testovaného kusu nainstalována Waves card interface pro SoundGrid Server.

Vlevo dole je potom dvojice redundantních, za provozu vyměnitelných zásuvných modulů síťových napájecích zdrojů (samořejmě jsou spínané a pracují s napětím v rozsahu 80-250 V.) Vpravo dole jsou dva BNC konektory synchronizace WORD CLOCK IN/OUT, další dva BNC konektory MADI rozhraní, dva konektory RJ45 pro připojení D Racků (naštěstí jsou použity Neutriky EtherCON v kovovém pouzdře se zámky), dvě červené LED (včetně označené srozmělnými pictogramy teploměru a motoru, tedy "engine"), červené tlačítko pro "soft reset", dva PS2 konektory pro připojení klávesnice a myši, VGA konektor pro externí monitor, RJ45 konektor (v klasickém "ajťáckém" provedení) pro ethernetové propojení s PC nebo druhým - záložním - pultem při mirroringu a dva USB porty.

D RACK

Má rozměry 412 x 310 x 145mm, horní panel je zhruba v polovině mírně lomený, takže výstupní konektory jsou oproti vstupním poněkud "utopené". Po stranách vstupního konektorového pole (32in) jsou umístěna transportní madla, která vyčnívají 4 cm nad rovinu panelu. Jak už bylo řečeno, standardních 8 výstupů lze doplnit výstupní kartou. Stagebox je možno upravit pro instalaci do 19" racku namontováním přiložených úhelníků. Při instalaci je třeba počítat s dostatečným přístupem vzduchu, neboť na jednom boku skříň je ventilační mřížka a na druhém dokonce ventilátor nuceného chlazení. Na zapuštěném zadním panelu se nachází dvojice napájecích inletů IEC s vypínači (i zde jsou tedy použity dva redundantní napájecí zdroje) a konektor EtherCON pro propojení s konzolí.



SOUNDGRID SERVER ONE

SoundGrid Server One je bytelně provedená, napohled jinak celkem fádňá 2HU racková skříňka o hloubce odhadem něco přes 30 cm a hmotnosti mezi 5 a 10 kg. Přiznávám se k profesionálnímu selhání, ježto mne nenapadlo si ji včas změřit a zvážit a teď zoufale hledám na netu přesné údaje o rozměrech a – nic. (Jako by pro výrobce počítačových emulací byl tento údaj zbytečný, natolik zřejmě žije ve virtuální realitě, ale někdo přece bude chtít na tento server pořídít poctivý a hmotný rack). Čelní panel skříňky vyrobený z jednostranně kartáčovaného a černě eloxovaného duralu se může pyšnit pouze rozměrnou ventilační mřížkou, decentním frézovaným logem WAVES spolu s nápisem SG WAVES SOUNDGRID, červeným resetovacím tlačítkem a spínačem napájení s modrou indikační LED. Na zadním panelu je potom IEC konektor pro napájení ze sítě (míněno 220 V střídavých) a RJ45 konektor pro síťové připojení CAT6 (vidá, jak se nám to v té češtině krásně plete). Označení „server“ vlastně není moc přesné, správnější pojem by asi byl „DSP farma“. Zajímavé rovněž je, že technologie SoundGrid není firmou Waves vázána na použití tohoto konkrétního HW. Lze totiž použít i jiné počítačové

servery s dostatečnou kapacitou a rychlostí – např. GATEWAY, HP nebo Kontron. Seznam certifikovaných serverů lze najít na adrese www.waveslive.com/html/soundgrid-server.aspx. K propojení s pultem potřebujeme ještě gigabitový "network switch" (ověřené modely lze najít na adrese www.waveslive.com/html/soundgrid-switches.aspx) s napájecím zdrojem a tři CAT5E/CAT6 kabely: jeden vede ze switcheru do serveru a další jednak do Waves karty instalované v konzoli a druhá do ethernetového rozhraní (nad USB konektory). Další kabely ze switcheru pak mohou vést například do notebooku, na němž nám běží editor pultu, nebo do záložního – redundantního – SG serveru.

Poslední věcí, bez níž se neobejdeme, je ilok USB klíč. Tento hardwarový klíč musí být po celou dobu práce se systémem zasunut do jednoho z USB portů na konzoli. Ilok klíč je standardní "výbavou" i pro použití Waves plug-inů, např. v ProTools a podobně – systém je takový, že zákazník, který si objednává určitý bundle nebo jednotlivé plug-iny, si musí založit Waves účet a s ním je svázán zároveň ilok účtu (firma ilok se zabývá produkcí USB klíčů pro řadu dalších uživatelů). Po zaplacení SW produktů obdrží zákazník sériová čísla, která je zapotřebí uložit i na ilok klíč a ten se tím aktivuje. Tuto „Golgotu“ jsem naštěstí nemusel absolvovat, neboť jsem k testování obdržel kompletní, funkční systém včetně iloku, který "odmýká" všechny (!) používané plug-iny – jenom mi bylo Ing. Danem Krčmářem (šéfem PRO MUSIC, s.r.o.) doporučeno: "tu klíčenku ztrať, je to patnáct tisíc babek".



Waves SoundGrid
& vybrané pug-iny

A CO TO CELÉ DOHROMADY UMÍ?

Menu, jeho položky, zobrazení kanálů, rozbíjecí okna, patching... to vše je identické s SD8 až na nepatrné výjimky a některá omezení. Například ve vstupní sekci přibýlo tlačítko PAD -20 dB, MATRIX je zredukován na "pouhých" 8x8 a efektový rack lze „osadit“ nejvýš čtyřmi virtuálními efektovými procesory. Překvapí, že OPTIONS nemají vlastní záložku, ale jsou zahrnuty pod SETUP – to ovšem není vlastností SD9,

ale souvisí to s instalací Waves karty, kdy se nám na místě, kde dříve byly OPTIONS, objeví záložka WAVES, a stejně tomu bude i u SD8. Uživatel SD8 je každopádně okamžitě "jako doma". Poněkud jiná situace nastává, jestliže se pokusíme „natáhnout“ z USB klíčenky do SD9 session vytvořenou na SD8 – systém ji sice vidí, ale zůstává „šedá“ a nelze provést loading. Je to ostatně logické, co by si systém počal s kanály, které už v SD9 fyzicky nejsou? Nicméně chytré hlavy



si již dokázaly poradit: Presety (EQ, nastavení dyn. procesorů etc.) jsou přenosné mezi oběma platformami a protože jako preset lze uložit i nastavení více kanálů, lze tímto způsobem nastavení z SD8 přenést i do SD9 – třeba i po částech.

Veškeré funkce známé z SD8 jsou k dispozici i v SD9 (s výše uvedenými omezeními), a to včetně výjimečné výbavy obsažené v upgradu Overdrive, kterou pokud vím disponují pouze pulty řady SD. Jedná se o čtyřpásmové dynamické ekvalizéry a třípásmové kompresory. Kdo někdy s touto výbavou pracoval, ať už na DiGiCo nebo v analogové doméně na nějakém outboardu, jistě mi dá zapravdu, že se jedná o v mnoha směrech nenahraditelný, neocenitelný „tool“ pro frekvenčně i dynamicky vyrovnaný mix. Tato výbava nám umožní „ukrotit“ sykavky, retnice, špatně zmastěované podklady nebo playbackové party, klávesisty střídající za hry nevyrovnané rejstříky a podobně „prekérky“. Co nám přibýlo v souvislosti s nainstalovanou waves kartou? Především je to záložka WAVES v liště hlavního menu. Dále pak okno WAVES v submenu projektů a sessions. Veškerá nastavení a zásahy do použitých plugin modulů se ukládají nejen v rámci sessions, ale i jednotlivých snapshotů, takže s nimi lze pracovat jako s integrlními součástmi pultu. Pokud není SoundGrid server k dispozici, zůstává session stále plně funkční s tím, že pluginy nám ovšem ve zvuku budou chybět. Stejně tak při ztrátě spojení mezi serverem a pultem (vytržení kabelu etc.) stále „hrajeme“ bez jakéhokoli přerušení, fakticky stejně jako při výpadku HWV zařízení, např. ekvalizéru opatřeného „fail-safe bypass“.

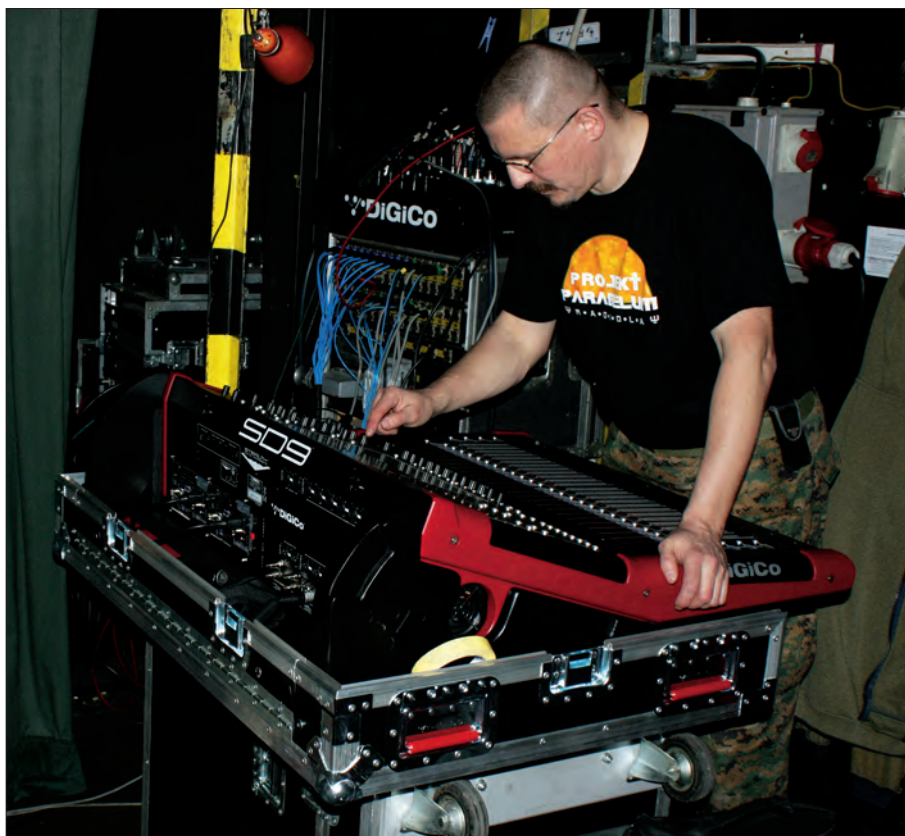
Přístup k pluginům získáme po otevření okna s virtuálním waves-rackem. Tento rack může obsahovat až 16 jednotlivých, libovolně pochovatelných „přístrojů“ – lze je tedy, stejně jako v případě interního effect racku, použít na kterémkoli místě, zainserovat do cesty signálu na libovolném vstupním či výstupním kanále či podskupině, v případě modulačních efektů, pitch shifterů, reverbů a delayů nabudit z AUX sběrnice a vrátit do mixu... Každý z těchto „přístrojů“ může být monofonní, „true stereo“ nebo může být buzen monofonně a na výstupu vytvářet stereofonní signál. Ale pozor: každá tato virtuální „efektová jednotka“ může být osazena řetězcem až 8 plugin modulů, teoreticky jich tedy lze využít až 128!

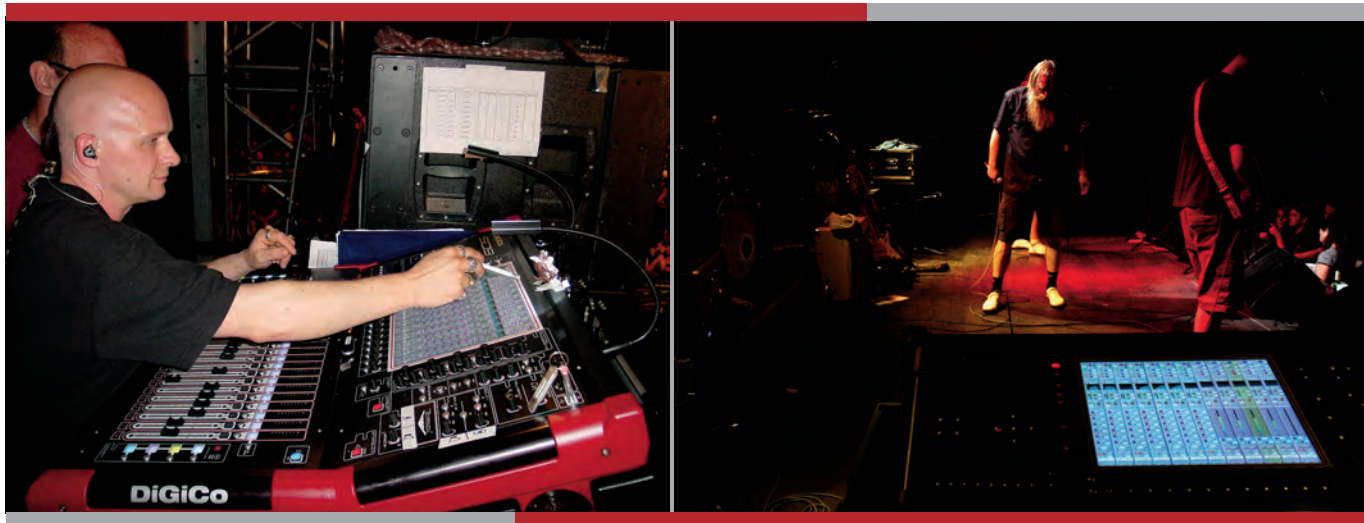
Co napsat ohledně jednotlivých pluginů? Velmi těžká věc. Jen jejich seznam s nejstručnější charakteristikou by zabral tolik místa, kolik je vyhrazeno pro celý tento článek. Pokud dobře počítám, je jich k dispozici celkem 76. V nabídce jsou v nejrůznějších „balíčcích“ (bundle), vybírat můžeme dle účelu,

autora, typu efektu... Velkou většinu jich lze zakoupit i jednotlivě, prakticky všechny jsou obsaženy v bundle Mercury – s výjimkou emulací procesorů Solid State Logic, které lze zakoupit jediň v bundle SSL 4000 Collection anebo jako součást Studio Classics Collection. Mně osobně se zdají nejzajímavější právě plug-iny, které emulují skutečná HWV zařízení, která jsou ale pro svou výjimečnost, stáří a sběratelskou hodnotu prakticky nedostupná. Pripadá mi takřka nesmyslné se zde rozepisovat o něčem, s čím se můžete mnohem lépe seznámit sami. Předpokládám, že většina z potenciálních zájemců vlastní počítač s připojením na internet (pokud ne, asi budete mít i s obstaráváním plug-inů pro své eventuelní DiGiCo docela starosti. Nezbyvá mi tedy než vám doporučit: jděte na stránky www.waves.com a koukejte, prohlížejte a studujte.

V PRAXI

První věcí, která mne u SD9 „dostala“, byl originální firemní flightcase. Ten je perfektně vyroben z toho nej kvalitnějšího heavy-duty hardware a 14mm překližky. Usazení pultu je dokonale vymyšleno a nádherně zpracováno. Na straně jedné se opravdu jedná o tzv. „Road-Proof“ (řekněme, že může bedňákům spadnout z kamionu, aniž by pult došel újmou...), ale, na straně druhé, je k manipulaci se „zakejšovaným“ pultem (nejen vzhledem k rozměrům, ale především s ohledem na celkovou hmotnost, která činí neuvěřitelných 115 kg!) zapotřebí minimálně dvou lidí. Do auta (Peugeot Partner) se mi také vešel jen „tak tak“. To mi u „kočičky“, kterou bez „kejsu“ pohodlně odnesu v náručí, připadá přece jen poněkud přehnané. Protože stěhování pultu v „kejsu“ do třetího patra nepřipadalo v úvahu, vložil jsem SD9 u kolegy Josefa Pechy, se kterým jsme se posléze společně „vrhli“ do testování.





Těšil jsem se, že si s SD9 odjedu kousek „šňůry“ s Cocotte Minute. I přesto, že jsem si udělal pečlivou „domácí přípravu“, nakonec k tomu nedošlo. Chybělo místo v autě, čas i politická vůle. Protože jsem nechtěl zůstat jen u zkoušení a „hraní si“, vzal jsem si pult nakonec alespoň na dvě akce. První z nich byl koncert skupiny Krucipůsk v Paláci Akropolis, kde jsem SD9 použil na pozici monitorového pultu. Všichni jsme byli spokojeni: moji přátelé z kapely, jejich stálý zvukař "Satanda" Urban, jemuž zůstalo na bedrech FOH, a nakonec i já. Musím říci, že mj. díky funkčním tlačítkům po levé straně touchscreenu mi práce s SD9 přišla ještě rychlejší a pohodlnější než s SD8.

Druhou akcí bylo vystoupení revivalové skupiny "CZ ELVIS" – Vláda Lichnovský a Elvis Presley Revival Band (mimořádně, Vláda je držitelem titulu "Druhý nejlepší Elvis Evropy" ze soutěže konané v britském Blackpoolu v roce 2004). Koncert proběhl v sále pražského hotelu Olympik, kde jsme spolu s kolegou Petrem Rathouským vlastní technikou zajišťovali zvuk i světla. Protože jsme předpokládali, že zde budeme mít větší klid a dostatek času, zapojili jsme na této akci rovněž plug-in server, zároveň jsme zde měli připojeny externí efektové procesory Lexicon PCM80, TC D-TWO, dva kanály lampových kompresorů (TL-Audio C-5021)... no a samozřejmě zdroj „testovacího“ signálu: profesionální rackový CD přehrávač SONY CDP-D11.

Snad bych se mohl alespoň stručně zmínit o těch několika plug-inech, se kterými jsem si alespoň „pohrál“. Plug-iny CLA-2A a CLA-3A emulují legendární opto-elektrické lampové kompresory Teletronix, zatímco CLA-76 neméně proslulé FET přístroje UREI 1176LN (mimořádně, "reissue" verze všech tří přístrojů v hardwarové podobě vyrábí firma Universal Audio (k nahlédnutí na www.uaudio.com nebo na www.disk.cz) a jsou to "docela slušné pátky". Plug-iny jsou velmi hezky graficky zpracovány a fungují rozhodně dobře, bohužel

vám nemohu posloužit, jak dalece jsou jejich reakce a výsledný zvuk shodné s HW předlohou, neboť jsem s originály neměl to potěšení.

Dalším efektem, který jsem použil, byl H-DELAY, přirovnávaný k "vintage" přístroji Lexicon PCM42. I tady se jedná o hezkou "hračku", z níž lze vyloučit i charakteristické a jinak obtížně dosažitelné "lo-fi" zvuky, ale přiznám se, že můj hardwarový D-TWO mi byl přece jen milejší. Zajímavý by mohl být Super Tap, šestihlasý delay s možností nezávisle ovládat parametry všech hlasů (včetně modulace a umístění na stereobázi), k jeho použití jsem se ale nedostal. Zato konvoluční reverb IR-L, emulující konkrétní koncertní sály, je opravdu famózní a obávám se, že žádný Lexicon na něj nemá. Posledními hračkami byly SSL G-Channel použité na vokál namísto processingu na vstupním kanále SD9 a MAXxBass na master výstupu pro podpoření spodků.

ZÁVĚR

Samotný mixážní pult (respektive sestava pult + D Rack) mne nadchl. Nabízí totiž prakticky vše, co jeho větší bratři svými rozměry a dispozicemi (pomínou-li originální flightcase). Svoji cenou však přitom směřuje do kategorie produkcí, které jsou i pro nás mnohem běžnější, než open-air hudební festival nebo koncertní turné interpretů světové třídy. Dovedu si jej docela dobře představit na firemním večírku nebo koncertě „obyčejné“ české kapely nebo v slušně vybaveném rockovém klubu. Zvuková kvalita i výbava jsou přitom srovnatelné s pulty nejvyšší kategorie a rovněž ovládání je prakticky shodné, což je pro obsluhu samozřejmě obrovské plus.

Pokud se týče SoundGrid serveru, kladu si otázku, jak velkým přínosem vlastně integrace studiových plug-inů do systému pro živé ozvučování je? Sám sobě na ni ale nedokážu jednoznačně odpovědět: Na velkých koncertních systémech, kde špičková a výkonná aparatura umožňuje pracovat se zvukem obdobně jako ve studiu,

jsou klady neoddiskutovatelné – například docela oblíbené zkreslené vokály, kmitočtově ořezané "telefonní" zvuky a podobné "fórky" známé z nahrávek snad ani jinak realizovat nelze, nebo jen velmi obtížně.

Řada HWV přístrojů, které jsou emulovány v plug-inech, je natolik obtížně dostupná, vzácná a drahá, že vozit si je na "živá" vystoupení je docela riskantní a těžko jich někdo bude mít k dispozici celou kolekci. Navíc při živých produkcích přistupují problémy, s nimiž se ve studiu nemůžeme setkat: například s mikrofoničností a citlivostí na vibrace, k nimž mohou být staré lampové přístroje docela náchylné (není zde počítáno s tím, že budou za provozu vystaveny akustickým tlakům nezřídka překračujícím hranici 100 dB).

Zvlášť pro zvukaře spolupracujícího se "svojí" kapelou i ve studiu (který dobře zná možnosti jednotlivých plug-inů, eventuálně přesně ví, jaké plug-iny byly použity při nahrávání) je aplikace SoundGrid technologie neskutečnou výhodou, umožňující přiblížit "live" zvuk kapely zase o něco více nahrávce tak, jak ji posluchači znají.

Možnosti, které systém přináší, jsou bez diskuse obrovské, na druhou stranu někdy možná až obtížně využitelné – nedovedu si například dost dobře představit, jak bude s plug-iny experimentovat zvukař, který pracuje pod brutálním časovým tlakem na festivalu. Mám také určitou pochybnost o tom, zda je využije zvukař v klubu, kde rozhodující podíl na zvuku v sále má to, co přichází od kapely z pódia a zvukařovou největší starostí je, aby "v tom randálu" bylo zpěv vůbec slyšet. (Čert vem barvu a nějaké efekty, hlavně když to nevazbí.) Ostatně limitujícím faktorem je zde zatím také cena, ani ne tak za HWV, jako za vlastní plug-iny, takže technologie SoundGrid asi zatím zůstane výsadou větších produkcí s dostatečným rozpočtem.

Red Snapper (DiGiCo SD9) při koncertě Manowar (vlevo) a během vystoupení Krucipůsk (vpravo). (Foto vpravo: Vladimír Šamberger)