

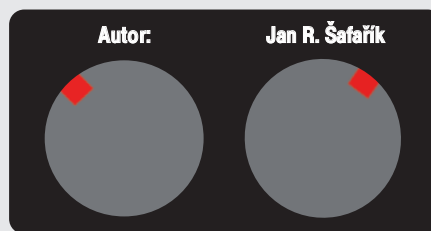


ValhallaDSP

Já vám nevím, co je to dneska za módu vybírat si pro zařízení mýtická jména. Není tomu tak dávno, co jsem pro náš časopis psal článek o masteringovém kompresoru firmy Avalon, a vidíte, je to tu zase. Zatímco minule jsme v úvodu recenze symbo licky navštívili místo posledního odpočinku britských rytířů Kulatého stolu, dnes se vydáme o poznání dál na sever do kraje drsných severanů.

TAKÉ NORDICKÁ MYTOLOGIE vzhlíží s úctou ke svým padlým bojovníkům. Ve světě Ásgard, což je taková severská obdoba našeho ráje, pro ně dokonce zřídila obrovské kryté pohřebiště, trefně nazvané „Síň padlých“ nebo-li ve staronordštině „Valhöll“. Odtud je už jen krůček ke dnes zobecnělé verzi tohoto jména, Valhalla. Dlouze jsem přemýšlel, proč si Sean Costello, autor recenzovaného VST plug-inu Valhalla Room, vybral pro svůj výtvar právě toto jméno. Původně jsem si myslel, že kvůli tomu, že obsahuje slovo HALL, což je jeden ze základních typů dozvuku, ovšem omyl. Pokud jste znali akustických poměrů ve velkých kamenných pohřebních halách pro osm set severských válečníků (a já věřím, že tu není nikdo, kdo by nebyl), dokážete si živě představit jaký asi dozvuk v takové síni panuje. Silnou stránkou recenzovaného plug-inu je právě přirozeně dlouhý dozvuk jako... inu, jako v mýtické Valhalle.

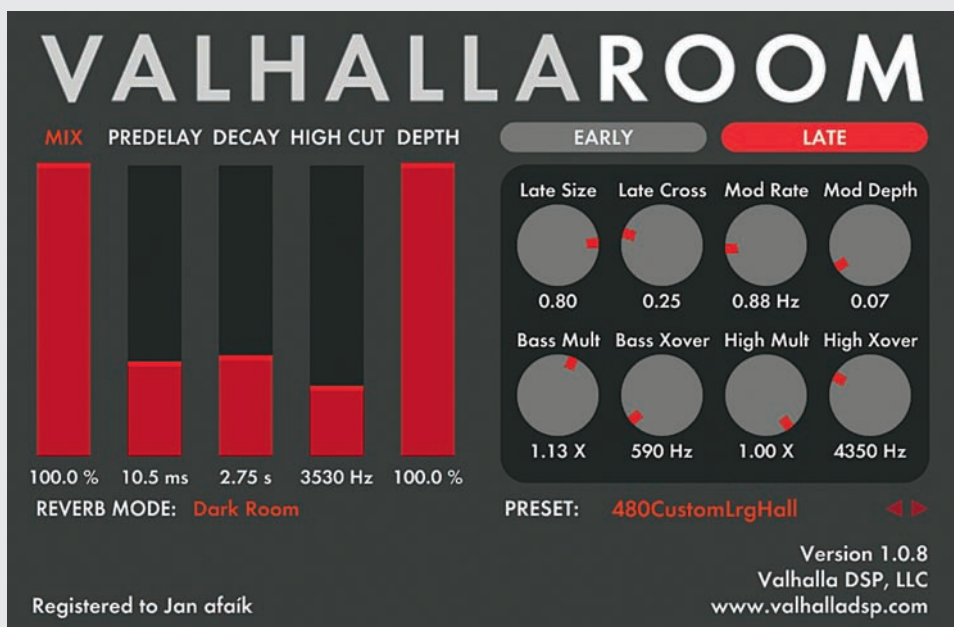
Ti z vás, kteří čtou náš časopis delší dobu a pozorně, si jistě pamatují na moji recenzi mixážního software pro živé ozvučení, SAC (najdete ji v čísle 6/2010). Tento vynikající program ve své bohaté výbavě sdružuje všechno, co člověk potřebuje pro míchání kapely na živém vystoupení, ovšem kromě jedné věci: dozvukového procesoru. Naštěstí lze použít standatdní DX i VST pluginy, což také více než rok dělám. Potíž je ale v tom, že každý z nich má vedle kladů také nedostatky. Jedním z těch kritičtějších pro mé použití je zatížení CPU, tedy procesoru počítače. Abyste rozuměli, u SAC se o veškeré zpracování zvuku (míchání, komprese, efekty atd.) stará procesor počítače, a tak při 24 vstupních kanálech s EQ a dynamikou, se čtyřmi odposlechovými cestami ošetřenými ekvalizéry,



masterem (rovněž s EQ) a dvěma efektovými cestami dostává můj staříčkový notebook docela zabrat. Proto jsem dlouze hledal dozvukový plugin, který by na jedné straně příliš nezatěžoval procesor a na druhé straně měl mému uchu lahodící zvuk. Ještě než vám povím, co jsem našel (i když modří už možná tuší), rád bych se vám pochlubil svým zodpovědným přístupem k této problematice. Nastavoval jsem si snad všechny dozvukové freeware, co jsou k dispozici, všechny demo verze a všechny je nainstaloval. Suma sumárum to je ke dnešnímu dni 47 různých VST či DX pluginů různých výrobců. U každého jsem pak změřil, jak moc procesor zatíží jeho zapnutí a výsledky zapisoval do tabulky spolu s poznámkami o mých dojmech ze zvuku pluginu. Z výsledků tohoto „klání“ vzešlo několik finalistů a z nich pak jediný vítěz jako ideální kompromis mezi „nenažraností“ a „kvalitou zvuku“: Valhalla Room.

GUI ŽE BY CARBONNEAU ZÁVÍDĚL

Když se na plugin Valhalla Room podíváte, bude se vám zdát na první pohled nudný a obyčejný. Ze svých počítačů jsme dnes zvyklí na proporcovnou grafiku uživatelských rozhraní. Výrobci se v ní často snaží napodobit obraz imaginárního, nebo v mnohých případech dokonce skutečného, přístroje, aby uživatel získal dojem, že v tom kousku kódu má zakleté tu SSL, tu 480L i s LARC, tu skutečné páskové echo či EMT plate. Sean Costello se evidentně rozhodl ignorovat moderní grafické trendy obrázkovým editorem naleštěných ručkových budíků a falešných chromovaných knoflíků stylu „vintedž“. Při tvorbě uživatelského rozhraní si vzal na pomoc několik přátel ze seriálu Sesame Street (Sezame, otevři se) a směrnice NASA pro návrh ovládacího panelu raketoplánu a vytvořil skvost. Tam, kde u jiných grafických rozhraní musíte hledat drobné znamínko na lesklém knoflíku, má Valhalla Room jednoznačně vyhlížející velký posuvník (to je něco jako fader). Takovými posuvníky lze snadno a rychle nastavit základní parametry, což se obzvlášť pro mé účely (ozvučení) ukázalo jako velmi vhodné a flexibilní řešení. Méně často používané parametry lze ovládat s pomocí rovněž poměrně přehledných knoflíků a to na dvou záložkách, zvlášť pro prvotní odrazy a zvlášť pro ocas dozvuku. Na tomto místě mi dovoluete zmínit jednu vlastnost uživatelského rozhraní, která je mnohem užitečnější než ohraná třešnička na dortu, a tak bych jí pasoval spíše na titul „neskutečná vychytávka“. Nejspíš i díky absenci složitě grafiky se velikost okna s pluginem dá jednoduchým přetažením za růžek měnit. To se vám může hodit v momentě, kdy chcete mít dozvukový plug-in neustále otevřený pro případnou změnu parametrů, ale nemůžete si dovolit, aby vám zabíral fekněme osminu obrazovky. Nebo naopak, jste-li se zrakem na štiru od toho věčného pročítání článků z Music Store, můžete si okno plug-inu zvětšit třeba přes celou obrazovku (tedy máte-li rozlišení 1200x800px, což je u Valhalla Room maximální velikost okna).



Asi nemá smysl, abych vám na tomto místě popisoval, co ovládá ten který parametr, jistě jste už všichni nějaký ten efekťový procesor či plug-in v ruce měli a tak je všechny vesměs znáte. Omezím se tedy na ty, které jsou pojmenovány nestandardně, což by vás (stejně jako zprvu mě) mohlo zmást. Naštěstí programátor myslel i na takový případ a velmi šikovně implementoval zobrazení nápovědy, která se zobrazí po najetí myši na příslušný ovládací prvek. Vedle běžných parametrů MIX, PREDELAY, DECAY a HI CUT najdeme posuvník popsáný jako DEPTH. U modulačních efektů by takový parametr nevyvolal žádné rozpaky, ale u dozvukového procesoru bych takto popsáný parametr rozhodně nečekal. V nápovědě se naštěstí jasně dovíme, že se jedná o ovládání poměru mezi prvotními odrazy a ocasem dozvuku, tedy parametr, který známe obvykle pod značkou ER/TAIL. Autor se netají svoji snahou připodobnit Valhalla Room legendární Lexicon 480L, a tak ostatní parametry detailní editace dozvuku jsou pojaty tak, jak to známe z LARCu či displeje PCM série a vlastně i moderních dozvuků Bricasti. Můžeme zde nastavovat způsob modulace odrazů, odrazivost místnosti zvlášť pro odrazy a pro ocas, délku odrazů, velikost místnosti a s pomocí pro Lexicony typické metody třípásmového crossoveru i barvu (ekvalizaci) ocasu dozvuku.

Ještě jsem nezmínil poslední dva ovládací prvky, přes které se posléze dostaneme do další kapitoly, a těmi jsou menu pro volbu algoritmu a menu pro volbu předvolby. Najdete je na spodní části uživatelského rozhraní s popisky REVERB MODE a PRESET. Valhalla Room používá ne jeden, ne dva, ale hned devět různých dozvukových algoritmů. Každý z nich má svůj typický zvuk a každý z nich je jinak náročný na zatížení procesoru počítače. Od těchto algoritmů se následně odvíjejí předvolby, kterých má program už z výroby opravdu hodně. Načítání a ukládání předvoleb je veskrze standardní, takže je zbytečné jej popisovat, jedna věc je ale i zde unikátní, a tak dle mého názoru stojí za to se u ní zastavit. Programátor Sean Costello (překvapuje vás, že mu říkají Elvis?) je zjevně komunitně orientován a tak připravil program tak, aby si uživatelé mohli snadno vyměňovat „své“ předvolby. Stačí v menu předvoleb vybrat položku „Copy to clipboard“ a nastavení veškerých parametrů je v textové podobě zkopírováno do schránky Windows nebo MacOS a odtud kam chcete. Když jej vykopírujete do svého oblíbeného zvukařského fóra ve snaze se pochlubit ostatním uživatelům, vypadá to nějak takhle:

```
<ValhallaRoom pluginVersion="1.0.8" presetName="480CustomLrgHall" mix="1" predelay="0.0209999997" decay="0.0265265256" HighCut="0.230201349" earlyLateMix="1" lateSize="0.800000012" lateCross="0.25" lateModRate="0.167676762" lateModDepth="0.0700000003" RTBassMultiply="0.419999987" RTXover="0.0494949482" RTHighMultiply="1" RTHighXover="0.285234898" earlySize="0.0608608611" earlyCross="0" earlyModRate="0.173737377" earlyModDepth="0.0500000007" earlySend="0.899999976" diffusion="0.649999976" type="0.416666657"/>
```

Opačně funguje volba „Paste from clipboard“. Uživatelé, kteří jsou zvědaví právě na to „vaše“ nastavení dozvuku Valhalla Room, si tímto způsobem nakopírují textovou podobu nastavení do svého programu, aniž by museli složitě stahovat a ukládat datové soubory předvoleb.

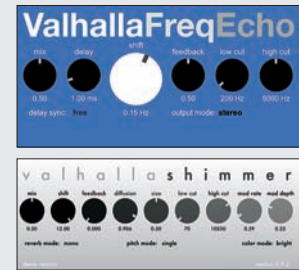
RYTMUS A ALGORITMUS

Ovládání bychom tedy měli, ale co zvuk? I tady je Valhalla Room plug-in několika tváří. Ony tváře závisí na typu použitého algoritmu. Dozvuk Valhally dokáže být křišťálový, dřevěný, sypavý, zánějový, starodávný, přirozený, temný, kulatý, jemný, ambientní... myslím že si určitě vyberete. Obzvlášť ocenit musím přirozený dlouhý dozvuk, což je pro plug-iny a dozvukové jednotky obecně mistrovská disciplína. Není mnoho softwarových dozvuků, které dokáží simulovat ocas dozvuku tak, aby nebyl chemický nebo sudovitý. Valhalla Room obecně zvládá i tento úkol na výbornou. Překvapivé ovšem je, že vedle komplexních „rozežraných“ algoritmů velmi dobře zní i oba úspěšné dozvukové algoritmy „Narcissus“

a „Nostromo“ a to byl také hlavní důvod, proč jsem si tento program pro použití v SAC vybral. Ve výškách samozřejmě není dozvuk tak detailní, jako je s náročnějšími algoritmy „Large Chamber“ nebo „Dark Room“, přesto znějí velice libozvučně. Mimochodem, algoritmy „Narcissus“ a „Nostromo“ jsou novinkou poslední aktualizace, v předchozích verzích nebyly. To je také jedna z mnoha sympatických vlastností Valhalla Room, mám na mysli fakt, že se výrobce snaží rozšířit program o další typy dozvuku a to zdarma. Na programátorově blogu (<http://valhalledsp.wordpress.com/>) se můžeme mimo jiné dočíst, že do další verze se připravují nové režimy „ValhallaÜberMod“ (nelineárními dozvuk) a ValhallaFreqEcho“.

NĚKOLIK DROBNOSTÍ

Do závěrečného odstavce mi zbylo několik drobností, které se mi zatím jinam pro nesouvislost nehodily. Předně bych chtěl vedle programu samotného vyzdvihnout jeho tvůrce. Sean je fajn chlapík, ochotný mailem či na uživatelských fórech zodpovědět jakékoliv dotazy a připomínky k jeho programům, ať už jsou to placené (50 USD) Valhalla Room a Valhalla Shimmer nebo freewarový Valhalla Echo. Pokud bych nutně měl programu něco vytknout, aby můj článek kolegové recenzenti neodsoudili jako bezzubý, musel bych hodně zapátrat, čeho bych se chytil. Pravděpodobně největší výtka bych měl k nápisu VALHALLA ROOM v horní části uživatelského rozhraní, který je dle mého soudu zbytečně velký a nejde vypnout. Druhá výtka by se mohla týkat některých nestandardních popisů, ovšem perfektní systém okamžité nápovědy tento neduh hravě maže ze světa. Jako poslední mi tedy zbývá výtka osobní, o to však naléhavější: proč program neumí zobrazit diakritiku a já jsem pro něj „Jan afaik“? Mimochodem, snad se nade mnou redakce napříště smiluje a přístroje s názvem „Tartaros“, „Yum Gan“, „Styx“, „Irkalla“, nebo „Olšany“ dá recenzovat někomu jinému. ✓



Programátor Sean Costello nabízí pod hlavičkou ValhallaDSP také reverbový plug-in Valhalla Shimmer (50 \$) a freewarový Valhalla Freq Echo.

<http://www.valhalledsp.com/>

Dozvukový plug-in Valhalla Room je k dispozici za 50 \$ - a to jak ve verzi pro Windows, tak i pro MacOS, a to snad ve všech existujících formátech (VST, AU, RTAS, to vše 32/64 bit). Na webu výrobce najdete ke stažení časově omezenou demoverzi, takže pokud vás program zaujal máte možnost si jej řádně ozkoušet.

- + excelentní ovládání a zvuk
- + rozšiřitelná GUI
- + kontextová nápověda
- + různé náročné algoritmy
- + připravenost pro komunitu a komunitní podpora
- + výborné jednání a vstřícnost autora

- nestandardní popisky
- neumí česky
- zbytečně velký nápis VALHALLA ROOM

