

339 €**Producent**<https://hitnmix.com>

Funkcja: samodzielna aplikacja dla komputerów Mac i PC. Współpraca przez wtyczkę InfinityLink (AudioSuite) z Pro Tools 12.8.2 (macOS)/12.2 (Windows).

Zakres zastosowań

oczyszczanie dźwięku, dokonywanie remiksów i poprawek aranżacyjnych, dostrajanie partii wokalnych oraz instrumentalnych, wprowadzanie zmian w gotowych miksach, eksperymenty w domenie spektralnej

Nasza opinia

- + wszechstronność zastosowań
- + niemal nieograniczone możliwości w zakresie edycji spektralnej
- + stosowanie wielu warstw/ścieżek, ze składowymi tonalnymi i nietonalnymi
- + efekty i narzędzia działające na bazie edytowalnych skryptów
- + natychmiastowa dostępność narzędzi do kompozycji i resamplingu
- + wiarygodnie brzmiące wibrato
- brak skalowania czułości spektrum w oknie głównym
- mało precyzyjna edycja harmonicznym w oknie Note Editor
- uboga dokumentacja

Zderzenie naukowego podejścia z artystyczną kreatywnością daje niekiedy bardzo interesujące efekty, co doskonale widać w tym właśnie przypadku

Nowoczesne edytory audio znacząco różnią się od standardowych narzędzi tego typu, a zasadnicza zmiana widoczna jest w ogólnej ich koncepcji. Obecnie bardzo duży nacisk kładziony jest na stronę wizualną i zaawansowaną obróbkę w domenie spektralnej, która daje większe możliwości dokonywania zmian w dźwięku. Program Infinity 4.7 przeszedł długą drogę, by ostatecznie przyjąć aktualną formę. Jego nazwa dość dobrze odzwierciedla możliwości w zakresie obróbki dźwięku, które są praktycznie nieograniczone.

„Atomowy” edytor

Twórcy tego oprogramowania nazwali go „pierwszym na świecie edytorem audio na poziomie atomów”. Funkcjonuje ono jako samodzielny program dla komputerów Mac i PC, pod wieloma względami przypominając takie narzędzia jak ReVoice Pro, Melodyne, SpectraLayers czy RX7 w trybie spektralnym. Podobnie jak one dokonuje analizy pliku audio, oddzielając składowe harmoniczne (melodyczne) od nieharmonicznych (szumowych), efekt analizy prezentując pod postacią spektrogramu, będącego jednocześnie polem edycyjnym. To ozna-

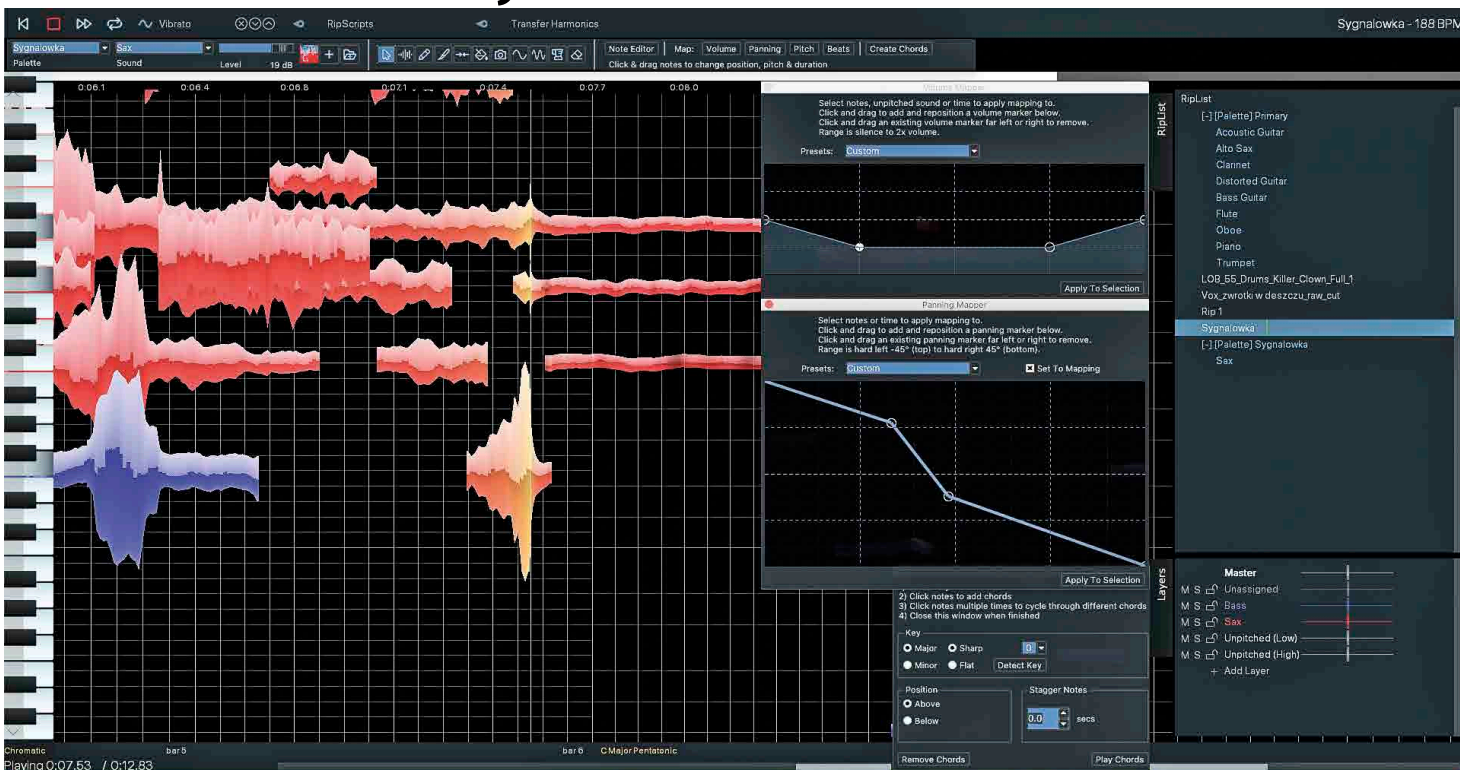
cza, że wszystkie widoczne elementy podlegają takiej edycji jak zmiana wysokości, kształtu, długości itd. Poszczególne zdarzenia można swobodnie przemieszczać, dzielić, łączyć, zastępować, klonować, kreślić ich nowy przebieg, wygładzać, aplikować do nich wzorce rytmiczne, częstotliwościowe i amplitudowe oraz, rzecz jasna, usuwać.

Elementy podlegające edycji, funkcjonują na oddzielnych warstwach, które można włączać/wyłączać, blokować, a także regulować ich głośność, parametry wizualne i nadawać im własne nazwy. Użytkownik może dodawać kolejne warstwy i usuwać już istniejące. Zasadniczym efektem analizy pliku są jednak trzy warstwy domyślne: tonalna (której wysokość dźwięku da się określić) i nietonalna, podzielona na dwa elementy – Low Unpitched i High Unpitched. Te dwie ostatnie obejmują takie składowe jak szumy, podmuchy i składowe atonalne, przy czym podział na pasma niskie i wysokie jest wyjątkowo ciekawy i niespotykany w innych edytorach tego typu.

Poszczególne warstwy podlegają takiej samej edycji jak ścieżki w programie wielośladowym, ze wszystkimi opcjami regulacji poziomu,

Hit'n'Mix Infinity 4.7

edytor audio



słyszalności, widoczności itd. Co więcej, możemy tworzyć własne warstwy i kreślić na nich partie takich instrumentów jak pianino, klarnet, gitara czy trąbka – wszystkie dostępne w ramach opcji Palette, do której możemy dodawać także własne sample!

Do Infinity można zaimportować dowolne pliki – od pojedynczych partii wokalnych do kompleksowych miksów. Przed wgraniem pliku do postaci, określanej jak Rip, określamy ich rodzaj, mogąc też wskazać obszar czasowy, z którego chcemy pobrać materiał. Czas analizy zależy od tego, z jakim materiałem mamy do czynienia, ale miks stereo o długości 12 sekund przetwarzany jest przez około 30 sekund. Wyjściowy materiał rozkłada się na warstwach zawierających poszczególne instrumenty aranżacji z domyślnie nadanymi nazwami, np. Sax, Bass, Piano itd., które niekoniecznie muszą zgadzać się z rzeczywistością. Rozpoznawane jest też tempo i zgodnie z nim aktywowany podział na takty.

O tym, że Infinity jest programem stworzonym przez naukowców świadczy m.in. to, że udostępniła funkcję skryptów (RipScripts), pozwalającą realizować wobec zaznaczonych elementów najdziwsze fantazje, w tym całą gamę efektów, wyszukiwanie brakujących dźwięków, odszumianie, czyszczenie sygnału, aplikowanie rytmów, tworzenie harmonii i wiele innych. A wszystko to możliwe do wykonania także za pomocą edytowanych przez użytkownika skryptów Python. Oczywiście, nie trzeba ich pisać od zera – mamy mnóstwo szablonów, które, przy odrobinie dobrych chęci i orientacji w temacie, można modyfikować do swoich potrzeb.

W praktyce

Infinity jest bardzo zaawansowanym i złożonym narzędziem do wielowarstwowej edycji dźwięku w domenie spektralnej, co przed kreatywnym użytkownikiem otwiera szerokie pole do popisu. Trzeba jednak zaznaczyć, że jego funkcjonalność oraz olbrzymie możliwości sprawiają, że nie każdemu przypadnie do gustu, mogąc się wydawać zbyt przytłaczającą. Dokonano jednak bardzo dużo, by ułatwić pracę, wprowadzając np. animację odgrywanych fragmentów, zróżnicowaną kolorystykę, szybki dostęp do wybranych funkcji (także z poziomu klawiatury) oraz automatyczne dopasowanie widoku do zaznaczenia.

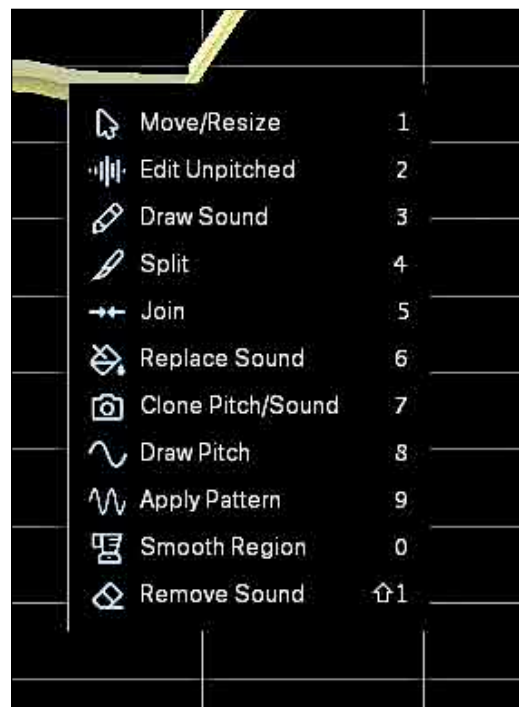
Aby w pełni zapoznać się z możliwościami tego nietuzinkowego narzędzia i samodzielnie określić obszar jego potencjalnego wykorzystania, trzeba poświęcić kilka dni, poświęcając się instrukcją obsługi (dość skromną jak na funkcjonalność programu) i poddając edycji różnego rodzaju materiał.

Zaryzykuję stwierdzenie, że pod względem funkcjonalno-obługowym Infinity bardzo przypomina programy DAW i w zasadzie tak powinien być traktowany. Z tą różnicą, że rzeczy dzieją się w domenie spektralnej, która wymaga nieco innego spojrzenia na elementy sesji i ich znaczenie.

Podobnie jak wspomniane już ReVoice oraz Melodyne, Infinity pozwala na dostrajanie/zmianę wysokości dźwięku wszelkiego typu partii, także wielogłosowych i dla wielu elementów miksu rozmieszczonych na warstwach. Orientację harmoniczną zapewnią umieszczona z lewej strony klawiatura, a funkcja przyciągania do siatki harmonicznnej uwzględni podział na skale i akordy. Przejścia pomiędzy dźwiękami można swobodnie edyto-

wać, włączając z ich ręcznym kreśleniem. Bez problemu zaaplikujemy takie funkcje jak vibrato (świetnie brzmiące w przypadku wokalu!), harmonizacja partii, zastępowanie dźwięków i ich fragmentów, usuwanie niechcianych elementów, wyrównywanie rytmiki i wszystko inne, czego zazwyczaj potrzebujemy np. do obróbki partii wokalne. Nawet wtedy, gdy już funkcjonuje w miksie (choć w tym wypadku trzeba się liczyć z pojawieniem się drobnych artefaktów).

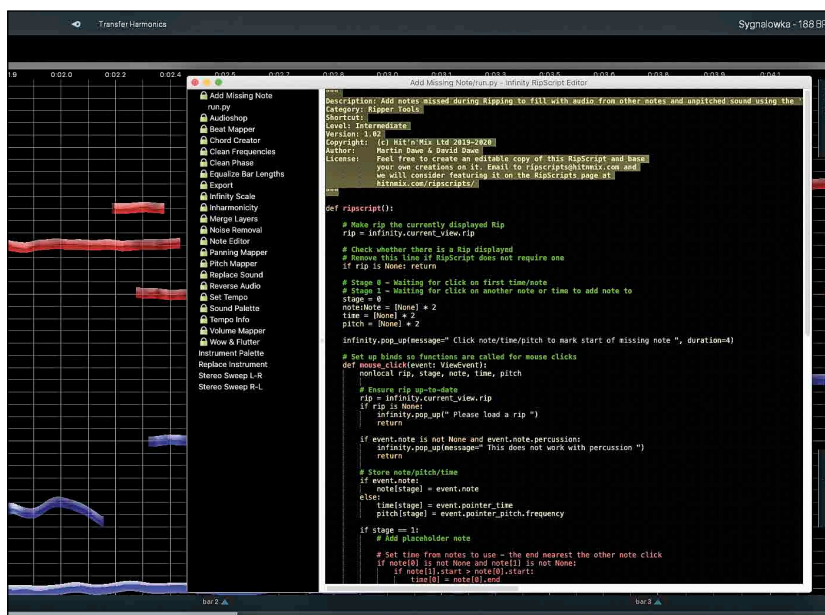
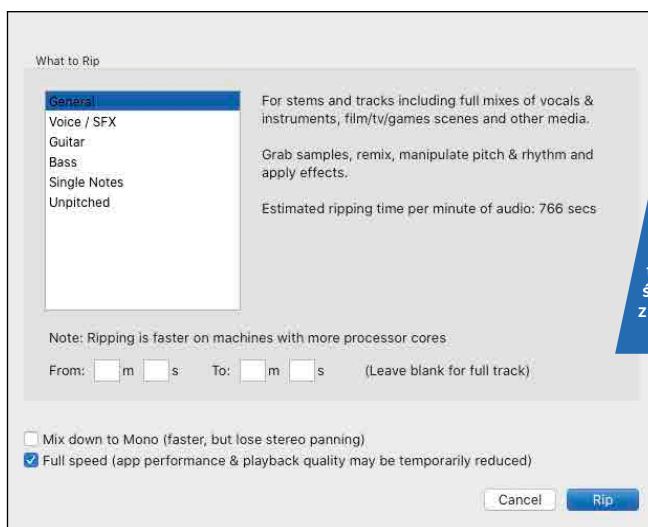
Przydaje się funkcja mapowania timingu do zaznaczonego fragmentu, a edycja obwiedni na poziomie pojedynczych zdarzeń to nic innego jak „ręczna obsługa” funkcji realizowanych zazwyczaj przez działające globalnie takie procesory



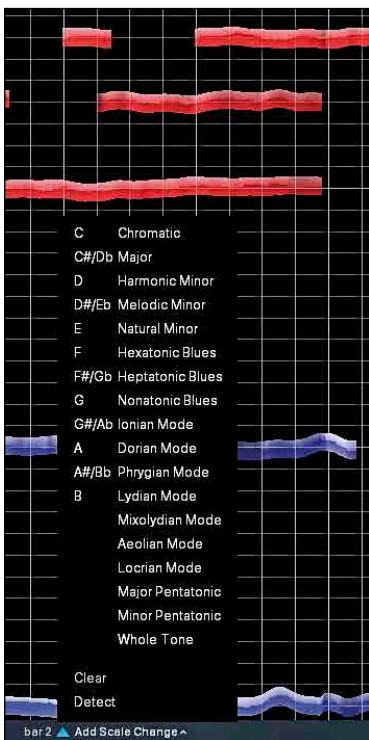
Zestaw narzędzi dostępnych pod prawym klawiszem myszy, odnoszących się do bezpośredniej edycji w oknie głównym programu.

Przed importem dźwięku możemy wybrać rodzaj algorytmu, najlepiej pasującego do jego charakteru, a także odcinek czasu, jeśli potrzebujemy tylko fragmentu z dłuższej całości.

Wprowadź muzyki i producentów muzycznych nieszczerze lubią skryptu Python, ale jeśli ktoś chce wejść głębiej w edycję, to ma tu temu wszelkie możliwości i gotowe, edytowalne szablony.

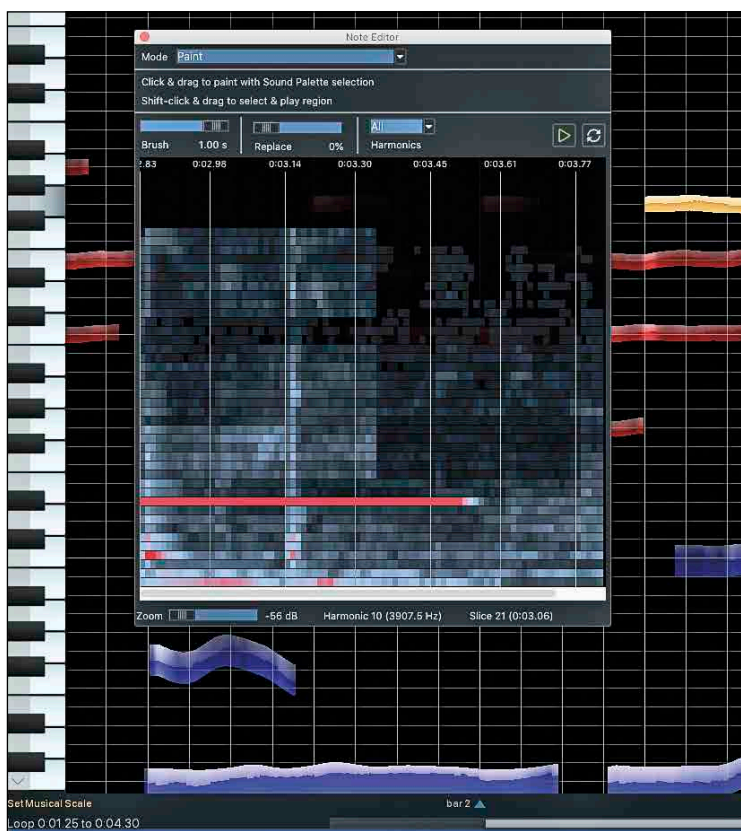


Edycji spektrum dokonujemy w odniesieniu do wybranych zdarzeń, korzystając z wielu dostępnych tu trybów.



Zarówno siatka nut jak i przeciąganie do siatki może uwzględniać różnego typu skale, włącznie z detekcją już istniejącej.

Odnoszące się do zaznaczonych fragmentów okna mapowania pozwalają zdefiniować zmiany panoramy, głośności, wysokości dźwięku i wielu innych parametrów.



jak kompresor, bramka czy de-esser. Co ciekawe, całą sesję możemy eksportować nie tylko jako plik audio w wielu formatach, ale również jako MIDI, z warstwami tonalnymi pod postacią oddzielnych ścieżek. Z precyzją tego eksportu bywa różnie, ale możemy spodziewać się podobnych efektów jak przy ekstrakcji MIDI z audio w Ableton Live – tyle tylko, że wielościeżkowo i z możliwością wstępnego przygotowania materiału.

Miksy i remiksy

To pytanie musi paść: czy Infinity pozwala na ekstrakcję pojedynczych partii z kompleksowego miks (co mogłaby sugerować nazwa „atomic editor”)? Teoretycznie tak, ale wymaga to dużego nakładu pracy przy oczyszczaniu dźwięków, a i tak nie ma żadnej gwarancji zachowania optymalnej separacji, nie wspominając już o jakości.

Gdy jednak zdecydujemy się na pracę polegającą na przenoszeniu dźwięków między warstwami, oczyszczanie pojedynczych zdarzeń, precyzyjną edycję spektralną i „ręczne” wprowadzanie sklonowanych fragmentów, to przy niezbyt gęstej aran-

żacji możemy liczyć na co najmniej interesujące efekty. Możemy sobie zatem wyobrazić sytuację, że dość sprawnie usuniemy wokół lub wyizolujemy wybraną partię z kompleksowego miks. Z jakością podobną do tej, którą oferuje iZotope RX7 Music Rebalance, a nawet wyższą.

Hit'n'Mix Infinity 4.7 jest niewątpliwie przyszościowym narzędziem i wiele osób może znaleźć dużo możliwości jego zastosowania do oczyszczania dźwięku, dokonywania poprawek aranżacyjnych, dostrajania partii wokalnych oraz instrumentalnych, wprowadzania zmian w gotowych miksach (np. korekcja omyłkowo zagranego dźwięku), a przede wszystkim do przeprowadzania całej gamy eksperymentów w domenie spektralnej.

Pod wieloma względami łączy on funkcje takich aplikacji jak Melodyne, ReVoice Pro, SpectraLayers oraz RX7. Sądzę zatem, że to jest jego najistotniejsza funkcja,

zważywszy na ceny każdej z tych aplikacji oddzielnie. W tym kontekście nieco rozczarowuje brak skalowania czułości widoku spektrum, by można było zobaczyć (i poddać ewentualnej edycji) także częstotliwości harmoniczne. Jest to możliwe tylko w odniesieniu do wybranych zdarzeń w oknie Note Editor.

Podsumowanie

Mam nieodparte wrażenie, że Infinity spotka się z podobnym przyjęciem, jak lata temu SpectraLayers. Aplikacja ta, obecnie pod marką Steinberg (czyli Yamaha), funkcjonuje na rynku, jest stopniowo rozwijana i ma spore grono wiernych użytkowników, choć nie zrobiła tak oszałamiającej kariery, jaką jej wrożono. Tak czy owak, jeśli ktoś poszukuje zaawansowanego edytora spektralnego działającego wielośladowo, będącego też interesującym narzędziem do kompozycji i aranżacji, korektorem intonacji i rytmu oraz piaskownicą do wszelkiego typu zabawy z dźwiękiem, to Hit'n'Mix Infinity 4.7 zapewni mu wszelkie dostępne obecnie atrakcje, z perspektywami na dużo więcej. **ETS**

