

Jak neutratit za hudbu na počítači

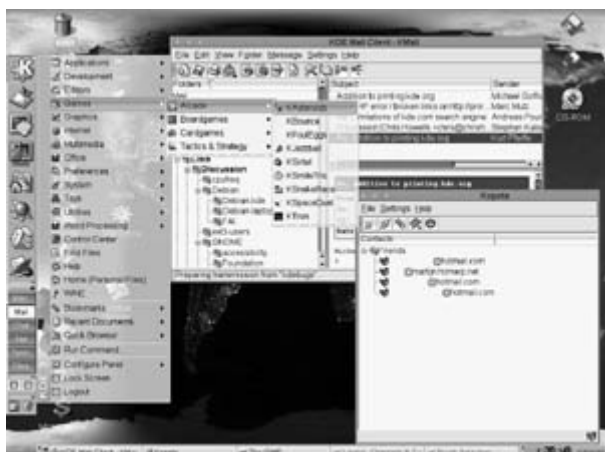
27.6.2002 20:24

Hudební freeware - Jak neutratit za hudbu na počít



Nadpis tématu pro tento měsíc je, uznávám, možná trochu zavádějící. Už v tom smyslu, že pokud byste nechtěli utratit za hudbu na počítači ani korunu, museli byste ho asi ukrást.

Hudební freeware - Jak neutratit za hudbu na počít



Asi zklamaly ty, kdo čekají, že se na dalších stránkách dozvědí, kde a jak si bezplatně našlapat hard disky empétrojkami tak, že na nich nezbude jediný bajt volného místa. Mezi odkazy nenajdete ani adresy stránek, kde by se daly stáhnout instalačky pirátského softwaru, sériová čísla nebo cracky. Nedostanete ani návod, jak z registrů systému vymazat záznam o tom, že jste používali trial verzi, abyste mohli ten samý software nainstalovat znovu. Dal jsem si tu práci prosurfovat internet a zjistit, kde jsou měřičiny a místa, kde můžete drahým světem digitálních audio technologií přeskákat po kamenech, tedy zadarmo, a přitom si zachovat čisté svědomí (i když nejsem tak naivní, abych si myslel, že tisíce lidí užívající v našich zemích pirátský software si z toho dělají hlavu). Šel jsem po freebies (a přirozeně asi nenašel všechny).

Cesty

Ač se to může zdát nepravděpodobné, tak i u softwaru přeneseně platí, že všechno zlé je k něčemu dobré. Piráti svým ne zrovna vybíravým přístupem totiž způsobili, že se výrobcům příliš nevyplatí vyvíjet program, který by se snažil stát na trhu sám. Za drahé, na vývoj

náročné počítačové programy, nezdídky platí jen koncoví profesionální uživatelé. Takoví, kteří nemají na výběr, protože se s programem musejí denně ukazovat klientům (i když také ne vždy). A ti softwarové vývojáře zdaleka neužívají.

Ti ostatní, povětšinou domácí, uživatelé si v klidu bastlí muziku na cracklých programech. A to není jen trend České republiky. Stačí zabrowsit na pár webových stránek a zjistíte, že za programy se nechce platit Italům ani Němcům, Rusům či Američanům, Korejcům nebo Norům. Pirátské stránky jednotí celý svět. Často sice mají krátkou životnost (to když je někdo náhodou vyhmátne), ale dokazují, že před crackem neobstojí žádná dosud známá ochrana. Registrační čísla jsou dávno přežitá. Programu, který se dožaduje originálního CD, se patchem přepíše *.exe soubor, aby nediskutoval. Hardwarové klíče jsou pro srandu králíkům. Dokonce ani vnitřní (třeba maximální počet stop) omezení nemají tu správnou výšku, protože je často šikovný programátor dokáže odhalit a změnit.

Asi nejméně cracků najdete na software, který své fungování podmiňuje speciálním hardwarem, jako jsou zvukové karty a DSP čipy (například Paris, ProTools).

Není to jediný důvod, ale jeden z mnoha, které vývojáře, pokud si chtějí zachovat naději alespoň na nějaký profit, přivádějí ke komplotům s výrobcí hardwaru, kteří se předhánějí, kdo jim nabídne větší softwarový balík - klasickým příkladem je firma Midiman se svým paklem Maximum Audio Tools.

Jiní developéři zase nesází na bundly, ale tak naivní, aby si mysleli, že dostanou peníze z uživatelů, také nejsou. Svůj produkt nabízejí zdarma ke stažení a využívají toho, že na jejich stránky za ním chodí velké množství lidí. Kde jsou přístupy, tam je možná inzerce, která zaplatí další vývoj velice kvalitních aplikací (viz přehrávače Winamp, Sonique, ale nemusíme zůstat jen u hudby - co třeba browser Opera).

Na seznamu freewaru, který se dá stáhnout z internetu, samozřejmě také zabírají místa (a svou kvalitou mnohdy ta nejčelnější) renomované značky (Steinberg, Digidesign, Magix...), které své okleštěné verze nabízejí namísto demoverzí. Výhodou je, že si uživatel zvykne na prostředí jejich aplikací, často chodí na jejich webové stránky pro updaty, a projekty, které si ve volné verzi připraví, pak v profesionálním studiu ve vyšší verzi bez problémů otevře (takže program ve studiu potom vyžaduje).

Posledního zdroje je na internetu takové množství, že by se dalo přehazovat vidlemi. V nepřeberných gigabajtech hnoje se ale občas zaskví i perla, kterou vytvoří nadšenci a amatéři. Pokud se ale některé zdravé buňky, jež samy o sobě nejsou schopné života, dají dohromady, může se komerčnímu softwaru zaseknout ošklivá osina do zadku (viz Linux).

Co od freebies čekat?

Na tuto otázku se rozhodně nedá odpovědět globálně. Optimistu nemůžete nikdy příjemně překvapit. Buďte připraveni na nejhorší a může se vám stát, že vás nějaký prográmeček potěší. Paradoxem je, že čím renomovanější firma free program produkuje, tím horší podporu můžete čekat. Velké společnosti dotazy na volné produkty prakticky vůbec nezajímají. Mají totiž dost starostí s podporou svým platícím zákazníkům. Jestliže firmě pošlete nějaký dotaz, který se produktu týká, můžete maximálně doufat, že vám přijde odpověď, tip, návrh. Ale u toho tak asi skončíte. (Když s velkou parádou vyšly ProTools Free, myslíte, že mi někdo poradil, že bych měl upgradovat drivery na zvukovku, nebo že by se někdo obtěžoval mi na otázku, kdy bude program k dispozici pro NT, alespoň jednoslovně odpovědět: "Nikdy!"?) Mám pocit, že takové e-maily většinou končí v koši. (Alespoň taková byla doposud moje zkušenost. Jistotu šanci máte, když do dopisu napíšete, že jste novinář. U některých firem se vaše naděje na odpověď zvýší až na 50 %, s některými to ani nehne.) Freebies jsou sázka do loterie. Máte tři možnosti - program spustíte, spustíte s chybami, nebo padá, nespustíte. Ničeho se nemůžete dožadovat. Nezaplátili jste.

Naproti tomu u programů, které uvádí do chodu nějaký nadšenec (nebo komunita), jsou vaše

naděje mnohem vyšší. Tihle lidé totiž většinou programy nejen vytvářejí, ale také na nich často (tvrdohlavě) hudbu dělají. Váš problém je tedy většinou i jejich problémem, za upozornění vám většinou ještě poděkují a na jejich stránkách se často za chvíli objeví opravná verze "1.53.g".

Ať tak či tak, s freewarem se budete asi hodně vztekat a nervovat, ale určitě budete schopni se dopracovat minimálně ke slušnému demosnímků. Je to o kompromisech. Buď obětujete peníze, nebo čas a nervy.

Freeditory

První, co mi vždycky vyvstalo na mysli, když jsem na internetu hledal *volný legální* software, byla potřeba slušného editoru. Nejlépe multitracku.

V osmi stopách 24bitových a 48 kHz **ProTools Free**, věrné miniatury programu dodávaného firmou Digidesign, se dá odvést velice dobrý kus práce. Když se vám nedostává stop, většinou nebývá problém první osmičku stop smíchat do stereo wavy a pokračovat načisto. Jejich hlavní problém ale tkví ve vstupech. Program je omezen pouze na dva, takže pokud byste chtěli nahrát třeba bicí alespoň na tři mikrofony, máte smůlu. Na platformě Windows jsou PT navíc trošku unikátní tím, že používají RTAS a AudioSuite architekturu pluginů. Většina vývojářů efektů freečka jednoduše ignoruje a nepodporuje, takže pokud vám nestačí základní vestavěné efekty (EQ, delay...), můžete na tento vcelku slušný editor zapomenout.

Vcelku v brzké době by se měl objevit na scéně **Logic Fun**, který by měl plnit obdobnou funkci, ale detaily se mi z Emagicu dostat nepodařilo (viz Co od freebies čekat).

Svou silou mě ale překvapil volný produkt Steinberga. **Cubasis Inwired**, který si můžete stáhnout na jejich stránkách společně s programem Rocket Control (2.5) pro kolaboraci s jinými hudebníky na internetu (výměna filů, práce více lidí na jednom projektu - vyžaduje dost rychlé připojení).

Samotná Cubasis dokáže pojmout až 48 stop nebo 64 MIDI kanálů. Díky ASIO driverům, které jsou u firmy Steinberg standardem, jsem nezaznamenal ani problém, že by program nerozpoznal všechny moje vstupy a výstupy. Tahle malá Cubase je vybavena všemi základními aranžovacími nástroji, takže můžete libovolně stříhat, lepit k sobě samplly, kopírovat a mazat.

V instalaci programu najdete rovnou tři VST instrumenty - LM9, VB1 a Neon, ale není problém si stáhnout nějaké další, abyste využili to poslední, čtvrté volné místo, které v každém projektu máte.

Problém nastane ve chvíli, kdy budete chtít nějak více efektovat. Každá šavle VST Mixu Cubasis má jeden slot na VST/DX pluginy a dva sendy, kterými pošlete signál z tracku do dvoumístného master racku. Aplikovat pluginy přímo na samplly nelze. Na to musíte vyvolat externí editor. Tím může být třeba (samozřejmě freewarový, když jsme u tohoto tématu)

Sampled 2.0 nebo **SoundEngine**. Ten první má na svědomí partička, která si říká Neurodancer, pod tím druhým je podepsán japonský dobrovolník KeNji.

Když pomínu příšerný design, je ještě pár věcí, které oba programy spojují. Dokáží načíst až 48kHz samplly, které můžete čistě stříhat, revertovat, ořezávat a přearanžovávat (i když o nějakých crossfadech nemůže být ani řeč.) Na selekce dokáží aplikovat kterýkoli ze svých pluginů. Těch mají oba vcelku velkou zásobu. Nechybí mezi nimi ekvalizéry, reverby ani kompresory, ale problém je, že nejsou konstruované tak, aby dokázaly přijmout nějaké externí pluginy. Pakliže by vám tedy nestačila základní editace a vestavěné efekty, musíte se poohlédnout po něčem jiném.

Tím něčím by mohl být editor **Audacity**. Tenhle projekt je vcelku unikátní. Už tím, že program existuje snad pro všechny známé platformy. Původně vznikl jako linuxový, ale můžete ho používat (samozřejmě po úpravách, které autoři udělali) i pod Windows nebo dalšími systémy. K vlastnostem předešlých dvou editorů přidává spousty dalších možností.

Zvuk (až 96 kHz) můžete skládat do několika stop a přímo na wavu upravovat obálku (envelope) hlasitosti - takže různá prolínání a podobné věci uděláte v Audacity bez problémů. Kromě klasické zvukové vlny (kterou navíc ještě Audacity dokáže ukázat jako barevné spektrum) umí naimportovat a omezeným způsobem editovat i MIDI.

Navíc ale ještě podporuje VST pluginy, které může aplikovat na vybrané úseky. Jediný problém, na který jsem v této souvislosti narazil, je, že program naprosto ignoruje grafickou podobu efektů a zobrazuje je jako klasické (šedé, hnusné) windowsovské dialogové okno. Ale ve chvíli, kdy fungují, to člověka nijak zvlášť nerozhodí.

Audacity je flexibilní, jednoduchý na ovládání, a co se týká nahrávání (bohužel jen mono a na jeden track zároveň), efektování, míchání a slepování jednoho samplu, může udělat velký kus práce. Kdyby vám ani tenhle editor nesedl, zkuste třeba nově se rodící Encounter 2000...

Po té, co jsem měl šanci pracovat se širokou škálou profesionálních programů, by ode mne byla lež, kdybych řekl, že je (ve Windows) dokáže v klidu nahradit freeware, ale s čistým svědomím můžu prohlásit, že jistá cesta k výsledkům zadarmo tady vede. Je trnitá, ale vede.

Vývojáři zmínění v této části:

www.digidesign.com

www.emagic.de

www.steinberg.net

www.neurodancer.subnet.dk

soundengine.lunanet.gr.jp

audacity.sourceforge.net

waschbusch.com

Pluginy a freenstrumenty

Aby mě to nemátlo, co je freeware a co mám v počítači nainstalováno z dřívější doby, vrátil jsem se k čisté instalaci systému (Windows XP), kde jsem kromě kancelářského balíku 602 (mimočodem též volný software) neměl vůbec nic. Žádný sekvencer, editor a tedy ani jediný plug-in. Po nainstalování Cubasis, která mi přišla jako vhodné prostředí pro testování volných pluginů, se mi v počítači objevila malá skupinka, ve které zaujímaly čestné místo i takové efekty, které můžete nalézt v plných verzích Nuenda a Cubase - Grungelizer, Fuzzbox nebo Wunderverb 3. Ve spojení s dvoupásmovým parametrickým ekvalizérem, který je součástí každého tracku Cubasis, se s tím už dá něco vykouzlit. Zčásti ale proto, že se s tím moje vrozená nenasytlost nechtěla spokojit, a z části proto, že jsem měl na starosti toto téma, jsem se vydal na zdoluhavé pátrání po internetu. Cíl jediný - pluginy.

Hned první den jsem zavítal na své oblíbené místo, snad největší zásobárnu sharewaru a freewaru na celém internetu - www.hitsquad.com (alias Shareware Music Mashine). Ihned jsem se proklikal do oddělení pluginů, kde na mě čekal seznam tak dlouhý, že jsem musel obrazovku scrollovat snad desetkrát. Pln entusiasmu jsem se jal stahovat všechno, co bylo zadarmo, nebo se alespoň tak tvářilo. Doma jsem všechny nainstaloval - nabídka v Cubasis se mi nevešla na jednu (17") obrazovku. Teprve při testování patnáctého efektu jsem zjistil, že tudy cesta určitě nepovede. Více jak polovina pluginů nemá svůj vlastní "ksicht" a používá pouze systémové slidery. Po dvaceti třiceti minutách testování už jsem opravdu netušil, který se mi líbil a který ne. Tonoucí v moři efektů, musel jsem začít úplně znovu. Při druhém lovu jsem měl větší štěstí. Narazil jsem na perfektní databázi, která můj problém vyřešila - www.xxxxxx.com. Její autoři si dali práci s tím, že vytvořili perfektní vyhledávací engine. Stačilo zaškrtnat políčka DX, VST (popř. Pulsar...), popřípadě zadat filtr určující charakter efektu, který hledáte (kompresor, ekvalizér...), a poslední řádce okénko "jen volné" a na obrazovce se mi vylistovaly všechny možné pluginy. S největším nadšením jsem však kvitoval, že ve sloupcích vedle popisu bylo ve formě hvězdiček i hodnocení a recenze od

uživatelů. Tohle síto mi pomohlo natahat ty nejlépe hodnocené efekty a VST/DX instrumenty. Co se týče nástrojů, patřil mezi nejstahovanější Free Sonic, velice dobrá kombinace několika oscilátorů a filtrů, se kterou se dá vytvořit velice široká škála zvuků. Ještě více mě ale zaujaly dva (též velice dobře hodnocené) produkty společnosti (nebo společenstva?) Rumpelrausch Täips - generátor zvuků Crazy Diamonds a vcelku věrný simulátor varhan Z1.

Přišlo mi vcelku zábavné, že jejich výrobce využívá plochy pluginu k agitaci: "Když už máte zadarmo pluginy, darujte alespoň nějakou menší částku na dobročinné účely. Vyberte si kohokoli - nemocnice, dětské domovy..."

Z desítek prapodivných zvuků na mě ale nejvíce zapůsobil VST nazvaný mda Piano, který věrně simuluje zvuky nejrůznějších klavírů od koncertního křídla po rozladěný školní klimpr. Zatímco freewarových virtuálních instrumentů bylo na www.thepluginlist.com jen něco málo přes dvě stránky, množství VST a DirectX efektů by se nedalo prohlédnout ani za dva dny. Bohužel se mi zdá, že když už někdo dělá volný plugin, je to většinou reverb nebo delay, které jsou jen málokdy něčím jedinečné. Tohle pravidlo ale neplatí úplně doslova. Firma Silverspike nabízí zdarma výtečný RoomMachine 844, perfektní, věrný a uchu libý emulátor místnosti na profesionální úrovni, který podporuje ještě příjemným limiterem Ruby Tube. Bohužel jsem neměl to štěstí, abych narazil na kvalitní ekvalizér nebo kompresor. Ten druhý by snad připomínal efekt H2O od Smart Electronix, který kromě potenciometrů attack a release dokáže přidat příjemnou saturaci. Mezi volnými ekvalizéry bych asi volil sedmipásmový EQ od D-Soundu, ten je ale míněn pouze pro kytaru - (alespoň by tomu nasvědčovala frekvenční pásma od 100 Hz do 6,4 kHz).

Evidentně nejvíce se ale výrobci vyblbnou na filtrech a prznících zvuku. Budiž tomu důkazem kouzelný FrOhmage, který je k dispozici jak ve VST, tak DirectX verzi, nebo elegantní VST Supa Phaser.

Těch efektů je tolik, že bych na tomhle místě mohl vypsát jen jejich seznam a známku, jakou bych je ohodnotil. Důležité je, že některé z nich jsou opravdu životaschopné. Většinou jsou to ale ty, které na svých stránkách nabízejí profesionálové. Ne všichni mají v sobě tolik slušnosti jako OhmForce, Izotope nebo Silverspike, kteří své volné efekty od ostatních oddělují. Nic mě nedokáže tolik vytočit, jako když instalátor k free pluginu přidá ještě dobrou desítku demoverzí, a vy se pak prodíráte nesmyslně dlouhým seznamem, z nějž jen každá pátá položka je plně funkční. U VST efektů je to jedno. Tam stačí složku s pluginy jednoduše promazat, ale DX efekty působí problémy. Mají tendenci se zapisovat do několika míst v registrech. Ve finále se jich nemůžete zbavit. Proto jsem byl neskonale šťastný, když jsem objevil dva velice dobré programky, které si s tím dovedou poradit. DxMan od AnalogX (jakési společenství poskytující několik DX utilit, pluginů a udělátek) dokáže všechny vaše DX pluginy odhalit, zjistit informace o nich v registrech, a pokud nejsou poškozené, umí je i odinstalovat. Daleko dál jde ještě program Vincenta Burela DX Uninstaller. To je Viktor Čistič. Neohlíží se vůbec na nic. Pokud efekt nechcete, můžete si být jisti, že už o něm neuslyšíte.

Nebýt těchto dvou programů, musel bych asi znovu přeinstalovávat počítač. Jestli se totiž s něčím výrobcí freewarových pluginů netrápí, tak je to fakt, že vás efekt může taky přestat bavit.

Vývojáři zmínění v této části:

www.silverspike.com

www.ohmforce.com

studwww.rug.ac.be/bdejong

www.smartelectronix.com

www.dsound1.com

www.directxfiles.com

webperso.alma-net.net/burel
www.analogx.com

Uznávám, že lézt na hitsquad pro pluginy byl drobný přehmat. Ale pokud hledáte cokoli jiného, není lepší místo, kde na webu začít. Server je totiž velice pěkně a přehledně rozdělen jak podle operačních systémů, na kterých chcete pracovat, tak podle oborů a určení hledaných softwarů. Ať máte jakýkoliv cíl, vždycky najdete alespoň jednu cestu, jak něco udělat zadarmo. Bez ohledu na to, jestli chcete ripovat CD (tedy zálohovat legálně nabyté nosiče do mp3 souborů), kopírovat a vypalovat, nebo jestli hledáte slušné programy, které by vám pomohly konvertovat soubory mezi různými formáty, jestli hledáte soundfonty a drivery pro svou kartu, nebo jen potřebujete přehrávat soubory.

Teprve, když jsem byl nucen starat se o větší záběr aplikací (kvůli tomuto tématu), všiml jsem si, že na stránce, kterou vcelku často vyhledávám, jsou fialově zvýrazněny pouze tři základní odkazy, které ke své práci běžně potřebuji. Ostatní kategorie (kterých je ještě více než desítka) svítily jasně modře, což je pro surfaře ekvivalent toho, čím je pro cestovatele bílé místo na mapě. Vlastně až teď jsem si uvědomil, jaké další možnosti mi počítač skýtá. Přišel mi příjemný fakt, že se od počítače nemusím už s kytarou ani hnout. Mezi utilitami a drobnostmi totiž najdete vše, co potřebujete. Stačí zapojit a cvičit, popřípadě počítač použít jako (velice chytrý) zápisník pro nápady. Už nebudete muset hledat po šuplících ladičku, protože si můžete vybrat z desítek na Hitsquadu. Zkoušel jsem free verzi RealTime playeru od D-Soundu a zjistil jsem, že jako basistovi mi pouhý "zesilovač" a ekvalizér, který toto provedení nabízí, docela stačí - rozhodně jsem z něj měl lepší, čistší a věrnější zvuk (aplikace navíc disponuje ASIO drivery, takže pokud máte slušný hardware, nepoznáte takřka žádnou latenci), než jsem dostal z cvičítka RockMan, a navíc jsem si k němu mohl pustit ještě metronom od firmy EarPower.

Když už jsem se zdržoval u posledně zmiňovaných, nemohl jsem si na jejich stránkách nevšimnout sady příjemných pomocníků. Pokud nejste v notách opravdu hodně zbláhlí, jeden z nich, Guitar/Keyboard Note Finder, vám může velice pomoci při zápisu. Tenhle jednoduchý prográmk u sice bývá implementován do některých novějších aplikací, ale přesto se hodí. Princip je jednoduchý - zmáčknete klávesu nebo místo na hmatníku, a Finder vám řekne, kam notu v osnově zapsat.

Mluvím-li o notaci, nemůžu se nezmínit o tištění partitur. V profesionálním světě o nejvyhřátější místo na výsluní bojují převážně Finale a Sibelius. Tenhle boj šel vždycky tak trochu mimo mě (protože upřednostňuji tabulatury). Ať ale v těch výšinách vede, kdo chce, nižší vrstvy si získává Coda Music se svým freewarovým Finale Notepadem. Co víc si můžete přát, než program, který noty zapisuje, tiskne (navíc velice úhledně) i přehrává, rozlišuje snad všechny možné nástroje a zná všechna hudební označení a značky. (No jasně - ty tabulatury. Ale v tom vás zklamá. Jediné, co mě kdy v tomto směru uspokojilo, byl lehce zpoplatněný TableEdit.)

Nesmím také zapomínat na to, že volný software podporuje (domácí) kreativitu. Důkazem toho je i komunita kolem jednoduše ovladatelného softwarového syntetizéru Buzz, který si skládáte z jednotlivých modulů (podobně jako některé produkty od Native Instruments), jež vytvářejí různí uživatelé a které si můžete na stránkách stáhnout. Pakliže máte chuť hudbu na počítači přímo vytvářet, je Buzz velice zajímavé řešení, protože počet generátorů zvuku, efektů a jednotlivých (virtuálních) studiových komponent, které k němu lze zadarmo získat, je prakticky neomezený.

Jinou filozofii skládání hudby má známý multitrack Acid od Sonic Foundry. Tenhle program je určený k tomu, aby se v něm sestavovaly skladby ze smyček a jednotlivých samplů, které dokáže citlivě přizpůsobit tempu a ladění písničky. Jenomže Acid XPress, který firma (evidentně z reklamních důvodů) uvolnila, je omezen počtem stop. Jestliže na něj budete

zvědaví, nezapomeňte se také podívat na stránky Bram Bos, kde najdete skvělého konstruktéra smyček bicích - Tuareg.

Sonic Foundry, mimo jiné výrobce Sound Forge, programu, který je téměř synonymem pro editaci zvuku na PC, nabízí ještě velice výkonný přehrávač Siren XPress, čímž se dostáváme také k tomu, že u počítače nemusíme nutně jen pracovat, ale můžeme si také chvilku pohovět. Nás nebohé (neplaticí) uživatele však už při instalaci otravuje s (bezplatnou) registrací, bez které se nespustí, takže v mnoha případech raději sáhneme ke stále se zlepšujícímu Winampu, Soniqu nebo úžasně vychytanému Magix PlayRu. Všechny zmíněné hravě předčí vestavěný Windows Media Player - především co do rychlosti práce se soubory a startu. Přehrávač Magixu nabízí ještě mnohem víc. Je na něm znát, že je vytvořen někým, kdo se zabývá vývojem profesionálních zvukových aplikací.

Prográmeček zahrnuje desetipásmový ekvalizér, mixpultík, na kterém můžete použít stereo enhancer, reverb, distortion nebo hi-pass a lo-pass filtry. Důmyslný browser a dvojice přehrávačů navíc "deejayovi" večírku dovolí plynule přecházet (crossfadem) z půlky jedné písničky doprostřed skladby druhé...

Možností toho, co se dá pro Windows na internetu zadarmo najít, jsou tisíce. Jestliže vám má něco pomoci, je to správný přístup a rozhodnutí. Chce to mít konkrétní představu o tom, co budete hledat. Vyrazíte-li na web s přáním "stáhnout si nějaký software zadarmo", můžete také skončit v Bohnicích.

Odkazy v této části:

www.brambos.com

www.buzzmachines.com

www.codamusic.com

www.earpower.com

www.hitsqad.com

www.magix.com

www.sonicfoundry.com

www.tabledit.com

Alternativní OS

Je smutné, jak už jsme jako uživatelé zdegenerovaní. Ale média, poňoukaná dealery, tomu dost napomáhají. Běžný uživatel v českých zemích má pocit, že operační systém rovná se Windows a alternativním OS rozumíme Macy (protože těch je v běžných domácnostech tak málo, že ten, kdo nějakého vlastní, je automaticky považován za podivína). Praxe je ale mnohem rozmanitější. Ve skutečnosti můžete svůj počítač rozjet za zlomkovou cenu běžných operačních systémů, nebo dokonce zadarmo. Akorát s tím rozdílem, že alternativní operační systémy nezdídko využívají váš hardware mnohem efektivněji.

Minulý rok jsem věnoval poměrně velké množství času zkoumání těchto prostředí. S různými úspěchy jsem koketoval s FreeBSD, real-time OS QNX, AtheOSem a dalšími. Můj souhrnný dojem je takový, že počítač žil, měl všechny základní funkce, které jsem od něj vyžadoval a všechny úkoly (práce s daty, kopírování...) plnil poměrně rychleji než ve W98. Jako muzikanta mě ale uspokojit nemohly, protože byly všechny v poměrně raném stádiu, takže často chyběla podpora profesionálního audio hardwaru, a to už nemluvím o aplikacích. Potom mě velmi zaujalo, když jsem se dozvěděl o projektu BeOS. Pro svou 64bitovou architekturu byl odborníky považován za multimediální systém nového tisíciletí. Navíc systém běžel jak na PC, tak na Applech. Osobní verze pro domácí použití byla zadarmo ke stažení na serverech

společnosti. Systém byl na práci s audio aplikacemi skvěle připraven. Už základní instalace obsahovala jednoduchý multitrack editor, ale hlavně se čekaly velké bomby. Steinberg ohlásil vývoj Nuenda pro BeOS a BIAS svůj oblíbený (doposud jen macovský) Peak. Bohužel, jak čas ubíhal, se objevil na platformě z profesionálních aplikací pouze pár programů od IK Multimedia (mezi nimi i masteringový T-Racks). Po nějaké době se Steinberg rozhodl svůj projekt zrušit. Firma Be Incorporated (výrobce BeOSu) se snaží vyhrabat z finančních těžkostí a zástupce BIASu mi ve Frankfurtu řekl, že s vývojem pro BeOS čekají, až jak všechno dopadne.

O mnoho světlejší zítřky čekají ty, kdo se vydali cestou systémů typu UNIX. Ta rodina je obrovská. Patří do ní Solaris (ke stažení na stránkách společnosti Sun Microsystems), na kloněch UNIXu běhá velká část profesionálních grafických stanic a jeho základ využívá i poslední výstřelek Applu - MacOS X. V tomto tématu nás ale zajímají především systémy, které se dají pořídit bezplatně, a těmi jsou především distribuce OS s linuxovým jádrem. Ty jsou totiž šířeny pod GPL (General Public Licence), která mimo jiné dovoluje si za programové vybavení účtovat, kolik chtějí, ale nesmí nikomu nařizovat, za jakých podmínek je má distribuovat dál a navíc ke svým programům musí zveřejnit zdrojové kódy, takže si je kdokoli může modifikovat. Pokud tedy jste šikovní, nebo máte šikovné kamarády, můžete fungovat zadarmo. (Mimochodem po desítkách hodin, které jsem strávil nad tímto tématem, bych čas a nervy za peníze neměnil a raději bych volil jistotu, že mi bude všechno fungovat a budu mít instalační podporu.)

Z původního systému, který vyvinul Linus Torvalds pro procesory 386 (tedy před pěti generacemi) se tak vytvořila celá řada klonů. Znamé, oblíbené a rozšířené jsou Red Hat Linux, Mandrake a téměř domácí distribuce SuSE.

Práce se SuSE Linuxem

Co mě zajímalo nejvíce, když jsem dostal do ruky osmicédéčkový paklík od SuSE, byla otázka, zda je Linux, v případě, že se pro něj najde vhodná audio aplikace, schopen obstát jako jediný systém v počítači. Kdysi jsem míval na různých diskových oddílech hned několik operačních systémů, které jsem využíval pro různé účely, a tahle zkušenost mě občas dováděla k šílenství. Windows 98 neměly potuchy o tom, že na systému NTFS může být jejich novější verze, a společně jednotně a svorně zapíraly, že by věděly o nějaké další "partitioně", na které by byl nainstalován Linux nebo BeOS. Ty sice viděly perfektně oba oddíly nebo jim chyběly programy, které by uměly správně přečíst některé formáty (*.pdf, *.doc). Ať jsem dělal, co jsem dělal, část počítače byla vždycky vyřazená. Já si ho ale zaplatil CELÝ!

Hlavní průšvih je, že si málokdo z nás může dovolit svůj domácí počítač vyhradit pouze na muziku. Většina z nás potřebuje browsovat po internetu, využívat poštu, psát dokumenty a vytvářet tabulky (bez ohledu na jejich smysl), tu a tam upravit obrázek, webové stránky nebo třeba něco narýsovat. A to takovým způsobem, že výsledek práce v jiném počítači jiný uživatel otevře a bude na něm moci dál pokračovat.

Pokud se týče velké většiny microsoftův dokumentů, zajistí vám stoprocentní kompatibilitu (díky českému prostředí SuSE i včetně správné diakritiky) v základní instalaci implementovaný kancelářský balík Star Office (Sun) nebo KOffice. Ať v linuxovém prostředí děláte, co děláte, máte možnosti volby několika alternativních programů. Dokonce i grafických rozhraní (GUI) je hned několik a v různých sezeních je střídavě můžete používat všechny. Pro práci s audio aplikacemi se mi nejvíce zamlouval Windowmaker - prázdná obrazovka, na které vás nic, kromě spuštěného programu, neotravuje. Prostředí KDE a Gnome jsou si v mnohém podobné s klasickým ovládním Windows. Jsou tedy naprosto intuitivní na ovládní, ale po grafické stránce mnohem lépe přizpůsobitelné uživateli. Internet a komunikace je něco, co pomáhá Linuxu lehce přežívat. Takže si můžete být jisti, že

tady na problém nenarazíte. Pakliže máte s počítači nějaké zkušenosti a váš hardware je podporován (doporučuji se nejprve podívat na stránky distributorů a ALSY), nevěřím, že byste se mohli potýkat s těžkostmi při jeho konfiguraci.

Když jsem tedy zjistil, že (SuSE) Linux je plně životaschopný a že jeho instalaci se o žádné běžné vlastnosti počítače (oproti Windows) neochudím, vrhnul jsem se na hudební software.

Hudba na Linuxu

Jestli je něco nevýhodou Linuxu, je to obecně složitá instalace programů. Ty se musí speciálně konfigurovat. S žádným "setup.exe" nebo "install.exe" se vývojáři programů bohužel nedělají. Toho jsem si byl vědom už z minulosti, a tak jsem se jenom modlil, aby se mému kamarádovi podařilo programy, které jsem si pracně a aktivně natahal dopředu, správně zkompilovat. Protože jsem ale měl k dispozici komerční distribuci, potřeboval jsem jeho služby minimálně. Valná většina aplikací, které jsem měl natahané na cédéčkách, totiž už v základní instalaci byla, připravená k bezproblémovému spuštění.

První, po čem jsem šel, byla otázka přehrávání a vypalování hudby. Freeamp a Xmms jsou přehrávače, které jsou na první pohled podobné Winampu. Mé kritické oko (i ucho) bez problémů uspokojily, stejně jako Alsaplayer a mnoho dalších přehrávačů roztodivných jmen. (Linuxoví vývojáři jsou povětšinou zvyklí dávat svým programům zkratkovité názvy - viz Snd - tím, že pak napíšete jejich jméno v příkazové řádce, je snadno bez zbytečného hledání v menu spustíte). Program XCDroast mě zas na druhou stranu ujistil, že ani s vypalováním není pod Linuxem problém.

Něčím hudebnějším a kreativnějším už při mém hledání začaly zavánět aplikace Thud a Trommler. Z titulu by se to těžko poznávalo, ale jedná se vcelku o slušné automatické bubeníky. (Ne sice tak pokročilé, jako jsou třeba Fruity Loops, ale uvidíme v budoucnosti.) Po spuštění programu Muse nemůžete být na pochybách, že má v MIDI ambice stát se, podobně jako aplikace nazvaná Brahms, Cubase pro Linux. Napovídá tomu jak transportní panel, tak i ovládací prvky oken a ikonky. Ostatně MIDI sekvencerů seženete pod Linuxem za korunu (nebo vlastně zadarmo) pytlík.

Výjimku netvoří dokonce ani MIDI editory, které jsou schopné (nebo mají jako primární funkci) zapisovat noty a tisknout partitury. Rosegarden ani Notedit za vás hudbu nenapíše, ale poslušně zaznamená všechny noty a poznámky. Invenci už musíte dodat vy.

Horší to bývalo s editací zvuku. Ale budoucnost se jeví v růžových barvách. Odstartoval ji důmyslný sample editor Snd, jehož důmyslnému enginu dala život stanfordská univerzita.

Už teď budete schopni leccos udělat pomocí vcelku rozsáhlého multitracku Slab, který disponuje vcelku slušným mixákem. Obdobným pomocníkem může být i program Ecasound, ale to nejlepší, co je pro Linux, je v době, kdy píše tenhle článek, zatím ještě ve fázi (plně funkční) beta. Vývojáři dochtávají poslední mouchy.

Na programu Ardour, dospělé profesionální 24/96 DAW aplikaci, jež využívá ke svému fungování driverů ALSA (Advanced Linux Sound Architecture - jeden z moderních linuxových zvukových standardů, jako je ve Windows MME nebo ASIO), pracuje v současné době několik desítek lidí po celém světě. Vývojáři komunikují po internetu. Jednou jsem se ze zajímavosti zapsal na jejich mailing list, protože jsem se naivně domníval, že mi akorát dají vědět, kdy bude program plně k dispozici. Výsledkem bylo, že mi od těch pilných včelíček pípal na mobilu e-mail snad každou půl hodinu. Poté jsem srabsky z listu utekl. Program má obrovské editační schopnosti a navíc využívá LASDA pluginů (obdoba DirectX nebo VST architektury), jejichž vývoj se také docela pozhnaně rozjel.

Autoři této HDR aplikace na svých stránkách vyjádřili přání se kvalitou vyrovnat (dohnat a předehnat) zaběhlým softwarům jako Samplitude, Logic nebo Nuendo. Po prvních kontaktech musím uznat, že jisté šance (reálné a velké) tady jsou, ale s nějakými závaznými závěry bych počkal, až budu moci podrobit testu finální verzi.

Musím říct, že Linux v poslední době značně ožil. Na Sourceforge.net serveru, který hostí velkou většinu vývojářů, jim dává šanci na setkání a inzerci, ve všech oblastech se objevují nové a nové projekty, které mají tendenci expandovat i do ostatních systémů (že to není nemožné, dokazuje freewarový grafický editor GIMP, též původně linuxová záležitost). Velká spousta je jich ve fázi ohlašování a plánů, některé ve stádiu alfa, ale velké množství už je pohodlně použitelné. Potěšující je fakt, že si jejich autoři nekladou nízké cíle a ve svém snažení nejsou v žádném oboru osamoceni (namátkou musím zmínit konkurenční projekt Ardouru nazvaný Linux DAW).

Nám chudým uživatelům nezbyvá, než všem těmhle nadšencům držet palce. I kdyby se ani jedné ze stovek aplikací nepodařilo splnit do puntíku své cíle, je dobré, že se vytváří konkurenční prostředí, které vývojáře komerčních aplikací snad vybíčuje ještě k lepším výkonům. (V horším případě v budoucnu akorát ucítíme silnější marketingový nápor.)

Vývojáři zmínění v této části:

www.ikmultimedia.com

www.beincorporated.com

www.suse.cz

www.project-alsa.org

www.sunmicrosystems.com

www.redhat.com

www.mandrake.com

www.sourceforge.net

www.freshmeat.com

www.alsaplayer.org

ardour.sourceforge.net

brahms.sourceforge.net

muse.seh.de

linuxsound.bright.net

www.lasda.com

Na závěr

Po všem tom čase, který jsem zkoumáním tohoto problému a jeho obracením možná někdy až do nesmyslných poloh strávil, musím popravdě říct, že si odpovědí na otázku: "Dá se vůbec dělat hudba na počítači zadarmo?" nejsem jist. Kladných řešení tohoto kvízu je několik, jenže každé z nich má své "ale".

Ano, ale musíte být připraveni na to, že se vaše aplikace budou chovat nestandardně, možná i padat, mrznout nebo vynechávat.

Ano, ale musíte počítat s omezenými možnostmi.

Ano, ale musíte vědět, kde hledat.

Ano, ale musíte nainstalovat Linux.

Otázkou ještě je, co znamená zadarmo. I když si uživatel hraje bezplatně, někdo zainvestovat musí. Do svého počítače, do komunikace. Někdo musí věnovat svůj čas na získání vědomostí a trávit hodiny nad prací. Linuxové projekty nám ukazují, že je možné tuhleto investici rozmělnit mezi desítky lidí po síti. Třeba se takhle bude dělat v budoucnu všechn software a pak bude zadarmo každý program.

To bude cyberkomunismus.

Nakonec ještě pár drobných rad:

Nesnažte se šklit za každou cenu. Často je lepší mít koupený základ a freewarové doplňky

(pluginy, instrumenty...).

Nevrhejte se bezhlavě do stahování, zblázníte se z toho. Pokud máte možnost, stahujte ze stránek, kde uživatelé zveřejňují své hodnocení - vyhněte se zdoluhavému oddělování zrna od plev.

Buďte opatrní. Freeware je většinou bez záruk. Pokud nainstalujete větší množství "podezřelých" aplikací, nemusíte se některých zbavit až do té doby, než (naformátujete disk a) přeinstalujete počítač.

Pokud neběžíte na Linuxu (pro který nejsou známe žádné viry), buďte dvojnásob opatrní. Nikdy nevíte, co si z webu přinesete.

Jaroslav Kysela je zakladatelem, iniciátorem a hlavním organizátorem a programátorem ambiciózního projektu ALSA, na kterém se staví většina nejnovějších linuxových aplikací. Pod velkou většinou ovladačů pro zvukové karty najdete jeho jméno.

Jak byste projekt ALSA charakterizoval?

Cílem ALSA projektu je vytvoření ovladačů hardware pro práci se zvukem a hudbou pro operační systém Linux, které plně využívají schopností hardware. Dále vyvíjíme jednotné aplikační rozhraní pro programátory aplikací.

Má uživatel nějaké záruky, že jeho hardware bude vždy fungovat?

Pakliže je jeho hardware již podporován, je tu samozřejmě vždy záruka, že je a bude k dispozici již existující zdrojový kód. To znamená, že v případě potíží je možné tento kód kdykoliv modifikovat. To je znatelný rozdíl oproti proprietárnímu software.

Jinak podpora, údržba a rozšiřování kódu ve světě volného software probíhá vyloženě na dobrovolnosti a ochotě, ale v případě, že má uživatel přístup na internet a je schopen komunikovat v angličtině, tak je velmi vysoká pravděpodobnost, že bude problém v brzké době vyřešen.

Jak byste popsal vývoj zvuku na Linuxu? Zlí jazykové tvrdí, že byl zvuk vždy tak trochu na vedlejší koleji.

Lze říci, že zvuk nebyl v minulosti prioritou, protože s Linuxem pracovala pouze malá skupina lidí, kterým stačilo, když občas nějaká aplikace vyloudila nějaký primitivní zvukový výstup. Myslím si, že v posledních letech vývoj pokročil a můžeme čerpat jak ze starších aplikací, tak hlavně z těch nových, jako je třeba Ardour, MusE nebo Brahms.

Jak vidíte jeho budoucnost?

Já si myslím, že podpora hardware a audio aplikace budou nadále zlepšovat, takže se linuxová platforma stane stabilní alternativou pro práci se zvukem - jak na uživatelské bázi - tak na profesionální, čímž se naplní přísloví: "Za málo peněz hodně muziky".

Jaké byste doporučil čtenářům audio aplikace - playery, editory...?

Já bych zmínil asi Alsaplayer (www.alsaplayer.org), Ardour (ardour.sourceforge.net), Brahms (brahms.sourceforge.net) a MusE (muse.seh.de). Mnoho dalších aplikací, prakticky pro jakýkoli hudební účel, najdete na stránkách "Sound & Midi Software For Linux" - linuxsound.bright.net.

Máte pocit, že se na platformě Linuxu najde aplikace schopna konkurovat moderním výstřelkům firem Steinberg nebo Emagic?

Samozřejmě. Program Ardour je toho příkladem.

Scott R. Garrigus se zabývá hudbou na počítačích od svých dvanácti let. Od roku 1995, kdy se jeho první článek objevil v časopise Electronic Musician, odborně publikuje. Pro ty, kdo čtou v angličtině, rozhodně stojí za zmínku jeho knihy Cakewalk Power!, Sound Forge Power! a Sonar Power!, které se detailně zabývají hudebním softwarem. Za zmínku rozhodně stojí i jeho e-zin DigiFreq (www.digifreq.com), v němž můžete najít spousty rad, typů a triků

k (doslova) nezaplacení.

Jaký je tvůj přístup k freewaru?

Mám freebies rád, ale myslím si, že mají omezenou budoucnost. Stojí to spoustu peněz, času a energie vyvinout dobrý počítačový program. A bohužel se nezdá, že by bylo velké množství talentovaných lidí ochotno vzdát se svého volného času a potom výsledek své tvrdé práce dát zadarmo.

Myslíš, že freewarové programy mohou být stejně dobré jako ty komerční?

Ve své podstatě určitě ano. Ale bohužel většinou nejsou. Jak jsem říkal, vývoj stojí spoustu úsilí a času. Peníze na vývoj, vybavení a testování se také musí někde vzít. Nebo je někdo musí chtít obětovat spolu s časem.

Jako autor knihy Sonar Power! jsi se patrně velice sžil se Sonarem. Máš nějaké oblíbené doplňky, DirectX instrumenty, pluginy, které bys s programem používal?

Hmmm... Abych pravdu řekl, vlastně volný software nepoužívám. Pár věcí se mi samozřejmě líbí - jako třeba těch pár programků vyvinutých pod značkou Analog X, ale obvykle pro svou práci používám komerční programy.

Informace zadarmo, to je taky to, co se počítá. Co tě vůbec vedlo k tomu, že jsi uvedl do života DigiFreq? Jak bys ho vůbec popsal?

Informace zadarmo a software zadarmo jsou trošinku odlišné věci. Volné informace jsou často vydatně podporovány inzercí (i když některý freeware může na této bázi fungovat také - vývoj platí inzerent).

Když jsem původně zahajoval forum DigiFreq, byla to pro mě cesta, jak propagovat svoje knihy. A vlastně ho v tomhle smyslu využívám dodnes. Od té doby však DigiFreq značně vyrostl. Je to virtuální komunita a publikace, která zasahuje celé spektrum současné digitální hudební technologie. Už ne pouze témata Cakewalku jako dřív.

DigiFreq je kombinace newsletteru a webových stránek poskytující tipy, triky, novinky a recenze všem uživatelům. Každý měsíc můžete dostávat do mailu zprávu, která obsahuje to nejdůležitější, co se v oboru děje a bude dít, a informace, kde se dozvědět víc o svém předmětu zájmu.

Daleko jednodušší než něco hledat je zeptat se x-hlavé komunity, ze které vždy někdo ví. To je možné v diskusním fóru DigiFrequ. A brzy přibude i živý chat, do kterého jsou zváni hudebníci a uživatelé všech úrovní.

Na názory ohledně volného softwaru jsem se zeptal i **Ing. Petra Krkavce**, project managera tuzemské firmy D-Sound, která produkuje VST aplikace a pluginy.

Na stránkách D-Soundu narazíme i na volnou verzi vašeho RT Playeru. Jaký je rozdíl mezi placenou a volnou verzí?

Volná verze má omezené možnosti. Nejdou v ní otevřít jiné VST pluginy než od D-Soundu a je také omezen počet současně spuštěných pluginů. Je zde také možnost uložit jen dvacet presetů. V RT Playeru LE chybí podpora VST instrumentů, která je v ostré verzi zakomponována.

Proč se vůbec vývojář stará o program, z něhož fyzicky nemůže mít žádný profit?

Správná otázka. Do dneška si většina vývojářů myslela (nebo myslí), že když někomu nabídnou něco zdarma, vrátí se jim to tím, že si od nich uživatel koupí plnou verzi jejich programu. Bohužel to tak ale nefunguje. Většina "uživatelů" automaticky, aniž by ztrácela čas nebo se jen na chvíli zarděla, sáhne po cracku plné verze softwaru. Jen malé množství uživatelů, kteří si volnou verzi stáhnou, si vůbec kdy plnou verzi koupí. To je trend v oblasti dobrých softwarů, které jsou na úrovni, a dá se na nich udělat slušná práce. Je to smutné, ale je to realita. Proto většina firem od tohoto trendu upouští. Vědí, že je to pro ně ztráta času.

Proto takové firmy či programátoři už žádné volné verze svých programů nedělají. Ví, že je to ztráta času. Vývojáři, kteří to dělají, činí tak většinou pro zábavu nebo dobrý pocit a potěšení. Pokud by někdo namítal, že třeba firma Digidesign nabízí volně "skvělý" ProTools FREE, je

to zrovna výjimka potvrzující pravidlo. Ale Digidesign svou firmu na softwaru nestaví. Jejich příjmy pramení hlavně z prodeje hardwaru, na kterém se na rozdíl od freeček dá něco dělat.

Vaše firma se zabývá i pluginy. I mezi těmi najdeme jeden volný kousek. Je to z reklamních důvodů?

Bylo to tak, do budoucna už o tom neuvažujeme, protože to nemělo očekávaný efekt.

Do RT Playeru se dají připojit VST instrumenty a pluginy. Máte nějaké oblíbené, které by byly volně ke stažení?

Možná to bude znít divně, ale nemám oblíbený žádný. Hlavně z toho důvodu, že nemám čas se zabývat testováním stovek "taky" VST nástrojů, které napsali studenti nebo programátoři-fandové ve svém volném čase a kterých se na internetu povalují stovky.

Povětšinou jsou ale nevalné kvality, nemají žádný support a možnosti update, ve kterých by byly odstraňovány chyby. Znáte to, pokud je něco zadarmo, většinou to stojí za... Protože se komponováním muziky za pomoci VST instrumentů zabývám i profesionálně, používám VST instrumenty renomovaných výrobců jako Sampletank, HALion, ProFive nebo Absynth, od kterých mám legální verze včetně posledních updatů.

Radim Gelner se v linuxovém prostředí pohybuje posledních šest let. Poslední dva roky z toho je zaměstnán v SuSE ČR a je zodpovědný za prodej a propagaci produktu.

Jestli se nemýlím, je firma SuSE původem německá, ale doneslo se ke mně, že na vývoji OS v ní pracuje velké množství Čechů. Je to pravda?

Společnost SuSE opravdu byla založena před deseti lety v Německu. Původní, poněkud krkolomný název zněl "Gesellschaft für Software und Systementwicklung mbH", proto se spíše prosadila zkratka SuSE. Jediným tehdejším produktem byla linuxová distribuce SuSE Linux (tedy operační systém s linuxovým jádrem). Postupem času se aktivity společnosti rozrostly o školení, odborné služby a konzultace. Také produktová řada je nyní podstatně širší. Kromě SuSE Linuxu určeného odborné veřejnosti nabízíme dnes především specializované produkty pro podnikovou sféru. Společnost SuSE Linux AG, nástupce SuSE GmbH, má v současnosti pobočky v USA, Velké Británii, České republice a Itálii. SuSE CR zaměstnává v rámci divize SuSE Labs české vývojáře, kteří se výrazně podílejí na některých významných linuxových projektech, jako jsou například linuxové jádro, grafické rozhraní KDE nebo ovladače zvukových karet ALSA. V programátorské divizi zaměstnáváme další vývojáře, kteří pracují na vnitřních projektech nebo na zakázkových činnostech, především pro velké zahraniční partnery. V Čechách působí ještě celá řada dalších vývojářů, kteří nezávisle na nás pracují na mnoha dalších linuxových projektech.

Jste v Čechách jediní, kdo má linuxové zastoupení?

Česká pobočka je významná především kvůli vývoji, který zde probíhá. Díky našim programátorům a lokalizačnímu týmu jsme schopni jako jediná z velkých linuxových společností nabízet oficiální českou verzi linuxového operačního systému. Dále nabízíme celou škálu služeb včetně instalační a odborné podpory zákazníků. Nevím o žádné další zahraniční linuxové firmě, která by se u nás věnovala podobným aktivitám.

V čem spatřujete výhody (SuSE) linuxu oproti klasickým OS?

Hovoří-li se o výhodách Linuxu, obvykle jsou zmiňovány větší stabilita, nižší cena či možnost upravovat programy podle vlastních potřeb. Já bych rád zmínil jiný aspekt, a tím je efektivita. Způsob, jakým probíhá vývoj Linuxu a podobně i dalších volně dostupných programů, je nesmírně efektivní. Díky tomu lze Linux provozovat na neuvěřitelném množství zařízení. Žádná počítačová společnost, Microsoft nevyjímaje, by si nemohla dovolit takovou šíři záběru. Zatímco vývojový model Linuxu podporuje diverzitu a pestrost, Microsoft logicky míří k hardwarové i softwarové monokultuře - jeden typ procesoru, jeden operační systém, jeden prohlížeč internetu, jeden poštovní klient. Ilustrací budiž například verze Linuxu pro Sony Playstation 2. Firma Sony dokázala bez výraznějších potíží převést Linux na svou špičkovou herní konzolu. Díky tomu zpřístupnila bez větších nákladů svůj produkt

programátorům na celém světě. Neexistuje žádná jiná technologie, která by umožnila takhle elegantní řešení.

Jakým způsobem distribuujete produkt? Existuje jedna verze?

Pro odbornou veřejnost je nejvhodnější klasický SuSE Linux. Je nesmírně univerzální, takže. Pro obchodní sféru jsme připravili "těžší" variantu SuSE Linuxu s názvem SuSE Linux Enterprise Server. Pro něj platí přísnější pravidla a před uvedením na trh je certifikován řadou výrobců hardwaru a softwaru. SuSE Linux Enterprise Server pak nabízíme samostatně nebo jej používáme jako "podvozek" pro specializovaná řešení, jako jsou SuSE Linux Firewall nebo SuSE Linux e-Mail Server.

Může zájemce o Linux získat vaši SuSE Linux zcela bezplatně? Kde a jak by to měl udělat?

Většina programů, ze kterých sestavujeme SuSE Linux, je volně k dispozici. Naše společnost je poskytuje zdarma v podobě SuSE Linux FTP Edition na internetu. Některé programy však tímto způsobem šířit nelze a je možné je od nás získat pouze jako součást "plné" verze.

Proč by naopak měl za Linux platit?

Já bych otázku otočil - Proč by platit neměl? Žijeme ve společnosti, kde se za poskytnuté zboží a služby platí. Můžete opakovat, že Linux je přeci zadarmo, ale tak to není. Linux je volně dostupný. Stejně jako celá řada dalších programů. Je ovšem dostupný v jakési "rozložené" podobě. Uživatel z ní použitelný program vytvoří jen s obtížemi. My tu práci převezmeme za něj. Jedno přirovnání: Písek, dřevo, vápno nebo jíl na cihly lze sehnat za velmi nízkou cenu nebo třeba i zdarma, ale to ještě neznamená, že máte dům. Pokud jste dostatečně vybaven a máte navíc znalosti a zkušenosti, je možné, že budete schopni z těchto surovin vytvořit polotovary (maltu, cihly, trámy) a z nich si pak dům postavíte sám. A možná úplně zdarma, pokud nebudeme počítat čas, který jste stavbou strávili. Většina lidí však raději využije specializované firmy a těm pak za jejich služby zaplatí. A to je analogie, i když značně kostrbatá, k tomu, co děláme my - stavíme operační systém z více či méně volně dostupných programů a naši práci pak prodáváme.

Nedávno jste zahájili akci Linux do škol, co si od ní slibujete?

V rámci akce "SuSE Linux do škol" jsme do celkem pěti set středních škol zaslali zdarma SuSE Linux. Záměrem akce bylo naznačit školám, že srovnatelné operační systémy a programy mohou stát dva tisíce korun nebo také dvacet tisíc. Záleží jen na zákaznících, jakým dají přednost. Pokud alespoň některé z nich toto pochopí, bude mít akce smysl.

Na přístup, jaký má k volnému softwaru firma Magix, která produkuje Music Studio, Music Maker, spoustu dalších multimediálních programů a pro Emagic vyvíjí hi-end program Samplitude, jsem se zeptal jejího PR Managera **Dr. Ulricha Heppa**.

Jaký má Magix postoj k freewaru?

V zásadě kladný. Dokonce dva volné programy produkujeme. Magix PlayR Jukebox transformuje vaše PC v hi-fi box, který zároveň obsahuje i funkce jako přehrávání videa podle playlistu a obrázkovou slideshow korespondující s přehrávanou hudbou. Z našeho serveru si jej můžete volně stáhnout.

Magix Music World 2002 je vytvořen pro studijní účely a zejména pro školy. Sestává se ze základních funkcí našeho Music Studia a Music Makers. V Německu se tento program stal již dokonce součástí učebnic. Učitelé si ho mohou objednat pomocí formuláře na německých stránkách nebo přes adresu bschlaeger@magix.net

Proč vaše společnost produkuje freeware? Je to vedlejší produkt, reklamní trik, nebo nějaká charita? Vývoj přece musí stát spousty peněz a času - není to plýtvání?

Magix PlayR Jukebox má sloužit jako volná vstupenka do světa Magix personal rich media. Samozřejmě, jedním z důvodů, proč jej produkujeme, je, že chceme, aby uživatelé byli zvědaví a chtěli vyzkoušet naše další programy.

Hlavní důvod pro existenci programu Magix Music World 2002 je, že chceme na lidi

apelovat, aby dělali vlastní hudbu, byli kreativní. Navíc to ukazuje, že Magix produkuje software, který není jen pro zábavu, ale že jeho pomocí budete schopni vážně produkovat muziku a video v dobré kvalitě.

A proto se mi nezdá, že by naše peníze, čas a úsilí byly vyhozeny do větru.

Jsou softwarové produkty, jako přehrávače nebo pluginy, vyrobené profesionály nezbytně lepší než takové, které vytvoří hobbisté a nadšenci?

Z mého úhlu pohledu je situace taková, že výsledek je to jediné, na čem záleží. Pakliže je freeware vytvořený tak, že se jednoduše ovládá, je přehledný a má dobrý engine, nikdo se nebude ptát po autorovi.