

## WALRUS AUDIO FABLE (Granular Soundscape Generator)

- Artikelnr.: 64051
- EAN: 810424034969
- Maße der Verpackung: 14,6 x 10,7 x 6,4 cm
- Gewicht: 0,46 kg
- [Bilder](#) | [Übersetzungen](#) | [Bedienungsanleitung](#)



### Das Wichtigste In Kürze

- Zweites Pedal der Produktreihe „Soundscape Generators“ von Walrus Audio (nach „Lore“)
- Einzigartige Kombinationen von Delay und granularen Sampling-Algorithmen
- Granular = digitales Mikro-Sampling
- Grains = kurze, aus einem Delay-Puffer ausgelesene Samples
- Anpassung von Grains z.B. durch Manipulation der Sample-Länge, Position oder Abspielgeschwindigkeit
- Modulation kann jedem Programm zugefügt werden
- Duale DSP-Architektur mit getrennten Feedback-Wegen
- 5 wählbare Programme mit serieller Schaltung von DSP A & DSP B:
  - I. Rückwärts-Delay in Rückwärts-Granular
  - II. Vorwärts-Delay in nach oben oktaviertes Granular
  - III. Analog-Delay in nach unten oktaviertes Granular
  - IV. Multi-Tap-Granular in Multi-Tap-Granular
  - V. Vorwärts-Delay in Granular mit zufälligen Tonhöhen

### Features

- Granularer Klangwelten-Generator
- Einzigartige Klangwelten von weichen Sphären über bizarren Hall bis zu chaotischen Schwärmen
- Leistungsstarke, duale DSP-Architektur mit getrennten Feedback-Wegen
- Kombiniere Delay-Programme in Reihenschaltung mit granularen Sampling-Algorithmen
- 5 Programme auf Basis von Samples und Delay-Algorithmen
- Programm 1: Rückwärts-Delay in Rückwärts-Granular
- Programm 2: Vorwärts-Delay in nach oben oktaviertes Granular
- Programm 3: Analog-Delay in nach unten oktaviertes Granular
- Programm 4: Multi-Tap-Granular in Multi-Tap-Granular (Grain-Verb)
- Programm 5: Vorwärts-Delay in Granular mit zufälligen Tonhöhen
- Modulation lässt sich jedem Programm hinzufügen
- Manipulation von Sample-Länge, Position und Puffergröße von Grains (kurze Samples)
- Verschiedene Effekte durch Abspielen von Grains mit doppelter oder halber Geschwindigkeit, rückwärts oder von mehreren Positionen
- Tap-Tempo-Taster für Delay Zeit und Time Stretching
- Oben liegende Eingangs- und Ausgangsbuchsen
- Schiefergraues Gehäuse mit Artwork in Weiß, Schwarz, Creme, Rot und Orange
- Stromversorgung: 9 V DC, Minuspol innen, min. 300 mA
- Gepufferter Bypass
- Netzteil nicht enthalten
- Entwickelt und hergestellt in den USA

## Beschreibung

In den Wäldern des Nordens herrschte unentdeckt von den meisten Bewohnern ein Clan alter, mystischer Baumwesen. Am ersten Mond des Frühlings war zu hören, wie sie schufteten, um ihre Jungen aufzuziehen – sie spleißten Äste aus mehreren Generationen, um daraus die nächsten Baumwesen zu erschaffen. In den Adern dieser neuen Wesen fließt das Blut aller, die vor ihnen kamen. Die Klänge sind zum Teil sehr alt und zugleich ganz neu. Man nennt sie ... Fable.

Tauch ein in eine Welt aus abenteuerlichen Geschichten mit dem Fable Granular Soundscape Generator. Der Fable enthält fünf völlig neue Programme, die aus Samples und zerhackten Delay-Algorithmen bizarre und zugleich wunderschöne Texturen aus gesampelten und re-gesampelten Klängen erschaffen. Die leistungsstarke, duale DSP-Architektur ermöglicht es, Delay-Programme in Reihenschaltung mit granularen Sampling-Algorithmen zu kombinieren, wobei beide Sektionen über jeweils eigene, analoge Feedback-Wege verfügen. Entdecke einzigartige Klangwelten von weichen, fließenden Sphären über bizarren, organischen Hall bis hin zu chaotischen Schwärmen.

Wie arbeitet dieser granulare Effekt und was macht ihn in Kombination mit Delay zu einem magischen Erlebnis? Die Granular-Engine nutzt eine digitale Mikro-Sampling-Technik, die kurze, als Grains bezeichnete Samples aus einem Delay-Puffer ausliest. Der Fable ermöglicht es, diese Grains zu manipulieren, indem ihre Sample-Länge und Position sowie die Puffergröße variiert werden. Verschiedene Effekte entstehen durch das Abspielen von Grains mit doppelter oder halber Geschwindigkeit (für Pitch-Shifting- und Time-Stretching-Effekte) oder rückwärts, das Auslesen von verschiedenen Positionen, und mehr.

Es ist eine mächtige, aber komplexe Technik und Walrus Audio hat für den Fable fünf Programme entwickelt, die verschiedene Aspekte seiner klanglichen Bandbreite erforschen.

### Programme

#### **I. Rückwärts-Delay in Rückwärts-Granular**

In Programm 1 wird ein Reverse-Delay durch einen Reverse-Granular-Algorithmus geschickt, der gesampelte Grains rückwärts abspielt. Die Rückwärts- und Rückwärts-rückwärts-Effekte schaukeln sich in den Feedback-Wegen auf, wodurch eine komplexe, sich organisch verändernde Klangwelt entsteht.

#### **II. Vorwärts-Delay in nach oben oktaviertes Granular**

In Programm 2 trifft ein vorwärts spielendes Delay auf ein nach oben oktaviertes Granular-Programm, das gesampelte Grains mit doppelter Geschwindigkeit abspielt. Im Feedback-Weg baut sich ein Schwarm aus Grains mit doppelter Geschwindigkeit auf und erzeugt helle, luftige Klangkaskaden.

#### **III. Analog-Delay in nach unten oktaviertes Granular**

Programm 3 besteht aus einem warmen, dunklen Delay im Analog-Stil und einem nach unten oktavierten Granular-Programm, das gesampelte Grains mit halber Geschwindigkeit abspielt. Verlangsamte Wiederholungen verbinden sich mit Effekten im analogen Stil zu tiefen, donnernden Schritten und dichten, düsteren Texturen.

#### **IV. Multi-Tap-Granular in Multi-Tap-Granular (Grain-Verb)**

In Programm 4 sind zwei Multi-Tap-Granular-Algorithmen in Reihe geschaltet. Aus beiden Granular-Puffern werden mehrere Samples gleichzeitig abgespielt. Verschiedene Fragmente gesampelter Sounds bauen sich in den Feedback-Wegen auf und erschaffen exzentrische Klangwolken und einzigartigen, organischen Nachhall. In diesem Programm steuert der Time-Regler das Time-Stretching beider Granular-Algorithmen, wodurch sowohl die Länge als auch der tonale Charakter des Granular-Effekts variiert wird.

#### **V. Vorwärts-Delay in Granular mit zufälligen Tonhöhen**

In Programm 5 durchläuft ein vorwärts spielendes Delay ein Granular-Programm mit zufälliger Tonhöhe. Grains werden mit zufälliger Geschwindigkeit und Abspielrichtung wiedergegeben; bei jedem Grain variiert die Wiedergabe zwischen doppelter, halber und normaler Geschwindigkeit sowie zwischen vorwärts und

rückwärts. Mit jedem neuen Grain verändert sich die Tonhöhe. Experimentiere bei diesem Programm mit dem X-Regler, um die Intensität der zufälligen Tonhöhen-Modulation zu steuern.

#### Technische Daten

- Der Fable verfügt über ein schiefergraues Gehäuse mit Artwork von David Hüttner in den Farben Weiß, Schwarz, Creme, Rot und Orange
- Abmessungen des Druckgussgehäuses: 9,2 x 12,2 x 5,7 cm inkl. Regler
- Gepufferter Bypass
- Spannungsversorgung: 9 V DC, Minuspol innen (min. 300 mA)
- Für alle Pedale von Walrus Audio wird die Verwendung einer isolierten Stromversorgung empfohlen
- Daisy-Chain-Stromversorgungen nicht empfohlen
- Netzteil nicht enthalten

[B2B-Material herunterladen](#)

