

WALRUS AUDIO FABLE (Granular Soundscape Generator)

- Item: 64051
- EAN: 810424034969
- Dimensione Confezione: 14.6 x 10.7 x 6.4 cm
- Peso: 0.46 kg
- [Foto](#) | [Traduzioni](#) | [Manuale](#)



Da Sapere per i Negozianti

- 2nd membro della linea Walrus Audio "soundscape generator/libro delle avventure" (dopo il "Lore")
- Crea combinazione uniche di delay in serie con algoritmi di campionamento granulare
- Granulare = micro-campionamento digitale / grani = piccoli sample creati da un buffer delay
- Regola i grani modificando la lunghezza dei samples, posizione e velocità di riproduzione
- Architettura Dual DSP con percorso di feedback individuale
- 5 programmi selezionabili usando il DSP A e DSP B in serie:
 - I. Reverse Delay verso Reverse Granular
 - II. Delay verso Octave Up Granular
 - III. Delay Analogico verso Octave Down Granular
 - IV. Multi-Tap Granular verso Multi-Tap Granular
 - V. Delay verso Pitch Granular Randomizzato

Caratteristiche

- Generatore di paesaggi sonori granulare
- Paesaggi sonori unici che vanno dall'ambient morbido fino a riverberi bizzarri o sciame di scintille caotiche
- Potente architettura a doppio DSP con percorsi feedback individuali
- Combina i programmi delay in serie con algoritmi di sampling granulari
- 5 programmi basati su algoritmi di delay e sample troncati
- Programma 1: Reverse Delay verso Reverse Granular
- Programma 2: Delay verso Octave Up Granular
- Programma 3: Delay Analogico verso Octave Down Granular
- Programma 4: Multi-Tap Granular verso Multi-Tap Granular (Grain-Verb)
- Programma 5: Delay verso Pitch Granular Randomizzato
- Manipola la lunghezza del campionamento, la posizione e la dimensione di buffer dei grani (piccoli samples)
- Riproduci i grani a velocità doppia o dimezzata, al contrario o da posizioni multiple così da ottenere effetti differenti
- Switch Tap Tempo
- Input e Output montati nella parte superiore
- Chassis verniciato in grigio ardesia con artwork in bianco, nero, crema, rosso e arancio
- Alimentazione 9-volt DC, Center Negative, minimo 300mA
- Buffered bypass
- Alimentatore non incluso
- Progettato ed assemblato negli USA

Descrizione

Nelle terre boschive del Nord, inesplorato per la maggior parte, regnava un clan di antichi, mistici Treefolk (Gente degli Alberi). Alla prima luna nuova di primavera, i Treefolk potevano essere uditi innestare i loro rami più giovani per far nascere la nuova generazione di Treefolk. Questi nuovi esseri posseggono nella loro nuova pelle la linfa di tutti coloro che li hanno preceduti. Questi suoni paiono in parte antichi e in parte molto nuovi. Vengono chiamati... Fable.

Sviluppa le tue storie e falle crescere con il Fable Granular Soundscape Generator. Il Fable regala cinque nuovi algoritmi basati attorno al delay attraverso il campionamento e troncamento dei sample per creare una rete bellissima ed anche bizzarra di suoni campionati e ricampionati.

Il Fable usa un'architettura molto potente fondata su di un doppio DSP che combina diversi algoritmi delay in serie con programmi di sampling granulare, ciascuno con il suo percorso di feedback analogico. Crea scenari sonori unici che vanno dall'ambient morbido a suoni organici e riverberati, oppure caotici sciame di scintille musicali.

Quindi, cos'è esattamente questo effetto granulare e perché può essere un'esperienza magica se combinata col delay? Quella granulare è una tecnica di micro-sampling digitale, dove brevi sample chiamati grani sono letti da un delay buffer. Nel Fable, il musicista può regolare e manipolare i grani manipolandone la durata, la posizione e la dimensione del buffer da cui sono letti. Possono essere riprodotti al doppio della velocità o alla metà provocando effetti di pitch shifting e time stretching, suonati in reverse, letti da multiple posizioni, e molto altro ancora per ottenere una grande varietà di effetti.

E' una tecnica potente ma complessa e Walrus Audio ha creato cinque programmi semplici da usare nel Fable che esplorano differenti aspetti della sua gamma sonora.

Programmi

I. Reverse Delay verso Reverse Granular

Il Programma 1 genera un reverse delay che viene mandato dentro un algoritmo granulare reverse, nel quale i grani campionati sono riprodotti al contrario. Il reverse delay e il re-reverse si auto-alimentano nei percorsi di feedback, portando ad una trasformazione continua e complessa del paesaggio sonoro. Riducendo la dimensione dei grani si ottengono transienti reverse più lunghi e morbidi; invece, con grandi dimensioni maggiori, si otterranno molti glitch in reverse con un particolare effetto random e molto ritmato.

II. Delay verso Octave Up Granular

Il Programma 2 inserisce un delay convenzionale dentro un algoritmo granulare trasposto in su di un'ottava, nel quale i grani campionati sono riprodotti al doppio della velocità. Sciame di sample a doppia velocità si accumulano nel percorso di feedback per una cascata di suono brillante e ariosa.

III. Delay Analogico verso Octave Down Granular

Il Programma 3 prevede un delay analogico caldo e scuro che si tuffa in un algoritmo granulare trasposto in giù di un'ottava, nel quale i grani campionati vengono riprodotti alla metà della velocità. Le ripetizioni rallentate continuano e si combinano con il processing in stile analogico per creare un ambiente fitto, torbido e profondo scosso da transienti tuonanti.

IV. Multi-Tap Granular verso Multi-Tap Granular (Riverbero Granulare)

Il Programma 4 ci da due algoritmi granulari multi-tap messi in serie, in cui i campioni multipli sono riprodotti da ogni buffer granulare simultaneamente. Il suono viene campionato in più punti diversi e questi campioni si sommano nei percorsi di feedback per creare nuvole di glitch e un riverbero organico e unico. Il controllo di tempo (Time) in questo programma controlla il time-stretching di entrambi gli algoritmi granulari, cambiando sia la lunghezza che il carattere sonoro dell'effetto granulare.

V. Delay verso Randomized Pitch Granular

Il Programma 5 manda un delay convenzionale dentro un algoritmo granulare con trasposizione di intonazione randomizzata; quindi, ogni grano campionato viene riprodotto in una direzione e velocità

casuale, variando tra velocità raddoppiata (intonazione un'ottava in su), velocità dimezzata (un'ottava in giù), velocità normale, sia con riproduzione in avanti che al contrario da grano a grano. L'intonazione cambia ad ogni nuovo grano quindi con la manopola X in questo programma si controlla il tasso di randomizzazione della modulazione di intonazione.

Specifiche

- Il Fable arriva in uno chassis verniciato in grigio ardesia con artwork in bianco, nero, crema, rosso e arancio di David Hüttner.
- Le esatte misure dell'involucro presso-fuso sono 9,2 x 12,2 x 5,7 incluse le manopole.
- Alimentazione 9-volt DC, Center Negative, minimo 300mA.
- Buffered bypass.
- L'uso di un alimentatore isolato è raccomandato per tutti i pedali Walrus Audio.
- L'alimentazione in daisy chain non è raccomandata.
- Alimentatore non incluso.

[Link B2B per il Download di ulteriori Risorse](#)

