



FABLE

GRANULAR SOUNDSCAPE GENERATOR



北にある、未開の高い森林地帯には、太古の時代から神秘的なツリーフォークが支配していた。春の最初の新月には、ツリーフォークたちが若木を育て、自らの枝の断片を接木しながら次の世代に受け継いでいく「音」が聞こえたような。新しい世代の中には、それまでの世代が連綿と紡いできた「生命力」が受け継がれている。これらの「音」たちはとても古くもあり、また新しくもあった。そう、彼らは…フェイブルと呼ばれていた。

9V DC, センターマイナス・300mA

*Walrus Audioエフェクターの電源は、アイソレーテッドパワーサプライの使用を推奨します。
デジチェーン式のパワーサプライは推奨しません。

CONTROLS

Feedback: 第1フィードバックパスのゲインの値をコントロールします。

Regen (リジェネレーション):

第2フィードバックパスのゲインの値をコントロールします。

Mod (モジュレーション):

ウェット信号に掛かるモジュレーションの値をコントロールします。bypass ボタンを押しながらmodノブでモジュレーションの値を設定します。modが有効になっている際は、bypassボタンのLEDが光ります。好みのモジュレーション値に設定した後、bypassボタンを離すことで、本体に設定を記憶させることができます。

Mix: ウェットとドライの値をコントロールします。

完全に左＝ドライ
完全に右＝ウェット





X: Xノブはグラニューエフェクトの「粒(切り取られたサンプルの長さ)」の長さをコントロールします。左に回すことで長くなめらかなサンプリングに、右に回すことで短く裁断された「粒」になります。プログラム5では、Xノブでピッチシフトの値もコントロールできます。

Time: デレイタイムとグラニューのバッファサイズ(サンプリングされた粒のバッファの長さ)をコントロールします。

Tone: 出力された信号とフィードバックループのフィルターをコントロールします。シンセのようなローパスフィルターは、深海にいるような低音から軽快な高音域ロールオフまでの全帯域に若干の共振を加えることで、抜群の効果を実現しました。コントロールレンジの上では、フィードバック経路に微妙なハイパスフィルターが導入されており、ガラスのようなリピートや息の長いアンビエントな「雲(フィルター)」を設定するのに最適なものとなっています。



Tap Tempo:

tapを押して、timeノブのパラメータをコントロールします。

プログラム 1, 2, 3, 5 - デレイタイムとグラニューのバッファサイズ(サンプリングされた粒のバッファの長さ)をコントロールします。

プログラム 4 - マルチタップ・グラニュープログラムのタイムストレッチをコントロールします。



Dive / Rise:

tapボタンを押し続けることで、FABLEのクロックレートが一時的に上下し、スイッチを押し続ける限り効果が持続します。音のDive(下降)とRise(上昇)の切替はbypassボタンとtapボタンを同時に押すことで簡単に切り替わります。tapボタンの上のLEDが緑に点灯している時はRise、青に点灯している時はDiveです。

Trails:

FableはTrailsモードか、No Trailsモードで動作させることができます。Trailsモードでは、Fableをオフにするとリバーブやフィードバックの減衰が自然に徐々に消えていきます。No Trailsモードでは、Fableをオフにすると減衰が突然切れます。工場出荷時はTrailsモードがオンの状態になっています。

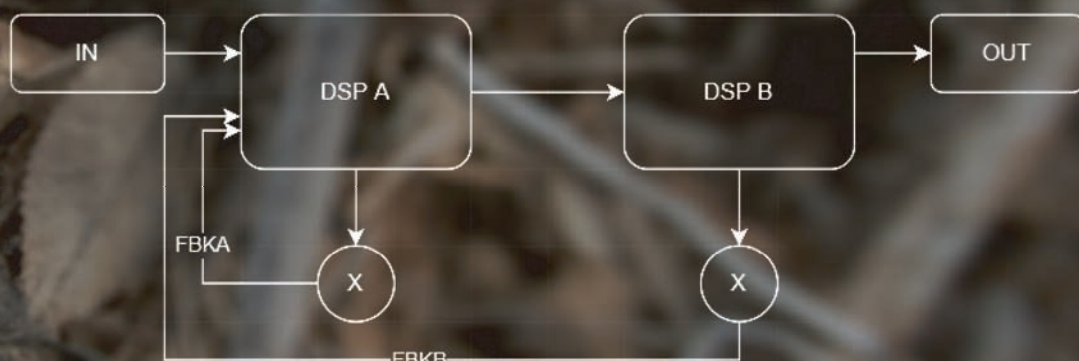
Trails/No Trailsモードの切替方法

1. bypassボタンを押しながら、電源を入れます。
2. 約4秒長押しすると、LEDが1秒間小刻みに点滅すると、Trailsモードに切り替わります。
3. LEDが緑に点滅している時はTrailsモードです。赤に点滅している時はNo Trailsモードです。
4. 再度モードを切替えるには、1-3の手順を繰り返してください。





Fableはそれぞれのプログラムで、エフェクトがかかったフィードバックと原音のフィードバックが合わさったユニークなミックスを作る2つのアナログフィードバック経路を採用しています。2つのフィードバック経路は相互に作用し、有機的に構成され、ユーザーの皆様に幅広いサウンドと効果の実験を提供します。



PROGRAM ONE



リバースディレイの中にリバースグラニューラー

プログラム1は、リバースディレイの中にリバースグラニューラーのアルゴリズムにより、サンプリングされた「粒」が逆再生されます。「逆再生」と『「再」逆再生』が織りなすフィードバック経路は、音像を複雑で有機的に変化させます。「粒」のサイズ(Xノブ)を下げることで一時的に逆再生された長くスムーズな効果を、そしてサイズを上げることで狂気に満ちた異常につまった逆再生の効果が得られます。

特定のプログラムコントロール

Feedback: ディレイのリピート量をコントロールします。

Time: ディレイタイムとグラニューラーのバッファサイズ（サンプリングされた「粒」のバッファの長さ）をコントロールします。

Tap: ディレイタイムとグラニューラーのサイズ（共にタップされた値に設定されます）をコントロールします。

PROGRAM TWO



フォワードディレイの中にオクターブ上のグラニューラー

プログラム2は、フォワードディレイを、「粒」が倍速再生されたオクターブ上のグラニューラープログラムに与えます。倍速の音の「群れ」がフィードバックパスを明るく軽快な音の滝を織りなします。

特定のプログラムコントロール

Feedback: ディレイのリピート量をコントロールします。

Time: ディレイタイムとグラニューラーのバッファサイズ（サンプリングされた粒のバッファの長さ）をコントロールします。

Tap: ディレイタイムとグラニューラーのサイズ（共にタップされた値に設定されます）をコントロールします。



PROGRAM THREE



アナログディレイの中にオクターブ下のグラニューラー

プログラム3では温かくダークなアナログスタイルのディレイを、半速で逆再生されたオクターブ下のグラニューラープログラムに与えます。減速したリピートがアナログな処理と合わさり、深い雷鳴のような足音と厚く濁ったアンビエンスを作り出します。

特定のプログラムコントロール

Feedback: ディレイのリピート量をコントロールします。

Time: ディレイタイムとグラニューラーのバッファサイズ（サンプリングされた粒のバッファの長さ）をコントロールします。

Tap: ディレイタイムとグラニューラーのサイズ（共にタップされた値に設定されます）をコントロールします。

PROGRAM FOUR



マルチタップグラニューラーの中にオクターブ下のグラニューラー

プログラム4は2つのマルチタップグラニューラーアルゴリズムが順番に、各グラニューラーバッファから複数のサンプルを同時に再生します。サンプリングされた音の複数のポイントがフィードバックパスで互いに作られ、異常な「雲(フィルター)」とユニークで有機的なリバーブを作り出します。timeノブはこのプログラムでは両方のグラニューラーアルゴリズムのタイムストレッチをコントロールし、両方のグラニューラーエフェクトの長さとトーンの個性を変化させます。

特定のプログラムコントロール

Feedback: 第1 DSPのマルチタップグラニューラーエフェクトのフィードバックをコントロールします。

Time: プログラム4のマルチタップグラニューラーのタイムストレッチをコントロールします。

Tap: マルチタップグラニューラーのタイムストレッチをコントロールします。



PROGRAM FIVE



フォワードディレイの中にランダムピッチグラニューラー

プログラム5はフォワードディレイを、サンプリングされた音をピッチを上げての倍速やピッチを落としての半速、通常速度で通常再生や逆再生を逆再生ランダムにピッチ可変するグラニューラープログラムに与えます。サンプリング音は再生される度にピッチが可変するので、Xノブでランダム化したピッチモジュレーションのレートを変えてみてください。

特定のプログラムコントロール

Feedback: ディレイのリピート量をコントロールします。

X: グラニューラーのバッファサイズ（サンプリングされた粒のバッファの長さ）のコントロールに加え、グラニューラーがかかる際のピッチシフトの値も可変させます。

Time: ディレイタイムとグラニューラーのバッファサイズ（サンプリングされた粒のバッファの長さ）をコントロールします。

Tap: ディレイタイムとグラニューラーのサイズ（共にタップされた値に設定されます）をコントロールします。



WALRUS AUDIO



FABLE