



Frische Klänge dank Faltung: Galaxy X

Während die Convolution-Technik bereits seit Jahren in Faltungshall- und Effektprozessoren Einsatz findet, gibt es nur wenige Synthesizer, die diese nutzen. Nach dreijähriger Entwicklungszeit ist nun endlich das virtuelle Instrument Galaxy X erhältlich, dessen Klangerzeugung sich der Effekt-Convolution-Synthese bedient. Beat unterhielt sich mit Uli Baronsky, dem Entwickler des Synthesizers.

Beat / Könntest du die Funktionsweise der Effekt-Convolution-Synthese kurz erläutern?

Uli / Convolution im Sounddesign bedeutet quasi die Verschmelzung oder das Morphing zweier Sounds zu einem völlig neuen Klang. Im Grunde wird das Sound-File der Convolution-Engine (in Galaxy X

sind dies die so genannten „X-Files“) mit dem Originalsignal (in Galaxy X die gesampelten Quellsounds) multipliziert. Man könnte auch sagen, das X-File wird über das Source-Signal „gefaltet“. Daher stammt der Begriff „Faltungshall“, bei dem ein Sample eines Raums über den eingehenden Klang „gefaltet“ wird. Bei der Effekt-Convolution ist das Klangergebnis der beiden Soundquellen deutlich komplexer, da sich unter anderem das Frequenzspektrum, der Hüllkurvenverlauf sowie die Stereoposition und die Tonalität miteinander multiplizieren.

Beat / Was sind die Vorzüge dieser Art der Klangerzeugung?

Uli / Der wesentliche Vorzug ist die Einzigartigkeit der Sounds. Aus dem Morphing der verschiedenen Klangparameter resultieren Sounds, die anders nicht entstehen könnten und daher neuartig und unvergleichlich sind. Zudem bieten sich unglaublich viele Kombinationsmöglichkeiten aus X-Files und Source-Sounds, was die Klangmöglichkeiten im Vergleich zu anderen virtuellen Instrumenten vervielfacht. Bei 15 GB an Source-Material und 1400 Convolution-X-Files bekommt man einen ungefähren Eindruck, wie groß die Kombinationsmöglichkeiten in Galaxy X sind.

Beat / Welche Funktionen zur Klangformung stehen dem Benutzer zur Verfügung?

Uli / Das Klangergebnis hängt sehr stark von der Wechselwirkung zwischen Quellklang und Convolution-X-File ab. Hier kommt das in Galaxy X integrierte

Sounddesign-System zum Tragen. Dieses System bietet vier aufeinanderfolgende Module: Die Sources sind die Basis-Sounds, die durch Convolution bearbeitet werden. Bis zu drei Sources können zusammen verwendet und bis ins Detail editiert werden. Neben herkömmlichen Klängen steht hier zudem eine große Auswahl an exotischen Sounds zur Auswahl. Dabei decken die zu Galaxy X gehörenden drei Bibliotheken den kompletten Produktionsbereich ab.

Die Pre-X Engine bietet speziell aufeinander abgestimmte Effektmodule, welche die Sources für Effekt-Convolution vorbereiten. Darunter gibt es auch einen „Dirt“-Bereich, der „Noises“ erzeugt, die wiederum die Wirkung der Effekt-Convolution deutlich verändern, ein Arpeggio- und Groove-Modul, einen Pre-EQ, das Contour-Modul für das Formen der Klangquelle sowie ein Filter-Echo.

Die X-Engine ist das eigentliche Effekt-Convolution-Modul. Das Herz der X-Engine sind 1400 Convolution-X-Files. Mit X-Factor, X-Time, X-Size, X-Tune, Reverse und Sync lassen sich die X-Files und damit das Sounddesign einfach und effektiv verändern.

Am Ende dienen die Effekte der Post-X-Engine zum Finalisieren des Sounds. Dazu gehören mit Rotate ein Stereo/Panning-Modul, ein musikalisch abgestimmter Equalizer, ein modulierbares Filter und schließlich das Space-Modul, das weitere Convolution-Effekte, hauptsächlich aus dem Hallbereich, zur Verfügung stellt.

■ **Web:** www.galaxy-instruments.com | **Vertrieb:** www.bestservic.de | **Preis:** 249 Euro