

Test: Garritan Orchestra 5

Noch umfangreicher, noch realistischer soll das ohnehin bereits prall gefüllte Orchester-Komplettpaket von Make Music tönen. Hält die traditionsreiche Budget-Packung, was sie verspricht?

von Johannes Dicke

Eckdaten:

- umfangreiche Orchester-Bibliothek
- inkl. Aria-Player
- 500 Instrumente
- 16-Kanal-Mixer
- 101 neue Spieltechniken
- zwei Hallprozessoren (DSP/IR)
- viele Parameter per MIDI fernsteuerbar
- einfaches Handling
- praktische Ensemble-Patches
- inkl. Notation-Instrumente
- 64-Bit-Unterstützung
- Stand-alone & Plug-in-Betrieb

Garritan Personal Orchestra 5

Hersteller: Make Music
Web: www.klemm-music.de
Bezug: Fachhandel
Preis: 170 Euro
Upgrade: 50 Euro
Version: 5.0

- ▲ umfangreiche Orchester-Library
- ▲ sehr gutes PreisLeistungs-verhältnis
- ▲ herausragender Flügel-Klang
- ▼ teilw. künstlich wirkende Patches

Technik: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Preisleistung: ■■■■■

Bewertung: ■■■■■

Alternativen

- Vienna Special Edition Vol. 1**
295 Euro
www.vsl.co.at
- Project SAM Orchestral Ess. 1**
299 Euro
www.projectsam.com
- Peter Siedlaczek COC**
189 Euro
www.bestservice.de



Im eigens entwickelten Aria-Player lassen sich bis zu 16 Einzelinstrumente zu individuellen Ensembles zusammenstellen, abmischen und zusätzlich mit zwei Hallgeräten bearbeiten.

Wie schon seine Vorgänger hat auch die fünfte Ausgabe von GPO ein großes Instrumentarium an Bord. Nicht nur alle Arten von Streichern, vier Konzertflügel, eine Konzertorgel, diverse Chöre, Harfe, Percussions sowie ein umfangreiches Holz- und Blechbläserarsenal sind mit von der Partie. Auch wurde noch die komplette Blechblasabteilung der hauseigenen ProjectSAM-Reihe obendrauf spendiert. Zudem ist in der Abteilung Garritan Orchestral Strings eine Spezialrubrik namens Extras dabei, welche diverse Aufnahmen von Stimmvorgängen vor Konzertbeginn, Hintergrundgeräusche und allerhand Streicher-Effekt-Sounds bereithält.

Hauseigener Player

Behemtet werden die Samples vom mitgelieferten Aria-Player, der sowohl stand-alone wie auch als DAW-Plug-in arbeitet. Zunächst lassen sich in einem Matrix-Feld insgesamt 16 Instrumenten-Slots jeweils per Dropdown-Menü mit Einzelinstrumenten befüllen. Diese stehen als Standard-Instrumente wie auch als Notation-Patches bereit, die im Hinblick auf die MIDI-Kompatibilität mit Notationsprogrammen wie zum Beispiel Finale passgenau programmiert sind. So wurden unter anderem jegliche Keyswitches stets in den Bereich zwischen C-2 und B-2 gelegt und bei allen betreffenden Instrumenten der Pitchbend-Bereich auf ± 12 Oktaven erweitert.

Ensemble-Abmischung

Rechts neben dem Hauptfenster mit der Slot-Matrix eröffnet ein Seitenmenü Zugang zu diversen Detaileinstellungen, angezeigt stets unterhalb des Slot-Bereichs. Nachdem dort die erste Menüseite namens „Info“ Zugriff auf Handbuch und Registrierungsinfos bietet, geht's eine Etage tiefer bei Controls zu weiteren Feineinstellungen. Funktionen wie Auto-Legato, Portamento, Sample-Länge, EQ oder die Wahl zwischen sechs verschiedenen Mikrofonierungen ermöglichen eine individuelle Anpassung der werkseitigen Sample-Presets. Zudem lässt sich dort auch Instrumentenspezifisches, wie beispielsweise bei den Harfen die Pedal-Justage bedienen. Eine individuelle Abmischung aller Matrix-Slots kann anschließend in der Mixer-Abteilung erfolgen. 16 Kanäle stehen dazu bereit, die neben Solo, Mute und Panning auch mit je einem Send-Regler ausgestattet sind. Damit lässt sich das jeweilige Instrumentensignal in zwei ebenfalls an Bord befindlichen Halleffekte schicken, welche auf der nachfolgenden Effects-Bedienseite in Form eines algorithmischen sowie eines Faltungshalls zugänglich sind.

Im fünften und letzten Bedienmenü warten dann noch Player-seitige Einstellungen wie Instrumentenstimmung, RAM-Aufteilung oder Disk Pre-Caching sowie Auskünfte über die auslastungsbedingte System-Performance. Ganz unten zeigt schließlich eine Klaviatur den spiel-

baren Ambitus des gerade angewählten Instrumentes und bei KS-Patches die Keyswitch-Tasten zwecks Umschaltung zwischen den zur Verfügung stehenden Spielweisen. Last, but not least können als Zusatzschmankerl mithilfe eines extra Player am äußersten, unteren GUI-Rand noch MIDI-Dateien vom GPO-Orchester abgespielt werden. Außerdem lassen sich solche Performances schlussendlich via Recorder-Funktion in Form von Audio-Files abspeichern.

Scoring in der Praxis

Nun machen wir uns ein praktisches Bild vom GPO-Arsenal und hören uns durch den Instrumenten-Content, welcher klangtechnisch ganz unterschiedlich ausfällt. Besonders begeistert sind wir erst einmal von den Konzertflügeln, die allesamt mit Charme und Charakter daherkommen – sehr schön! Vor allem der Intimate D, ein auf Piano und Pianissimo ausgerichtet gesampelter Steinway D-Flügel lässt Gänsehaut aufkommen und uns beim Spielen geradezu träumen. Im Gegensatz dazu lassen beispielsweise die Streicher von Solo und Section Strings in puncto Realismus und ausgewogenem Klangbild mitunter zu wünschen übrig, insbesondere was Release-Verläufe angeht. Jedoch schafft gerade in letzterem Punkt die wirklich hervorragend klingende Hallsektion leicht Abhilfe.

Fazit

Vor allem für Einsteiger, die erst einmal keine Unsummen für ihr erstes virtuelles Symphonieorchester investieren möchten, bietet GPO jede Menge Sample Content für wenig Geld. Zwar müssen klanglich einige Abstriche gemacht werden, was sich jedoch mithilfe der Hallabteilung gut kompensieren lässt. Nicht nur im Hinblick auf das PreisLeistungsverhältnis können wir diese Library vor allem Budget-orientierten Scoring-Novizen zum Einstieg in die Orchesterwelt empfehlen. Zumal auch das umfangreiche Handbuch als wertvoller Bonus alle mitgelieferten Orchesterinstrumente nochmals ausführlich erklärt. ■