

E-MAIL

Ausgabe Nr. 8

Mai 1988

Inhalt:

c	EINLEITUNG:	S. 1
c	IMPRESSUM:	S. 1
c	EUG-SOUNDPOOLS:	S. 2
c	EUG-LIBRARY:	S. 2
c	ESQ-TIPS:	S. 3
c	PROFILE:	S. 6
c	BACK ISSUES:	S. 6
c	EXPANSIONS:	S. 8
c	GOODIES:	S. 8
c	OPEN ACCESS:	S. 8
c	TERMINE:	S. 8

EINLEITUNG

Liebe ENSONIQ USER GROUP-Members,

"der Mai ist gekommen, die ersten EPS gehen 'raus", m.a.W., Ihr habt ab sofort die Gelegenheit, bei unseren autorisierten Händlern den *ENSONIQ PERFORMANCE SAMPLER*" anzutasten".

Es hat nun zwar etwas länger gedauert als ursprünglich vorgesehen, doch hat sich unserer Meinung nach das Warten lohnt. Der EPS schreibt ganz offensichtlich ein neues Kapitel im mittlerweile sehr umfangreich gewordenen Buch der Sampling-Instrumente aufgrund einiger einzigartiger Features.

Mit einer Wiedergabequalität, die dem DIGITAL AUDIO STANDARD entspricht, lädt er Samples von Disk während man spielt, so daß mißliebige Wartezeiten von nun an der Vergangenheit angehören.

Selber zu sampeln war mit Sicherheit noch nie so einfach wie mit dem EPS. Seine EXPERT LOOP FINDING-Funktion, eine Art künstliche Intelligenz, gewährleistet, daß ein perfekter "klick"-freier Loop innerhalb weniger Sekunden gefunden werden kann.

Auch in der Nachbearbeitung werden neue Maßstäbe gesetzt:

3 komplexe Envelope-Generatoren mit zusätzlichen Preset-Einstellungen wie z.B. Piano, Strings, Brass o. Percussion, die als Ausgangsbasis für die entsprechenden Sample-Sounds dienen.

Synthesized, Bowtie, Ensemble Crossfade u.a. Loops ermöglichen die Erstellung völlig neuer Klangstrukturen im Loop-Bereich.

Monophones Glide, Pitch-Envelopes, Loop-shift, Patch-Select-Buttons, MIDI-Masterkeyboard-Funktionen, Poly-Key™ Tastatur, 8/16 Spur-Sequencer mit enormen Editiermöglichkeiten und so viel mehr, daß es nicht mehr in die Einleitung paßt.

Wie sieht die Library aus? Mitgeliefert werden zunächst erstmal 6 Sounddisks. Solange man noch in den Staaten an neuen EPS-Sounddisks herumwerkelt, können sämtliche MIRAGE-Disketten (ca. 5000 Sounds) ins EPS-Format (16

bit) umgeschrieben werden.

Im PROFILE gibt's diesmal übrigens ein Interview mit Bruce Crockett, einem der drei Firmengründer von ENSONIQ. Dort erfahrt Ihr ein wenig mehr über den ENSONIQ DOC-Chip und einige interessante Hintergründe, die bei der Entwicklung der neuen Instrumente eine bedeutende Rolle gespielt haben.

Sobald SQ-80 und EPS in Deutschland entsprechend Verbreitung gefunden haben, werden wir natürlich auch Sounds für diese Instrumente in die EUG-Library übernehmen und sie auch redaktionell in zunehmenden Maße berücksichtigen.

Zum Schluß noch eine Bitte an Euch! Wir brauchen für die Gestaltung des E-MAIL's unbedingt Eure Mitarbeit (ansonsten bleibt die Rubrik OPEN ACCESS, die ja schließlich Euer Sprachrohr darstellt, so dünn wie in dieser Ausgabe). Bitte schickt uns Sounds, Program-Sheets und Berichte. Kerstin hat ja bereits gezeigt, was so alles machbar ist. Schreibt doch ganz einfach 'mal was über Eure Erfahrungen mit Eurem Instrument, sei es zu Hause, auf der Bühne oder im Studio. Nur keine Hemmungen. Wie gefällt Euch übrigens das neue Layout?

Tschüß bis zum nächsten Mal,
Euer ENSONIQ GERMANY Team

Impressum

HERAUSGEBER:
ENSONIQ GERMANY, TERSTEEGENSTR. 29, D-4130 MOERS 1
TEXTE: KERSTIN MÜLLER (USER), GUIDO HARDING (EPM)
ÜBERSETZUNGEN: MARTIN HERBST
GRAPHIK: GUIDO HARDING
LAYOUT: GUIDO HARDING
AUFLAGE: 750 EXEMPLARE

EUG SOUNDPOOLS

EUG-LIBRARY

EUG-SOUNDPOOLS IN DEUTSCHLAND

Name: Strasse: Land: PLZ: Stadt:

Sound & Drumland GmbH Pariser Str. 9 D- 1000 Berlin 15
Musik Markt Rotherbaum Schlueterstr. 79/84 D- 2000 Hamburg
No. 1's Music Park Barner Str. 42 D- 2000 Hamburg 50
Hoins Intermusic Ostertorsteinweg 49 D- 2800 Bremen 1
Music Shop Bussestr. 9a D- 2850 Bremerhaven
ETD GmbH & Co KG Von Rozelen-Str. 33 D- 2850 Bremerhaven
MIDI-Center Lange Laube 22 D- 3000 Hannover 1
PPC Hannover Theaterstr. 4-5 D- 3000 Hannover 1
Feis ELA-Technik Kastanienallee 40 D- 3300 Braunschweig
Blue Valley Communication Germaniastr. 13 D- 3500 Kassel
Musikladen Aktienstr. 284 D- 4330 Muelheim a.d. Ruhr
Blackfield MVG Hornstr. 7 D- 4390 Gladbeck
Pro Acoustic Hafenstr. 13 D- 4400 Muenster
Jellinghaus Music Service Martener Hellweg 40 D- 4600 Dortmund 70
Musik Pomerin Kuckelke 3 D- 4600 Dortmund 1
Beyer's Musikladen GmbH Alleestr. 75 D- 4630 Bochum 1
Wilga Profi Shop Bickbeeren 41 D- 4953 Doehren a. d. Weser
Music City Ebertplatz 2 D- 5000 Koeln 1
Music Store Grosse Budengasse 9-11 D- 5000 Koeln 1
Synthesizerstudio Bonn Auf der Kaiserfuhr 37 D- 5300 Bonn 1
PA-Sound Bornheimer Landstr. 49 D- 6000 Frankfurt 1
Musik Schmidt Berliner Str. 26 D- 6000 Frankfurt 1

neu!

c Musik Crusius Schustergasse 14 D- 6100 Darmstadt

Music Shop Filibe Karlstr. 55 D- 6144 Zwingenberg
Synthesizerstudio Jacob Mainzer Str. 137 D- 6200 Wiesbaden
Musikhaus Königstein Klosterstr., 2 D- 6240 Königstein/TS
Musik Sandner GmbH & CO KG Schiede 28-30 D- 6250 Limburg
Musik Express Gartenstr. 23 D- 6382 Friedrichsdorf
Klangdesign Armin Stöwe Kurmainzstr. 79 D- 6500 Mainz
Synthie Corner Nordring 4 D- 6710 Frankenthal
Grosser's Music Point Koenigstr. 30 D- 6740 Landau/Pfalz
Musikmarkt Pfeiffer Fulminastr. 2 D- 6803 Edingen
Sound of Music Christophstr. 6 D- 7000 Stuttgart
Music City Koenigsturmstr. 31 D- 7070 Schwaebisch Gmuend
Music Steinbrecher Oestliche 52-54 D- 7530 Pforzheim
Musik Studio Singen Worblinger Str. 55 D- 7700 Singen am Hohentwiel
R&H Studiosound Turnhallenweg 6 D- 7808 Waldkirch
City Music Münsterplatz 25 D- 7900 Ulm
Bochen Music Markt Rottenackerstr. 16 D- 7932 Munderkingen/Donau
Sound Circus Engelgasse 1 D- 7950 Biberach
Musikhaus Lange KG Marktstr. 27 D- 7980 Ravensburg

neu!

c Musik Markt Landsberger Str. 150 D-8000 München 2

House of Music Kreilerstr. 167 D- 8000 Muenchen 82
Musikinstrumente Hans Wörl Roggensteiner Str. 18 D- 8037 Olching
Musikhaus Sperrhake Neuburger Str. 102 e D- 8390 Passau
Der Musikladen GmbH Wiesenstr. 86 D- 8500 Nürnberg
Clyde's Musikladen Friedrich Puchta-Str. 8 D- 8580 Bayreuth
Musikland Bad Kissingen Hemmerichstr. 24 D- 8730 Bad Kissingen
House of Music Leonhardsberg 4 D- 8900 Augsburg
PTI-Musik Innere Uferstr. 9 D- 8900 Augsburg

EUG-SOUNDPOOLS IN ÖSTERREICH

Musik Eisserer Basilikastr. 16 A- 4470 Enns
Music-Center Schwaiger Salzburger Str.30 A- 4840 Voecklabruck
Musikhaus Hammerschmidt Bahnhofstr. 38 A- 6112 Wattens/Tirol
Musiker-Service Lazarettgasse 27a A- 8020 Graz

EUG-SOUND-DISKS FÜR DEN MIRAGE

#M1
MOOG STRINGS, PROPHET VS STRINGS, KURZWEIL STRINGS
#M2
RECORD-DRUMS, FUNK BASS, GHETTO BLASTER, BASS/RHYTHM
GUITAR, APPLAUSE
#M3
DOGS, ICELAND/WATER, STEPS/FROGS, NYMPHO
#M4
LINEAR-ARITHM. 1, 2, 3 u. 4, TX-816
#M5
COIN, CUCKOO'S CLOCK, STRANGE TALKING, PISTOLS/GLASS,
PATROL CAR
#M6
FRETLESS BASS, MUTED E-GUITAR, SHAKUHACHI, BUZZ/ROLL,
DX-7, ST. JAN ORGAN
#M7
DESPERATE SCREAM, SAW, TALKING, RAIN, LAUGH, DOOR
#M8
BRIGHT PIANO, VANGELIS, FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD
(DEMO-SONG), JANET JACKSON (DEMO-SONG)
#M9
STRINGS I, ORCHESTRA II, ORCH.HIT II, ORCH.HIT IV, IGOR'S HIT,
SOLO VOICE
#M10
LATIN PERCUSSION, DRUMS II, FRETLESS II, FM-ANALOG
#M11
HOT CHOCOLATE, FM-SPECIAL, FROG CONCERT
#M12
ELECTR.PERCUSION, 4 SYNTHESIZER BASS SOUNDS/LEAD
SOUNDS, SEQUENCER BASS, ESQ-ECHO-BELLS
#M13
CELLO, LEAD GUITAR,PIG-DRUMS/PERC.,BIRDS/CUCKOO, CHURCH
BELLS
#M14
STRATOCASTER, CHOIR II, CHAMBER I, K-MUSE DEMO "HYDE
PARK"

NEUINEUINEUINEUINEUINEUINEUINEUINEUINEUINEU

#M15

--Lower-- --Upper--
1) Art of Noise A. o. N.-Drums
2) Telephone Car Drive
3) Rower Ducks

EUG-SOUND-DISKS FÜR DEN ESQ-11/M/SQ-80

#E1
3x40 ESQ-11/M/SQ-80 Sounds
1) VOLUME 1 ENSONIQ-Factory
2) VOLUME 2 Pianos, Organs, Strings
3) VOLUME 3 VIP's
#E2
3x40 ESQ-11/M/SQ-80 Sounds
1) VOLUME 4 German Collection 1
2) VOLUME 5 US-Perussion/Effects
3) VOLUME 6 US-Collection
#E3
3x40 ESQ-11/M/SQ-80 Sounds
1) VOLUME 7 German Collection 2
2) VOLUME 8 German Collection 3
3) VOLUME 9 German Collection 4
#E4
3x40 ESQ-11/M/SQ-80 Sounds
1) VOLUME 10 German Collection 5
2) VOLUME 11 German Collection 6
3) VOLUME 12 German Collection 7
#E5
3x40 ESQ-11/M/SQ-80 Sounds
1) VOLUME 13 ANDREAS LOTZOW Collection 1
2) VOLUME 14 ANDREAS LOTZOW Collection 2
3) VOLUME 15 ANDREAS LOTZOW Collection 3
#E6
3x40 ESQ-11/M/SQ-80 Sounds
1) VOLUME 16 MARKUS WICK COLLECTION 1
2) VOLUME 17 MARKUS WICK COLLECTION 2
3) VOLUME 18 US COLLECTION 2

ESQ-TIPS

PROGRAMMIERUNG BEIM ESQ-M (TEIL 2)

ÜBERSETZT VON KERSTIN MÜLLER

FILTER-PAGE

0. CT FREQ-Filter Cutoff Frequency

Setzt den Wert des Cutoffs fest. Ein höherer Wert bewirkt einen klareren, helleren Sound. Die Effekte der anderen Modulatoren werden dazuaddiert oder subtrahiert.

1. RES (Q)-Filter Resonance

Resonanzfrequenz kontrolliert die Amplitude des Resonanzhöhepunkts des Filters. Wird der Wert erhöht, wird die Filterresonanzfrequenz betont gegenüber den anderen Frequenzen. Moduliert man dann die Cutofffrequenz mit einer Hüllkurve, LFO, Modulationsrad usw., erhält man Wah-Wah, Wind-, Regen-, Brumm- und Grolleffekte.

2. KBD TRAC-Keyboard Filter Tracking

Mit diesem Parameter kann man bestimmen, womit die Cutoff-Frequenz bei bestimmten Positionen auf dem Keyboard moduliert wird. Entspricht der KEYBOARD CONTROL VOLTAGE bei den alten Analog-Synthies.

Hohe Werte dieses Parameters bewirken, daß der Filter bei höheren Noten weiter aufgeht. Der Maximalwert (63) erhöht die Cutoff-Frequenz jeweils um eine Oktave für jede gespielte Oktave auf dem Keyboard.

3. MOD 1 - Modulator #1

Wählt die erste Modulationsquelle der Filtercutoff-Frequenz aus, positiv oder negativ.

4. MODAMT 1-Modulator #1 Depth

Setzt die Stärke mit der Modulator #1 auf die Cutoff-Frequenz einwirkt.

5. MOD 2-Modulator #2

Wählt die zweite Modulationsquelle der Filtercutoff-Frequenz aus.

6. MODAMT 2-Modulator #2 Depth

Setzt die Stärke mit der Modulator #2 auf die Filtercutoff-Frequenz einwirkt fest.

LFO-PAGE

0. FREQ-LFO Frequency

Geschwindigkeit des LFOs.

1. RESET

Reset ON/OFF. ON: Die LFO Wellenform beginnt nach jedem Tastendruck von vorne.

OFF: Die LFO Wellenform kreist durchgehend, ohne von vorne anzufangen.

2. HUMAN-Humanize function

ON: Addiert ein zufälliges Element zur LFO Frequenz dazu, dadurch erscheint der Sound nicht so mechanisch.

OFF: Die LFO Frequenz wird wie eingegeben wiederholt.

3. WAVE-LFO Waveform

Die Wellenform, welche der LFO spielt. Zur Auswahl stehen:

TRI Dreieck

SAW Sägezahn (negative Modulation, wenn sie fallen soll)

SQR Rechteck (nur positiv möglich)

NOISE Zufall

4. LEVEL 1

Eingabe des Punktes, wann der LFO zu spielen beginnen soll.

5. DELAY

Setzt die Zeit, in der die Amplitude des LFOs von Level 1 zu Level 2 geht. Achtung: Kleinere Werte bewirken eine längere Verzögerung (Delay), größere Werte eine kürzere Verzögerung. Der Zeitwert hängt von der Zeit und dem Level ab. Wert 0 bewirkt, daß der LFO bei Level 1 bleibt.

6. Level 2

Dieses ist der letzte Level, den der LFO am Ende des Anstiegs erreicht. Er bleibt auf diesem Level, bis eine Taste losgelassen wird.

7. MOD-LFO Depth Modulator

Wählt die Modulationsquelle für die LFO Stärke. Die Auswirkungen dieses Modulators werden zu den Werten der LFO Stärke addiert. Beachte, daß der LFO sich auch selbst modulieren kann. Außerdem kann er mit einem anderen LFO zusammen ungewöhnliche LFO Wellenformen produzieren. Der endgültige, modulierte LFO Output ist dann als Modulationsquelle zu gebrauchen, deren Stärke genau durch die Modulationsstärke-Controls auf den anderen Pages eingestellt werden kann.

Achtung: Um das Modulationsrad für einen Vibrato zu gebrauchen, ist diese Einstellung die gebräuchlichste:

1) WHEEL als Modulator eines LFOs einstellen,

2) für diesen LFO die Parameter L1 und DELAY auf Wert 0,

3) Auf der OSC Page einstellen, daß der LFO die Tonhöhe (Pitch) des Oszillators moduliert.

Bei den Werksounds des ESQ-M ist LFO 1 auf WHEEL Vibrato eingestellt (wo es sinnvoll ist).

ENVELOPE-PAGE

0. Level 1

Das ist der Pegel, den die Hüllkurve am Ende der Zeit von TIME 1 erreicht. Alle Hüllkurven starten bei "0" und gehen zum LEVEL 1, wenn eine Taste gedrückt wird.

1. Level 2

Der Pegel, den die Hüllkurve am Ende von TIME 2 erreicht.

2. Level 3

Der Pegel, den die Hüllkurve am Ende von TIME 3 erreicht. Level 3 ist der Sustain Level (Haltephase). Nachdem eine gespielte Taste losgelassen wird, kehrt die Hüllkurve zu 0 zurück.

3. VEL. L VI.-Velocity Level Control

Dieses Parameter macht die Level 1, 2 und 3 anhängig von der Anschlagdynamik, d.h. wie stark man die Tasten anschlägt. Ist der Wert dieses Parameters klein, wird ein sanfter Anschlag der Tasten alle drei Levels vermindern. Je größer der Wert, desto mehr werden die Levels verringert, wenn man sanft anspielt. So definieren die Levels 1,2 und 3 die Maximum-Levels; Parameter VEL. L VI. subtrahiert von diesen Levels.

4. VEL. T 1-Velocity Attack Control

Durch dieses Parameter wird die TIME 1 von der Anschlagstärke beeinflusst. Erhöhen des Wertes wird eine Verminderung des Wertes TIME 1 bei hartem Anschlag nach sich ziehen, die Attack Zeit wird verkürzt. Je größer der Wert ist, desto schneller wird LEVEL 1 bei hartem Anschlag erreicht. Ist TIME 1=0, dann hat dieses Parameter keine Auswirkungen.

5. TIME 1

Es ist die Zeitspanne zwischen Drücken der Taste und Erreichen von LEVEL 1. Bei den meisten Anwendungen ist dies die Attak Zeit (Anschwillphase). Je höher der Wert, desto länger die Zeit.

6. TIME 2

Die Zeit, die die Hüllkurve benötigt, um von Level 1 zu Level 2 zu kommen. Ist die erste der beiden Decay-Stufe.

7. TIME 3

Die Zeit, um von Level 2 zu Level 3 zu kommen. Zweite Decay-Stufe. Am Ende von TIME 3 bleibt die Hüllkurve am Level 3, bis die Taste losgelassen wird.

8. TIME 4

Release Time (Ausklangzeit). Zeitspanne, die vom Loslassen der Taste bis zum Ende der Hüllkurve ("0") vergeht.

9. KBD SCAL-Keyboard Decay Scaling

Erhöhen dieses Parameters hat zur Folge, daß der Wert von TIME 2 und TIME 3 sich verringert, wenn man höhere Töne auf dem Keyboard anschlägt. So klingen höhere Noten schneller ab als niedrigere. Dieses findet man bei manchen akustischen Instrumenten. Je größer der Wert von KBD SCAL ist, desto mehr verringert sich die Ausklangzeit der höheren Noten. Dieses Parameter hat keine Auswirkungen, wenn die Parameter TIME 2 und TIME 3 auf 0 stehen.

MODES PAGE

0. AM

Amplitudenmodulation. In der Stellung ON moduliert die Amplitude von Oszillator 1 die Amplitude von Oszillator 2. Die Amplitudenhüllkurve des Oszillators 2 wird nicht beachtet. Wenn die Oszillatoren 1 und 2 leicht gegeneinander verstimmt werden, kann die AM Mode FM-artige (DX-7...) Sounds (z.B. Bells) erzeugen. Je mehr die beiden Oszillatoren verstimmt werden, desto größer ist der Effekt. Wird die Amplitude des Oszillators 2 nicht von DCA 2 kontrolliert, muß man DCA 4 und ENV 4 zur Kontrolle der Lautstärke benutzen.

1. GLIDE

Wird auch Portamento genannt. Dabei werden die verschiedenen gespielten Noten miteinander verbunden, anstatt sie einzeln mit kurzen Pausen erklingen zu lassen. Je größer der Wert eingestellt wird, desto länger dauert es, die nächste Note zu erreichen.

Bei Glide gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, abhängig von MONO mode:

MONO Mode OFF: Alle gespielten Noten, also auch ganze Akkorde werden hoch- oder runtergleiten. (Polyphones Glide).

MONO Mode ON: Fingered Portamento. Das heißt, bei einer gespielten Note hört man noch kein Glide, drückt man jetzt noch eine andere Taste herunter, zieht sich der erste Ton zu dem zweiten hoch bzw. runter. Läßt man nun die zweite Taste wieder los, kehrt der Ton wieder zu der ersten Taste zurück.

2. MONO

in MONO Mode erklingen die Töne einstimmig, d.h. bei Akkorden erklingt nur der zuletzt gespielte Ton. MONO Mode heißt jedoch nicht, daß alle 8 Stimmen des ESQ-Ms auf eine Taste gelegt werden. Der Sound erklingt nur einstimmig.

3. SYNC

Synchronisiert den Anfang von Oszillator 2 zu dem von Oszillator 1. Wenn Oszillator 1 seine Wellenform beendet hat und eine neue anfängt, startet Oszillator 2 ebenfalls neu, auch wenn er seine Wellenform noch nicht ganz durchgespielt hat. Dadurch entsteht der bekannte "Hard Syn" Effekt, der am besten zur Geltung kommt, wenn die Frequenz von Oszillator 2 anders oder moduliert ist.

Die nächsten beiden Parameter haben nur eine Wirkung, wenn man die gespielte Note zweimal anschlägt.

4. RST VC-Voice Restart

Wenn "ON": Wenn die gleiche Taste noch einmal angeschlagen wird, bevor der Ton der ersten verklungen ist, wird die gleiche Stimme zugeordnet. Diese wird "gestohlen", um die neue Note zu spielen. Dieser Effekt ist für viele Sounds gut, z.B. für Pianos, aber manchmal stört er bei anderen Sounds, besonders bei Sounds mit langem Attack oder Release, wie Streicher, wo man nicht unbedingt eine abrupt verschwindene Note gebrauchen kann, wenn man die Note zweimal anschlägt.

Wenn "OFF": Wird eine Taste, bevor eine Note verklungen ist, angeschlagen, wird eine neue Stimme dazugewiesen; die erste Stimme spielt weiter. Wenn schon zwei Stimmen diese Note spielen, wird die "ältere" (erste) gestohlen. (Zwei Stimmen wechseln sich beim Spielen ab, wenn eine Taste wiederholt angeschlagen wird.) Wie oben angeführt, ist dieses besser für Sounds mit langem Attack oder Release (Filter sweeps etc.).

5. RST ENV-Envelope Restart.

Wenn "ON": Wird die gleiche Taste noch einmal angeschlagen, gehen alle vier Envelopes (Hüllkurven) auf den Punkt "0" zurück und starten von dort noch einmal.

Wenn "OFF": Jede Hüllkurve startet ihren "Kreis" am momentanen Punkt, egal, wo sie sich gerade befindet, wenn die Taste ein zweites Mal angeschlagen wird. Es dauert dann solange wie TIME 1, bis die Hüllkurve LEVEL 1 erreicht hat, ob die neue "Rampe" (siehe Anhang) in der gleichen Anordnung (up oder down) wie der originale Attack-Teil ist oder nicht. In anderen Worten, jede Hüllkurve verhält sich normal, außer daß ihr STARTING LEVEL, normalerweise Null, den Level hat, den er hatte, als die Taste wiederholt angeschlagen wurde.

6. RST OSC-Oscillator (Waveform) Restart

"ON": Alle drei Oszillatoren haben Pause, bevor eine Taste angeschlagen wird, so beginnen sie in Phase zu spielen, wenn eine Taste angeschlagen wird. Jedes Phasing, oder "schlagen" zwischen den Oszillatoren (verursacht durch Verstimmungen) wird gleich sein bei jedem Anschlagen der Taste.

"OFF": Die Oszillatoren spielen weiter, werden also nicht gestoppt, wenn eine neue Taste angeschlagen wird. Deshalb wird die entsprechende Phase des Oszillators unvorhersehbar. Dieses führt zu einer zufällig variierten Phasenverschiebung und Änderung des Klangcharakters des Sounds.

7. ENV CYC-Envelope Full Cycle Mode

"ON": Die Hüllkurven gehen ihren vollen Kreis, wenn eine Taste angeschlagen wird. In diesem Mode beachtet der ESQ nicht, ob man die Taste hält oder sie sofort losläßt - jede Hüllkurve geht durch ihre eingestellten Werte (sie ignoriert den SUSTAIN Wert hinter TIME 3) mit jedem Tastenanschlag. Dieses ist brauchbar bei vielen percussiven Sounds, Bell-Sounds, Filter sweeps und anderen Sounds, wo man wiederholbare, von der Spieltechnik unabhängige

Hüllkurven benötigt.

"OFF": Dieses ist der normale Modus. Alle Hüllkurven beginnen von Null, wenn eine Taste angeschlagen wird.

SPLIT/LAYER PAGE

Sounds des ESQ-M können **gelayered** (zwei verschiedene Sounds befinden sich übereinander auf der ganzen Tastatur), **gesplittet** (ein Sound auf der unteren Hälfte, der andere Sound auf der oberen Hälfte der Tastatur) und **SPLIT/LAYERed** (die beiden SPLIT-Sounds werden **gelayered** von einem anderen Sound) werden.

Diese Zusammenstellungen müssen als extra Programm bzw. Sound abgespeichert werden. Die dazu benötigten Sounds bleiben in ihren Speicherplätzen erhalten.

Wird **gelayered**, ist der ESQ-M nur 4-stimmig! Beim Splitten verhält er sich anders: Er bleibt 8-stimmig, spielt man z.B. auf der unteren Hälfte einen 5-stimmigen Akkord, kann man auf der oberen Hälfte noch 3-stimmig spielen (5+3=8).

Die Parameter dieser Page wählt man durch den SCROLL-Knopf oder durch direkte Eingabe der Parameterzahl an.

In dieser Page kann man folgende Dinge tun:

- LAYER Funktion anschalten,
- LAYER Programm auswählen,
- das Keyboard zwischen zwei Programmen (unten oder oben) splitten,
- SPLIT Programm auswählen,
- SPLIT Punkt auswählen,
- einen zweiten Sound mit einem Splitprogramm layern
- und dieses SPLIT/LAYER Programm auswählen.

0. SP/LA (switch) - SPLIT / LAYER ON/OFF

Der SPLIT/LAYER Modus wird aktiviert. Dazu muß das Keyboard erst gesplittet werden. (siehe #4).

ON: Das SPLIT Programm wird mit dem in dem nächsten Parameter ausgewählten Sound **gelayered**. Dadurch wird der Synthe 4-stimmig auf der SPLIT/LAYERED Hälfte des Keyboards.

1. SP/LA (prog-) Select SPLIT/LAYER Program

Der Sound, der hier auf dem Display erscheint, wird mit dem SPLIT-Programm **gelayered**, wenn ein UPPER oder LOWER SPLIT eingestellt worden ist. Es ist möglich, einen SPLIT/LAYER zu bekommen, ohne daß der LAYER Modus an ist. Dieses angezeigte Programm ist nur mit dem SPLIT Programm **gelayered**. Es wird immer ein Sound angezeigt, auch wenn LAYER nicht eingestellt wurde. Ist dieses Parameter angewählt worden, kann man einen neuen SPLIT/LAYER Sound durch den Data Entry Slider oder die Up und Down Tasten anwählen.

2. LAYER (switch)-LAYER ON/OFF

Hiermit stellt man den LAYER Modus ein oder aus.

ON: Das momentane Programm wird **gelayered** mit dem Programm, das man mit dem nächsten Parameter (#3) anwählt. Beide Sounds spielen dann zusammen. Der ESQ-M wird dadurch 4-stimmig.

3. LAYER (-prog) - Select LAYER Program

Das hier angezeigte Programm wird mit dem momentanen Programm **gelayered**, wenn LAYER Mode angestellt ist. Auch hier wird immer ein Sound angezeigt, egal, ob LAYER an oder aus ist. Einen neuen LAYER Sound wählt man per Data Entry Slider oder Up-Down Tasten an.

4. SPLIT (switch) - SPLIT ON/OFF

Mit diesem Parameter entscheidet man, ob die Tastatur geteilt wird und welcher Sound wo liegt. Es gibt drei Möglichkeiten:

- OFF - kein SPLIT, ein Sound auf der ganzen Tastatur.
- UPPER - der SPLIT Sound (siehe #5) liegt auf dem oberen Bereich der Tastatur, über dem SPLIT-Punkt. Der momentane Sound liegt in der unteren Hälfte.
- LOWER - der SPLIT Sound liegt auf dem unteren Teil der Tastatur, der momentane Sound befindet sich auf der oberen Hälfte.

5. SPLIT (prog-) - Select SPLIT Program

Das hier erscheinende Programm bezieht sich auf die Keyboardhälfte, die oben bestimmt wurde (Lower-Upper). Es befindet sich immer ein Name im Display, egal, ob SPLIT eingestellt worden ist oder nicht. Diesen Sound kann man auch durch den Data Entry Slider oder durch die Up-Down-Tasten verändern.

Wichtige Bemerkung zu SPLITS und LAYERS:

Der ESQ-M merkt sich nur den Platz im Speicher, nicht das Programm selbst. Löscht man einen Sound aus dem Speicher, wenn man ihn mit einem anderen z.B. **gelayered** hat, besteht der Layer Sound nicht mehr, da der Speicherplatz jetzt leer ist. Auch wenn man den Sound auf einen anderen Platz kopiert, existiert der Layer Sound nicht mehr, da sich der ESQ-M eben nicht den Sound selbst merken kann, sondern nur seinen Speicherplatz.

Layered, splittet oder split/layered man einen Sound von einer Cartridge und man entfernt die Cartridge, so erscheint dann bei dem Sound das Wort "CART", anstelle des Programmnamens, man hört dann beim Spielen den internen Sound, der den gleichen Programmspeicherplatz hat, wie der der Cartridge.

Desweiteren kann man einen Layer Sound nicht noch einmal layern, also im Prinzip einen dreifachebn Layer kann man nicht erstellen.

6. SPLITKEY-Select SPLIT Key

Mit diesem Parameter bestimmt man den Splitpunkt des ESQ-M, wenn SPLIT-LOWER oder SPLIT-UPPER eingestellt worden ist. (siehe #4).

Wert: 21 bis 108

Es handelt sich hierbei um MIDI Tastennummern. Das untere C einer 5-Oktaven-Tastatur (61 Tasten) ist die MIDI Taste #36, das mittlere C ist MIDI Taste #60 und das hohe C ist MIDI Taste #96. Der hier anwählbare Umfang von 21 bis 108 entspricht dem 88 Tasten-Umfang eines Grand Pianos. Dadurch kann man, wenn man ein Masterkeyboard mit 88 Tasten über MIDI ansteuert, den SPLITpunkt auch unterhalb oder oberhalb des 61 Tastenbereichs einstellen. Der Splitpunkt selbst spielt immer, egal welches Programm auch immer auf der oberen (UPPER-) Hälfte ist.

Programmvereinbarungen:

Die folgenden Punkte helfen, Werksounds neu zu editieren oder eigene zu kreieren:

- LFO's:

LFO 1: wird benutzt, um WHEEL VIBRATO zu erzeugen, wenn es der Sound beinhaltet.

LFO 2/3: kann man für andere Zwecke verwenden.

- Envelopes (Hüllkurven):

ENV 1: wird für Tonhöhe benutzt (moduliert OSC 1,2 oder 3).

ENV 2: Lautstärke-Hüllkurve (moduliert DCA 1, 2 oder 3).

ENV 3: Filter-Hüllkurve (moduliert FILTER CUTOFF FREQUENCY (Abschneidefrequenz des Filters)).

ENV 4: dient als endgültige Lautstärke-Hüllkurve (DCA 4).

Sicher, diese Einstellungen treffen nicht auf jedes Programm zu, aber wo es möglich ist, haben die Werksounds diese Einstellungen.

PROGRAM NAMES

- (!) Die Layer Programme haben dieses Zeichen in ihrem Namen.

- (+) Die Split Programme haben dieses Zeichen in ihrem Namen.

**DIE E-MAIL REDAKTION
MÖCHTE SICH AN DIESER
STELLE BEI KERSTIN
NOCHEINMAL HERZLICHST IM
NAMEN ALLER EUG-MEMBERS
BEDANKEN!**

ENSONIQ CORPORATION - FRAGEN UND ANTWORTEN

ein Interview mit Bruce Crockett

Das Hauptpotential von Ensoniq stellt das VLSI-Design dar. Was heißt VLSI?

VLSI (very large scale integration) ist eine relativ neue Entwicklung auf dem Gebiet der integrierten Schaltkreise. In einem VLSI-Chip sind mindestens 20.000 Bausteine enthalten. Wir freuen uns darüber, daß wir zu den Ersten zählen, die diesen VLSI-Chip in vollem Umfang ausschöpfen können. Der VLSI Q-Chip stellt den Grundstein des Mirage und des ESQ-1 dar und enthält über 22.000 Bausteine. Im Vergleich dazu besteht der neueste Chip - genannt DOC II - aus über 50.000 Komponenten.

Wie entwirft man einen Chip?

Wir fangen an, indem wir mit dem Ende beginnen und zwar mit dem eigentlichen Produkt. Im Gegensatz zu anderen nähern wir uns dieser Sache von hinten. Da der Vorgang des Entwurfs zu zeit-aufwendig und zu teuer ist, entwerfen die meisten Firmen zu-nächst einmal ein Broad-Based-Chip, welches dann auf eine groß-gefächerte Produktpalette angewendet werden kann.

Wir beginnen mit den charakteristischen Merkmalen und den Darbietungsmöglichkeiten, die am Ende herauskommen sollen. Wir entwerfen den Chip so, daß er für das Instrument geeignet ist. Diese Vorgehensweise bewirkt zwar, daß wir nur wenige Produkte haben, aber jedes einzelne hat eine höhere Leistungskapazität.

Da wir uns hauptsächlich auf das CAD-System (Computer Aided Design) stützen, steht für uns die Teamarbeit im Vordergrund. Gemäß des Grundsatzes "Jede Kette ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied" ist jeder Mitarbeiter unentbehrlich. Wir sind sehr glücklich darüber, daß unser Team voll von "starken Gliedern" innerhalb dieser "Kette" ist.

Warum wendet sich Ensoniq - trotz ihrem Background in der Computerbranche - der Musikindustrie zu?

Der Unterschied zwischen Computer und Musik ist gar nicht so groß wie man glaubt. Viele Leute in der Computerbranche sind Musiker, und dies gilt auch für unser Gründerteam und viele unserer ältesten Mitarbeiter.

Unser Grundprinzip ist der Entwurf und die Herstellung von Musikinstrumenten, die sich vor allem durch ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis gegenüber Wettbewerbsprodukten auszeichnen. Wir erreichen diesen Vorteil durch den zweckorientierten VLSI-Mikro-Chip. Wir haben übrigens der Computerindustrie nicht den Rücken gekehrt. Jeder Apple II GS ist mit einem Ensoniq Q-Chip ausgestattet. Dieser gibt dem II GS die umfangreichsten Sound-Möglichkeiten, die bisher ein Personal Computer gehabt hat. Hinzu kommt noch, daß dieser Chip den II GS dazu befähigt, eine menschenähnliche Stimme zu erzeugen. Wir befinden uns noch im Anfangsstadium bezüglich der Entwicklung von Software, die durch den Chip Vorteile gewinnt.

Entwickelt sich die Musikbranche wie die Computerbranche?

In gewisser Weise schon. Der Grundtenor ist bei digitalen Instrumenten ähnlich wie bei Computern - Hardware und Software. Und jedes Jahr gewinnt die Software immer mehr an Bedeutung.

Dieses sieht man ganz deutlich bei amerikanischen Firmen. Fast jede bedeutende Firma, die Software vertreibt, stammt aus Amerika. Im Bereich der Software-Entwicklung stehen die USA an 1. Stelle vor allen anderen Ländern. Wir können uns glücklich schätzen, ein Team von Software-Technikern auf uns gelenkt zu haben, das Weltklasse hat. Der Kern der Gruppe ist immer noch bei uns, und jeder neue Mitarbeiter bringt seine individuelle Kreativität mit sich. Das Zusammenspiel all dieser Fähigkeiten läßt uns optimistisch denken, was die Zukunft betrifft.

Ensoniq scheint mit dem Mirage aus dem Nichts gekommen zu sein.

Warum konstruieren Sie einen Sampler als 1. Instrument?

Wir sahen eine große Chance in der Herstellung eines digitalen Samplers. Als wir mit dem Mirage-Projekt angingen, kostete das preiswerteste Sampling Keyboard, der Emulator, usd 8.000,-. Wir sahen die große musikalische Leistungsfähigkeit des Samplers, aber der Preis mußte mit dem eines Synthesizers konkurrieren können, um einen angemessenen Erfolg zu haben.

Es dauerte über ein Jahr, um den Mirage zu konstruieren. In der Zeit, als wir nicht wußten, ob noch andere Hersteller an einem Sampling Keyboard arbeiteten, betrachteten wir diesen Zeitraum als eine Art Bewährungsprobe. Wenn wir die zweite Firma auf dem Markt gewesen wären mit einem Sampler unter usd 2.000,-, so hätten wir sehr viel Mühe gehabt, konkurrenzfähig zu sein. Der Mirage DSK zu usd 1.295,- ist immer noch das führende Gerät unter den Sampling Keyboards in der Preisklasse zwischen usd 1.000,- und usd 1.500,-. Es ist überflüssig zu erwähnen, wie sehr wir uns darüber freuen, daß diese momentan starke Situation immer noch anhält.

Wie kam es zu den anderen Instrumenten?

Der ESQ-1 stützt sich auf den Q-Chip in einer etwas anderen Richtung. In einer nicht langen Entwicklungsphase war es offensichtlich, daß wir den Aufbau eines All-In-One Recording Studios erreicht hatten.

Wir nahmen dieses zum Anlaß, die Studio-Features zu vergrößern. Die Tatsache, daß sich der ESQ-1 bewährt hat, gibt uns das Gefühl erfolgreich zu sein.

Die nächste Herausforderung für uns war ein Synthesizer zu entwerfen, der auf Live-Performance ausgerichtet war. Keyboarder erzählten uns, daß sie Sounds bräuchten, die sich bei all dem benutzten Verstärker-Equipment durchsetzen würden. Sie erwarteten auch einen neuen Maßstab an Ausdruckskraft bei ihren Instrumenten. Und immer mehr Musiker benutzten MIDI in Live-Performance mit unterschiedlichen Ergebnissen.

So entstand die Technologie des Cross-Wave-Synthesizers und der SQ-80 aus dieser Herausforderung. Das Poly-Key Pressure Sensitive Keyboard ermöglicht dem Spieler eine unabhängige Kontrolle über die Modulation einer jeden Taste. Die umfangreichen Midi-Features des SQ-80's vereinfachen in Verbindung mit dem eingebauten Diskettenlaufwerk in ungeheurem Maße die Live-Problematisierung bezüglich der Anwendung von MIDI.

Der Ensoniq EPS Performance Sampler ist ebenfalls auf den Live-Musiker zugeschnitten. Sampling ist bei Musikern immer beliebter geworden, doch schien die benötigte Ladezeit bislang die Anwendung von Samplern auf der Bühne erheblich einzuschränken.

Die Möglichkeit, das Instrument spielen zu können, während es lädt, hatte bei uns den größten Stellenwert auf der Wunschliste für einen neuen Sampler. Neben größerer Speicherkapazität, CD-Klangqualität und größere Ausdruckskraft, nahm die Entwicklung des neuen Gerätes Gestalt und Form an.

Durch die Benutzung des DOC II Sound Chips ist der EPS das erste einer neuen Generation von Sampling-Instrumenten.

Wie sieht die Position von Ensoniq in der Musikbranche aus in den kommenden 5 Jahren?

Wir sind erfreut sagen zu dürfen, daß wir eine erfolgreiche neue Firma sind. Klein anzufangen hat seine Vorteile. Zu sehen, was der Musiker wirklich braucht, hat uns dahin gebracht, wo wir jetzt sind.

Aber 5 Jahre weiter werden wir keine neue Firma mehr sein. Ensoniq's Position wird durch unsere Fähigkeit bestimmt werden, innovativ zu bleiben.

Wir sind uns der Versuchung bewußt, uns auf bisherige Erfolge zu stützen,

DER ENSONIQ PERFORMANCE SAMPLER

Warum ist der EPS ein "PERFORMANCE SAMPLER" verglichen mit einem Studio-Sampler?

Der eigentliche Grund dafür ist das Feature, das diesen Sampler während des Spielens geladen werden kann. Sampler haben sich auf der Bühne deshalb keiner großen Akzeptanz erfreut, weil sie stets aufhörten, Musik zu machen, sobald Sounds von der Diskette geladen wurden. Seit wir den Mirage herausgebracht haben, hörten wir immer wieder von Musikern, daß die Ladezeit ein Hindernis sei - und das, obwohl der Mirage im Vergleich zu seinen Konkurrenten eine sehr kurze Ladezeit hat.

Eine besondere Technik, die sich "Direct Memory Access" nennt, erlaubt dem EPS, Sounds in eine Sektion seines internen Speichers zu laden und gleichzeitig eine andere zu spielen. Ein Keyboarder braucht einzig und allein zu warten, falls der gesamte Speicherinhalt neu geladen werden sollte.

Das Feedback von Musikern zeigte ebenfalls, daß der Wunsch nach einem noch ausdrucksvolleren Sampler bestand. Wenn ein Musiker ein überzeugendes Saxophonsolo auf einem Sampler spielen will, muß er wie ein Saxophonspieler denken. Dazu gehört, daß ihm die Nuancen eines Saxophon-Sounds zur Verfügung stehen, immer wenn er sie gebrauchen will.

Der EPS hat zwei "Patch Select" Tasten, die unmittelbar über dem Pitch-Rad angebracht sind und die ihm den sofortigen Zugriff auf vier alternative Wavesamples geben. Auf diese Weise kann er nach Belieben eine rotzige, schreiende oder stöhnende Variation einbringen. Es bedarf einiger Übung, um diese Eigenschaft voll zu nutzen, aber das Ergebnis rechtfertigt diese Mühe.

Der EPS hat ebenfalls ein Poly-Key druckempfindliches Keyboard, bei dem jede individuelle Taste ihr eigenes Aftertouch hat. Wenn das Aftertouch z.B. auf die Tonhöhe geschaltet ist, kann dadurch ein Steel-Gitar ähnlicher Effekt hervor gerufen werden. Es kann nahezu jeder Stimmen-Parameter dieses Instrumentes angesprochen werden, inklusive Crossfading von Wavesamples. Auch hierzu sei gesagt, daß dieses Feature ein gewisses Maß an Beherrschung erfordert, die jedoch zur Erzeugung von einigen durchbrechend neuen Sounds führen kann.

Gibt es eine neue Technologie beim EPS?

Angefangen beim Sound-Chip, beim EPS ist alles neu. Es ist das erste Instrument, das unseren neuen VLSI Sound-Chip benutzt, bekannt als DOC II. Dieser Chip beinhaltet mehr als 50.000 Komponenten inclusive ein Arsenal von digitalen Sampling-Oszillatoren mit allen unterstützenden Schaltkreisen. DOC II hat es uns ermöglicht, digitale Signalverarbeitung innerhalb eines Instrumentes vollständiger zu nutzen, so daß sein Sound mehr der Qualität des

digitalen Aufnahmeverfahrens entspricht. Der EPS ist der erste Sampler mit echten digitalen Vierpol-Filtern pro Stimme.
Wir glauben, daß wir ebenso große Fortschritte bezüglich der Entwicklung der Software gemacht haben. Der EPS ist eine äußerst intelligente Maschine. Zum Beispiel hat unser Software-Team eine Menge von der Erfahrung in die Software vom EPS einfließen lassen, die unsere "Chef-Sampler" in punkto Looping gewonnen haben.

Der EPS hat einen eingebauten Sequenzer. Wird dieses Feature ein Markenzeichen von ENSONIQ?

Wieder muß dem dem Software-Team ein Lob ausgesprochen werden. Ein ganzes Stück Basis-Arbeit wurde bereits durch die Entwicklung des ESQ-1 getan, bei der das Konzept eines integrierten Systems sehr gut verwirklicht wurde.

ESQ-1, SQ-80 und EPS sind multitimbral mit dynamischer Stimmenzuweisung (Stimmen werden so jedem Sound zugewiesen, wie sie benötigt werden). Diese Eigenschaft kommt besonders in Verbindung mit Sequenzern zum tragen, so daß der eingebaute Sequenzer für bei Musikern ein gewaltiger Erfolg geworden ist.

Unser Entwicklungskonzept ist, immer ein Maximum an Darbietung zum jeweiligen Preis zu bieten. Solange Musiker danach fragen, werden wir damit fortfahren, Sequenzer in unsere Instrumente zu integrieren.

Was für eine Art von Library ist für den EPS erhältlich?

Der Mirage hat uns sehr gut gelehrt, daß eine gute Sound-Library der einzige und bedeutendste Faktor für den Erfolg eines Samplers ist. Der EPS verfügt über ein eingebautes Programm, welches die mehr als 2500 Mirage Sounds in EPS-Format umschreiben kann. Der Zugewinn dabei ist, daß der Konvertierungsprozeß die Klangqualität der Mirage-Sounds noch entscheidend verbessert.

Es gibt eine begrenzte Stückzahl von "Nur"-EPS Sounds, die momentan erhältlich sind, aber während Sie dieses lesen, werden bereits neue Sounds von ENSONIQ und Drittfirmen entwickelt.

Und die unvermeidliche Frage, was ist mit den bits?

Die "bit-Frage" wird mit jedem Produkt, das auf den Markt kommt, unklarer. Wir geben zu, daß der EPS zu dieser Verwirrung nur beitragen wird. Ist er ein 16 bit Sampler? Ja. Ist er ein 13 bit Sampler? Ja. Ist er ein 24 bit Sampler? Ja. Betrachtet man das Datenformat, ist der EPS ein 16 bit Sampler.

Der Sample-Converter des EPS hat 13 bit.
Die Auflösung am Ausgang beträgt 24 bit bei 96 dB Dynamikumfang.
Wie das Instrument für das Gehör des Musikers klingt ist wirklich das beste Maß dafür, wieviel bits sich in einem Prospekt gut machen.

DER ENSONIQ SQ-80 CROSS WAVE SYNTHESIZER

Wie kam es zu der Idee, einen Studio-Synthesizer für Live-Zwecke zu entwickeln?

Die Ideen kamen hauptsächlich von Musikern mit einer Menge Erfahrung im Umgang mit allen denkbaren elektronischen Tasteninstrumenten. Nach Erstellung einer Stoffsammlung sämtlicher Bemerkungen und Ideen war es nicht schwer zu erkennen, wo ihre Ansprüche und Bedürfnisse lagen. Sie gaben uns zu verstehen, daß sie, falls jemand einen Synthesizer entwickeln würde, der eine weit offene Stimmenarchitektur, Vielseitigkeit, einen Mehrspur-Sequenzer, Ausdrucksstärke, Transportierbarkeit und für den Live-Musiker unverzichtbare Features bietet, in "Reihe und Glied ständen", um einen

solchen zu kaufen.

Das Konzept der Cross Wave Synthese bot uns die Möglichkeit, Sounds zu kreieren, die sich über eine Bandbreite von verstärkten Instrumenten erstrecken. Die Suche nach mehr Ausdrucksstärke führte uns zur Entwicklung des Poly-Key druckempfindlichen Keyboards. Unter der Betrachtung, was während eines Live-Auftrittes an MIDI gebraucht wird, kamen wir zu dem Schluß, daß ein eingebautes Diskettenlaufwerk notwendig sei, um Sequenzen und MIDI System Exklusiv Daten zu speichern.

Es gibt eine Menge anderer neuer Features beim SQ-80, doch diese waren solche Ideen, die das gesamte Konzept zusammenhielten.

Was bedeutet "Cross Wave Synthese"?

Akustische Klänge sind für das menschliche Ohr wesentlich "interessanter" als synthetische. Der wesentliche Grund dafür ist das Vorhandensein bestimmter Einschwingvorgänge bei akustischen Klängen. Diese Vorgänge erstrecken sich lediglich über eine sehr kurze Zeitperiode hinweg und sind oft sehr verschieden vom anhaltenden Klang eines Instrumentes.

Cross Wave Synthese versteht sich als "Ineinander überblenden" von Einschwingphasen in den Anfang eines anhaltenden Klanges. Die meisten der Einschwing-Wellenformen beim SQ-80 sind mehrfach-gesampelt von akustischen Musikinstrumenten, so daß z. B. hammerartige Einschwingvorgänge dem Klang einer synthetisierten Marimba Klangtreue verleihen können oder eine völlig neue Klangfarbe, wenn sie mit einem Vokal-Sound kombiniert werden.

Inwiefern unterscheidet sich der SQ-80 vom ESQ-1?

Der SQ-80 sieht fast genauso aus wie der ESQ-1 und wird auch die Sounds von ESQ-1 Cartridges ohne Unterschied und ohne Zuhilfenahme von Adaptern wiedergeben. Dazu ist jedoch zu sagen, daß fast jedes Teil dieses Instrumentes in der einen oder anderen Weise verändert worden ist.

Da wären zuerst die 43 zusätzlichen internen Wellenformen, insgesamt also 75. Diese zusätzlichen Wellenformen geben dem SQ-80 die Fähigkeit, Klänge zu erzeugen, die andere Synthesizer - der ESQ-1 inbegriffen - nicht erzeugen können. Die Stimmarchitektur ist beim ESQ-1 so offen, daß es zwar schwer ist, sie zu verbessern, dennoch hat man eine zweite Release-Time hinzugefügt.

Das Poly-Key druckempfindliche Keyboard macht ebenfalls in entscheidendem Maße aus dem SQ-80 ein anderes Instrument. Einfach gesagt, das Poly-Key druckempfindliche Keyboard gibt jeder einzelnen Note ihr eigenes individuelles Aftertouch. Das bedeutet praktisch, daß ein Musiker die Modulation jeder gespielten Note kontrollieren kann, völlig unabhängig von allen anderen.

Die Integration eines MIDI Disk Drives ist ein weiterer bedeutender Unterschied. Neben der Speicherung von Programm- und Sequenzer-Daten besitzt der SQ-80 die Fähigkeit, ein komplettes MIDI-Setup zu versorgen, indem er system exklusive Daten speichert und laden kann. Hat ein Musiker einmal sein MIDI-Equipment in ein harmonisierendes System konfiguriert, kann er sämtliche Sounds, Sequenzen, Drum-Machine Patterns, Halleinstellungen und sogar Lichtsteuerungsbefehle auf einer Diskette speichern, wenn er einen SQ-80 benutzt.

Der SQ-80 stellt die Summe der Anregungen dar, die über die letzten zwei Jahre hinweg von tausenden von Musikern gesammelt und ausgewertet wurden. Im Hinblick darauf ist der SQ-80 ein revolutionäres Instrument; er stellt das dar, was unsere Kunden gewünscht haben. Es belohnt alle, die uns einen Platz in der vordersten Reihe der Spitzentechnologie einräumen, doch ist die wirkliche Orientierung der Firma darauf gerichtet, in der vordersten Reihe in punkto Darbietung und Wertbeständigkeit zu stehen, welche Technologie auch immer diese Position erfordert.

BACK ISSUES

Der Preis pro E-MAIL beträgt 1.60 DM zzgl. pauschal 1 DM Porto pro Nachbestellung. Bitte legt uns diesen Betrag in Briefmarken bei.

Gewünschte Ausgabe bitte ankreuzen. Coupon ausschneiden und im Briefumschlag an ENSONIQ (Adresse s. Impressum) schicken!

- c Ausgabe Nr. 1: Das EUG-System, Splitting The Mirage, Reinitialisierung beim ESQ-1, Zuhör, u.a.
- c Ausgabe Nr. 2: ESQ-1; Bildung eines Songs, Mirage OS 3.0, Zuhör, Sound-Program-Sheet, u.a.
- c Ausgabe Nr. 3: Mirage-Library, ESQ Voice-80-Cartridges Soundlisting, Loops, ESQ-1 Software 2.3, u.a.
- c Ausgabe Nr. 4: ESQ-1-Plus, Hüllkurvenbearbeitung, ESQ-1-Sequenzer-Edit-Page, Produktinfo: SQ-80 und EPS u.a.
- c Ausgabe Nr. 5: Mix-Mode, ESQ-1-Software-Version 3.0, Sequenzer-Control- u. Locate-Page, Messe-Info u.a.
- c Ausgabe Nr. 6: K-Muse-Disks für den Mirage (1), Geschichte der Firma ENSONIQ, u.a.
- c Ausgabe Nr. 7: ESQ-1; Die MIDI-Page, K-Muse-Disks f. d. Mirage (2), Programmierung b. ESQ-M (1), Interview m. T. Lavitz u.a.

Die Ausgaben in Klammern sind leider vergriffen!

EXPANSION

Um der zu erwartenden Flut von Anfragen bezüglich des erhältlichen Zubehörs für SQ-80 und EPS vorzugreifen, drucken wir an dieser Stelle ganz einfach die neue Preisliste mit unserem kompletten Zubehör-Programm ab:

ZUBEHÖR FÜR...

MIRAGE

SQX-1 Sequenzer-Erweiterungs-Cartridge (1.024 Noten) 179,--
 ISF-1 Input Sampling Filter 385,--
 SW-1 Sustain Pedal 43,50
 PRC-1 Mirage Parameter Referenz-Karte 5,50
 SND-XX Sound-Library-Disk 5,50
 SLD-A Sound Library Set A (10 Disketten) 140,--
 SLD-B Sound Library Set B (10 Disketten) 140,--
 ASG-1 Advanced Sampler's Guide (englisch) 50,--
 M-1 Mirage Bedienungsanleitung (deutsch) 19,25
 M-2 Mirage-DSK-1 Bedienungsanleitung (englisch) 10,--

EPS

OEX-8 8 Einzelausgänge für EPS 583,--
 ME-1 2fach-Speichererweiterung für EPS 583,--
 SW-1 Sustain Pedal 43,50
 ESD-XX Sounddisk für EPS 23,--
 MM-20 EPS Bedienungsanleitung (englisch) 18,50
 AAG-1 Advanced Application Guide (englisch) 18,50

ESQ-1 / SQ-80

STC-8 E2-PROM Programm-Cartridge (80 Sounds) 179,--
 VPC-XX Voice Programm-Cartridge (80 Sounds) 95,60
 SQX-20 Sequenzer Erweiterung-Cartridge f. ESQ-1 (20.000 Noten) 280,--
 VSD-XX Sounddisk für SQ-80 46,50
 CVP-1 Control-Voltage-Pedal 70,--
 SW-1 Sustain Pedal 43,50
 MM-10 ESQ-1 Bedienungsanleitung (englisch) 20,30
 MM-15 SQ-80 Bedienungsanleitung (englisch) 20,30
 CM-10 ESQ-1 zusammengefaßte Bedienungsanleitung (deutsch) 14,70
 CM-15 SQ-80 zusammengefaßte Bedienungsanleitung (deutsch) 14,70

Anderungen vorbehalten.
 Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen Preislisten.

OPEN ACCESS

Abteilung "Gescheite Fragen - dumme Antworten"

User:

Hallo E-MAIL,

ich habe zwei Fragen an Euch:

- 1) Wer liefert ein MIDI-Interface für den ESQ-1 für MS-DOS-Rechner und was gibt es an entsprechender Software für diese Computer?
 - 2) Ich brauche eine möglichst große RAM-Cartridge. Was ist die größte, die es auf dem Markt gibt, bzw. wo gibt es die?
- Tilmann S., Hannover

E-MAIL:

zu 1) MIDI-Interfaces gibt es von der Firma ROLAND und CMS. Das ROLAND Interface trägt die Bezeichnung MPU-IPC und kostet 690 DM. Das CMS Interface kostet 460 DM, entspricht technisch aber nicht ganz dem ROLAND. Eine sichere Anlaufstation für spezielle Fragen in dieser Richtung ist der MUSIKMARKT ÖHRINGEN, Tel.: 07941-61037.

Für den ESQ-1/M gibt es das Programm mit der Bezeichnung ILP-1 ESQ Manager-IBM PC, welches die Archivierung von Sounds und Sequenzen mithilfe jedes IBM-Computers ermöglicht. Der Preis dafür beträgt 895 DM. Dieses Programm kann bei jedem autorisierten ENSONIQ Händler bestellt werden.

zu 2) Die STEINBERG Cartridge ist mit 320 RAM-Sounds die größte auf dem Markt befindliche Cartridge für den ESQ-1/M. Sie kostet 280 DM. Die genaue Bezeichnung lautet: RAM-CARTRIDGE ESQ-1/M. Du bekommst sie bei jedem Händler, der STEINBERG Produkte vertreibt. Notfalls erkundige Dich bei TSI GmbH, Neustr. 9-12, in 5481 Walldorf nach Deinem nächsten Händler.

GOODIES

ENSONIQ ARTISTS

Diese Liste enthält eine kleine Auswahl von nicht unbekanntenen amerikanischen Musikern, die ein ENSONIQ Instrument gekauft haben:

Gregg Allman	Alice Cooper
T. Lavitz	Ed Walsh
Animotion	John Fogerty
Rudy Sarzo (Whitesnake)	Michael Wilk (Steppenwolf)
Chet Atkins	Gabriel (Starship)
Wayne Shorter	Bob Wooley (Tom Jones' Band)
Black Sabbath	Glass Tiger
Mike Shrieve	Neil Young
Blood, Sweat & Tears	Herbie Hancock
Alex Smith (Joan Armatrading)	Santana
Jackson Browne	The Hooters
Stacy Q	Steve Hunter
Clarence Carter	Randy Jackson (Journey)
Donna Summers Band	Mick Jagger
Caruso	Earl Klugh
Chester Thompson	Howard Leese (Heart)
Club Nouveau	Jim Liberato (George Thorogood)
Peter Dinklage (The Monkees)	Magnum
Bruce Cohen	Barry Manilow
Vangelis	Michael McDonald Band
Rick Ocasik (The Cars)	Men At Work
Pink Floyd	Pat Metheny
Prince	Ronnie Montrose
Todd Rundgren	Larry Nelson (The Monkees)
Robbie Robinson (Frankie Valli)	Stevie Nicks
	Rick Nielson (Cheap Trick)

TERMIN

ENSONIQ Workshops

Im Monat Mai und im Juni finden wieder zwei Workshops mit unserem Produkt-Spezialist Thomas Schweinfurt statt, die Euch Gelegenheit dazu geben, spezielle Fragen "ambulante" behandeln zu lassen. Zudem werden die neuen Produkte EPS und SQ-80 mit allen ihren Möglichkeiten vorgestellt. Also nichts wie hin!

c 28.05.1988, ab 11 Uhr ----- PA-Sound, Bornheimer Landstr.
 ----- 49, 6000 Frankfurt 1, Tel.:
 ----- 069-446511

c 15.06.1988, ab 19 Uhr ----- Musik-City-Steinbrecher,
 ----- Östliche 52-54, 7530 Pforzheim,
 ----- Tel.: 07231-14701 (die
 ----- Veranstaltung findet im
 ----- KUPFERDÄCHLE statt!)