

## **Synth Controller Bedienungsanleitung Addendum zu Edition 'Spectral' für Peavey Spectrum Synth**

Der Spectrum Synth ist ein rechter Exot, komplett digital mit eigenwilliger Struktur - und teilweise beeindruckendem Klang. Er bietet 255 Parameter und eine weitläufige Modulationsmatrix. Selbstverständlich kann Dir der kleine Synth Controller nur einen Teil des Spectrum Synths erschliessen.

Die meisten Parameteränderungen sind - bedingt durch die Architektur des Spectrum Synth - erst hörbar beim nächsten Tastendruck. Wenn Du also eine Taste **hältst** und Oscillator Tune oder Filter Cutoff veränderst, tut sich am Klang nichts. Erst wenn Du die nächste Taste drückst hörst Du daß sich etwas getan hat. Ausnahmen sind Modulationsquellen wie für X-Fade der beiden Layer oder für Vcf2.

Auch das Speichern Deines Patches ist etwas gewöhnungsbedürftig: zum Speichern wähle einen der RAM Plätze 0-63 (keine Sorge, Dein Patch wird vom Spectrum Synth im Speicher gehalten) und halte für 2 Sekunden die Tastenkombination auf dem Faceplate (oberster und unterster Button). Auf dem Display Deines Spectrum Synth erscheint 'SAV' und Dein Patch ist gespeichert. Wenn das Display 'Err' anzeigt hast Du vergessen einen RAM Platz zwischen 0 und 63 anzuwählen.

Da wir gerade bei Tastenkombinationen sind: wenn Du die unteren beiden Buttons drückst (Hold to edit Envelopes2) werden die mit einer Linie verbundenen Parameter des zweiten Layers editiert. Du hast so die volle Kontrolle über beide Layer.

Letzte Tastenkombination: wenn Du alle 3 Buttons für 2 Sekunden hältst wird der Edit Buffer initialisiert, Du kannst so mit einem blanken Patch starten. Das Display zeigt kurz 'IEb', das bedeutet wohl 'Initialze edit buffer'.

Spiele ein wenig mit den Velocity Switch und X-Fade-Möglichkeiten, es lohnt sich. Du kannst z.B. mit dem Modulation Wheel zwischen den beiden Layern faden - sogar in Realtime weil es eine Modulationsquelle ist.

Dass Osc2 noch leise zu hören ist obwohl sein Volume auf 0 steht scheint ein Bug des Spectrum Synth zu sein.

Die Controller Change Nummern an der Linie im blauen Layer beziehen sich jeweils auf den Layer, der mit den Buttons angewählt ist.

Um die Einstellung 'VelSwitch' sinnvoll nutzen zu können: Mod Source auf Velo, Xfade Width auf Mittelstellung, Nun lässt sich mit xfade Point die Velocityschwelle einstellen.