

GUIDE DE DEMARRAGE



Les informations contenues dans ce manuel ne sont pas contractuelles, et peuvent être l'objet de changement sans avertissement préalable. L'unité hardware et logicielle du produit décrit dans le manuel sont fournis sous une licence

Aucune partie de ce manuel ne pourra être produite ou transmise sous n'importe quelle forme et à n'importe quel dessein autre que l'utilisation personnelle de l'acheteur, sans la permission écrite et explicite d'Arturia S.A. Tous les autres produits, logos ou noms de compagnie cités dans ce manuel sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

© ARTURIA SA – 1999-2012 – Tous droits réservés.

4, Chemin de Malacher

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

Edition 1.0 de Octobre 2012

CHEF DE PROJET

Emilie de Fouchécour

CHEFS PRODUIT

Glen Darcey

Romain Dejoie

PROGRAMMATION

Kevin Molcard (Lead Developer)

Emilie de Fouchécour

DESIGN

Shaun Ellwood, Thomas & Wolfgang Merkle (Bitplant), Axel Hartmann (Design Box), Morgan Perrier, Daniel Vester

DESIGN SONORE

Simon Carter, Mike Hoska, Stéphane Schott

MANUEL (REDACTION)

William Talgorn, Emilie de Fouchécour

MANUEL (TRADUCTION)

Tomoya Fukuchi, Sylvain Missemer

REMERCIEMENTS SPECIAUX

Denis Da Silva, Sean Weitzmann, Sébastien Rochard, Patrick Kunz (TAL), Paul Kelett Houston Haynes

ECHANTILLONS SONORES



Merci pour votre achat de Spark DUBSTEP!

Dans l'emballage vous trouverez:

Un DVD avec l'installeur de Spark DUBSTEP pour Mac OSX et Windows XP/Vista/Seven

Une carte d'enregistrement (qui ressemble à une carte de crédit) sur laquelle sont imprimés le numéro de série et le code de déverrouillage.

Le guide de démarrage pour le logiciel Spark DUBSTEP.

Gardez précieusement votre carte d'enregistrement!

Pour utiliser votre logiciel, vous devez l'enregistrer, ensuite autoriser votre instrument virtuel. En l'enregistrant, vous êtes identifié comme le propriétaire légitime et recevrez donc toutes les informations et mises à jour importantes de votre instrument.

Le numéro de série et code de déverrouillage (Serial Number and Unlock Code) sont obligatoires pour enregistrer et autoriser Spark DUBSTEP. Ces numéros font donc partie intégrale de la valeur de votre produit.

Messages Importants

MODIFICATION DES SPECIFICATIONS:

Arturia croit à la véracité des informations contenues dans ce manuel au moment de l'impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de modifier ou changer n'importe quelle spécification sans prévenir et sans l'obligation de mettre à jour les unités existantes.

IMPORTANT:

Ce produit fonctionne avec un amplificateur, un casque ou des enceintes et peut produire des niveaux sonores pouvant être à l'origine d'une perte d'audition permanente. Ne pas s'en servir sur de longues périodes à un niveau sonore élevé ou inconfortable. Si vous subissez des pertes d'audition ou des acouphènes veuillez consulter rapidement un ORL.

NOTA BENE:

Les frais de service qui sont dus à un manque de connaissance sur le fonctionnement de la machine en question (quand l'appareil fonctionne comme prévu) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant. Ils sont donc à la charge du propriétaire de l'appareil. Veuillez bien lire ce manuel et consulter le revendeur avant de demander du support.

UTILISATION DES CD-ROMs:

Evitez de toucher ou rayer la face inférieure brillante (côté encodé) du disque. Les CD-ROM sales ou endommagés ne peuvent être lus correctement. Gardez vos CD-ROMs propresun appareil à nettoyer les CD.

Table des matières

1	INTRODUCTION	8
1.1	BIENVENUE DANS LE MONDE DE SPARK DUBSTEP	8
1.2	HISTORIQUE	8
2	QUICK START	10
2.1	PRESENTATION DU LOGICIEL SPARK DUBSTEP	10
2.1.1	<i>Le panneau Central</i>	10
2.1.2	<i>Le panneau Inférieur</i>	11
2.1.3	<i>Le panneau Supérieur</i>	12
2.2	NOMS ET CONCEPTS A CONNAITRE	12
2.2.1	<i>Projet</i>	12
2.2.2	<i>Kit</i>	12
2.2.3	<i>Instrument</i>	13
2.2.4	<i>Source Audio</i>	13
2.2.5	<i>Banque</i>	13
2.2.6	<i>Pattern</i>	13
2.2.7	<i>Song</i>	13
2.2.8	<i>Canal</i>	13
2.2.9	<i>Piste</i>	13
2.3	REGLAGES AUDIO ET MIDI	14
2.3.1	<i>Windows</i>	14
2.3.2	<i>Mac OS X</i>	14
2.4	PREMIERS PAS AVEC SPARK DUBSTEP	14
2.4.1	<i>Charger un Projet</i>	15
2.4.2	<i>Sélectionner et lancer un pattern</i>	15
2.4.3	<i>Changer les paramètres d'Instrument</i>	16
2.4.4	<i>Sélectionner un instrument et changer le filtre et les paramètres du mixeur.</i>	16
2.4.5	<i>Lancer et éditer un Pattern</i>	17
2.4.6	<i>Enregistrer un pattern avec les pads des instruments</i>	17
2.4.7	<i>Changer d'Instruments/Kits avec le potentiomètre rotatif</i>	18
2.4.8	<i>Sauver votre projet</i>	18
2.4.9	<i>Aller plus loin</i>	19
3	MODES DE FONCTIONNEMENT	20
3.1	STANDALONE (AUTONOME)	20
3.1.1	<i>Lancement de l'application</i>	20
3.1.2	<i>Configuration de l'instrument</i>	20
3.2	VST 2	21
3.3	VST 3	21
3.4	RTAS	21
3.5	AU	21
3.6	COMPATIBILITÉ 64 BIT	22
3.7	MODE PLUG-IN	22
3.7.1	<i>Boutons supplémentaires de la barre d'outils</i>	22
3.7.2	<i>Enregistrement de votre projet</i>	22
3.7.3	<i>Enregistrement de données Midi émises par le Séquenceur et les Pads Spark DUBSTEP dans votre hôte</i>	23
3.8	UTILISATION DANS CUBASE/NUENDO (VST)	23
3.8.1	<i>Utilisation de l'instrument en mode VST</i>	23
3.8.2	<i>Scan du répertoire de plug-ins</i>	24
3.8.3	<i>Sauvegarde des presets</i>	24
3.8.4	<i>Mode sortie multiple</i>	24
3.8.5	<i>Enregistrement de données Midi émises par Spark DUBSTEP dans votre Hôte VST</i>	25

3.9	UTILISATION DANS PRO TOOLS (RTAS)	26
3.9.1	<i>Ouverture du plug-in</i>	26
3.9.2	<i>Sauvegarde des presets</i>	27
3.9.3	<i>Automatisation sous Pro Tools</i>	27
3.10	UTILISATION DANS LOGIC, MAC OS X (AU)	27
3.10.2	<i>Enregistrement de données Midi venant du Spark DUBSTEP dans votre hôte AU</i>	29
3.11	UTILISATION DANS ABLETON LIVE (AU ET VST)	30
3.11.1	<i>Utilisation dans Digital Performer</i>	30
4	SPARK DUBSTEP LEGAL INFORMATION	32
4.1	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	32

1 INTRODUCTION

1.1 Bienvenue dans le monde de Spark DUBSTEP

Spark DUBSTEP propose 30 projets contenant 480 instruments et 960 patterns de puissants sons et rythme DUBSTEP.

Intuitif et puissant, ce logiciel est bien plus qu'un sampleur d'échantillons de boîtes à rythmes. En combinant l'utilisation du sampling et la synthèse analogique virtuelle (basée sur le moteur TAE®), Spark DUBSTEP réussit à capturer la réelle essence de ces instruments.

Ajoutez-y la fluidité de contrôle, les possibilités de réglages avancés, et les fonctions live de Spark DUBSTEP, vous serez capable de transporter vos kits dans une dimension totalement inédite.

1.2 Historique

En 2001, Arturia a démarré un travail sur des algorithmes avancés pour l'émulation numérique des caractéristiques des circuits audio analogiques. Ces algorithmes s'appellent aujourd'hui TAE®, ce qui veut dire True Analog Emulation (véritable émulation analogique). En termes non-technologiques, cela revient à dire qu'il s'agit d'une façon sans précédent de recréer le son unique d'un synthétiseur comme le Moog Modular par exemple. Près d'un an après le début du travail sur les algorithmes, Arturia était prêt à recevoir des retours. Au NAMM show 2002 en Californie, Arturia a partagé une première vision de ce qui deviendrait plus tard le Moog Modular V avec la participation du célèbre fabricant du premier synthé Moog, le Docteur Bob Moog.

En cherchant des suggestions de professionnels du son comme Dr. Moog ainsi que d'autres utilisateurs de synthés passionnés, Arturia a réussi à assurer la qualité de ses nouveaux instruments. Si bien que Dr. Moog lui-même a approuvé le Moog Modular V. Le lancement de ce puissant logiciel fut un succès immédiat; Arturia a gagné les prix des meilleures revues, ce qui l'a amené à la création d'autres synthétiseurs.

Peu de temps après, Arturia a commencé à recevoir beaucoup de demandes de musiciens, producteurs et groupes de musique. La plupart d'entre eux expliquait qu'ils voulaient remplacer leurs synthétiseurs d'origine par des instruments virtuels. Des artistes partout dans le monde commençaient à voir les avantages des logiciels comme alternative aux synthétiseurs hardware.

Le CS-80V émule le légendaire Yamaha CS-80, considéré par beaucoup comme "l'ultime synthétiseur polyphonique", et a été lancé à la convention AES à New York en 2003. Imaginez certaines de vos chansons préférées venant d'artistes tels que Keith Emerson ou Stevie Wonder, et vous aurez une idée des capacités du CS-80V.

L'ARP 2600 V a été lancé au NAMM 2005 à Anaheim. C'est une reproduction authentique de l'ARP 2600 qui peut vraiment créer n'importe quel son: les basses typiques de Drum'n'Bass, et même les bruitages du robot R2-D2 de Star Wars ont été créés avec l'ARP.

Au NAMM Show en hiver 2006, ARTURIA a annoncé le lancement de son septième produit: le Prophet V. Cet hybride puissant offre en fait deux instruments en un. Il combine la chaleur légendaire du Prophet 5 (synthé analogique programmable) avec les textures numériques uniques du Prophet VS (créées par Synthèse Vectorielle).

Enfin, au NAMM Show de l'été 2007, Arturia a lancé le Jupiter-8V. Au niveau des possibilités sonores, il intégrait parfaitement la "fratrie Arturienne" tout en apportant un son différent. Le Jupiter 8 est en effet très polyvalent, capable de créer des sons très

variés allant des bruits épais aux aigus cristallins. En fait, le son du Jupiter-8 est à son image: lisse et verni.

La communauté électro-pop a été vite convaincue par les qualités du Jupiter-8. 'Relax', par Frankie Goes to Hollywood, utilise un Jupiter 8, et des claviéristes comme Vince Clarke, John Foxx, and Martyn Ware l'ont aussi beaucoup utilisé. C'est comme que le Jupiter-8 a gagné son statut de synthé classique.

Les autres artistes qui ont utilisé le Jupiter-8 sont Howard Jones, Tangerine Dream, Underworld, Jean Michel Jarre, Depeche Mode, Prince, Gary Wright, Adrian Lee, Heaven 17, Kitaro, Elvis Costello, Tears for Fears, Huey Lewis and the News, Journey, Moog Cookbook, Yes, Devo, Freddy Fresh, Simple Minds, Jan Hammer et BT.

En 2011, Arturia a lancé SPARK Creative Drum Machine. Cet instrument hybride et puissant était destiné aussi bien aux producteurs de studio qu'aux musiciens live: Spark proposait une approche unique qui combine la programmation 16 pas avec des fonctions dédiées au live, comme le FX Pad, les filtres, le Beat repeater et le Looper. En tirant partie de son expertise dans le domaine des synthés virtuels analogiques, Arturia a bien sûr intégré les émulations des boîtes à rythmes analogiques les plus populaires, mais ne s'est pas arrêté là en proposant des batteries acoustiques, des modèles physiques, et des kits électroniques, le tout au travers d'une interface très intuitive. Spark a vite été adopté et utilisé largement par les plus grands producteurs et artistes come Sandy Vee, the Glitch Mob, the Mars Volta, Vitalic, DJ Quick, Yeasayer.

2 QUICK START

2.1 Présentation du Logiciel Spark DUBSTEP

Ce chapitre vous présente les éléments de l'interface graphique du logiciel Spark DUBSTEP. Si vous oubliez le nom d'un des éléments de l'interface, c'est ici que vous le retrouverez.

L'interface graphique de Spark DUBSTEP est divisée en trois panneaux nommés "TOP", "CENTER" et "BOTTOM" (Supérieur, Central et Inférieur).

2.1.1 Le panneau Central

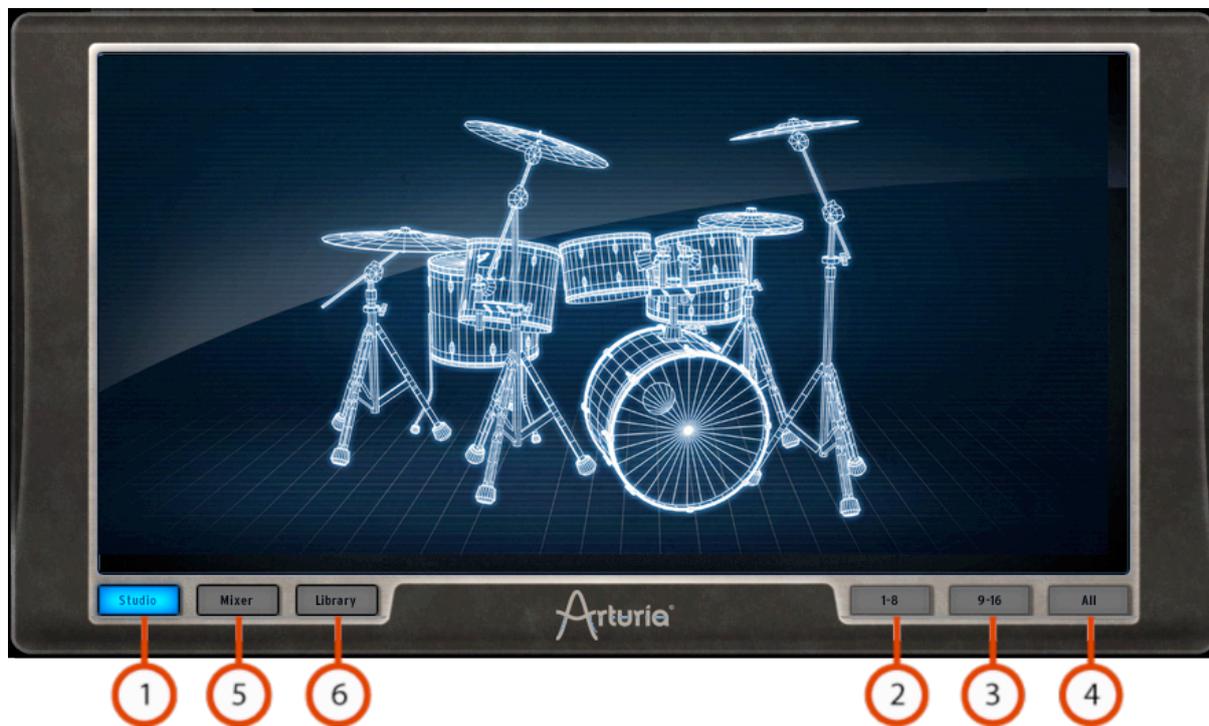


1.	Afficheur Numérique
2.	Zone du Séquenceur
3.	Zone de Song/Pattern
4.	Potentiomètre Rotatif
5.	Pad d'effets Temps Réel
6.	Zone de contrôle des Instruments

En lançant Spark DUBSTEP, le panneau central apparaîtra par défaut.

2.1.2 Le panneau Inférieur

Le panneau Inférieur contient le Studio, le Mixeur et la Librairie.



1.	Bouton Studio
2.	Afficher Instruments 1 à 8
3.	Afficher Instruments 9 à 16
4.	Afficher tous les Instruments
5.	Bouton Mixeur
6.	Bouton Librairie

2.1.3 Le panneau Supérieur

Le panneau Supérieur contient les interfaces Pattern, Song et Préférences.



1.	Bouton Pattern
2.	Bouton Song
3.	Préférences

2.2 Noms et concepts à connaître

Ce chapitre vous présente la terminologie SPARK et vous explique comment ces différents éléments sont liés les uns aux autres.

2.2.1 Projet

Un Projet contient toutes les données d'un Song: Un kit à 16 instruments et jusqu'à 64 Patterns avec leurs réglages, automatisations et effets.

2.2.2 Kit

Chaque Kit est composé de 16 Instruments (i.e. Grosse Caisse, Charley)

Vous trouverez tous les Kits dans la librairie, sous la fenêtre du projet (Panneau Inférieur).

2.2.3 Instrument

Un instrument est un son généré par une source audio assignée au Pad d'une Piste. Par exemple, vous pouvez assigner l'instrument Bass Drum à la Piste 1. Dans ce cas, vous entendrez ce son quand vous appuierez sur le Pad en bas à gauche du panneau central.

2.2.4 Source Audio

Sample (fichiers audio .wav, .aiff)

Analog (Paramètres analogiques des boites à rythme vintage)

2.2.5 Banque

Spark contient 4 banques de 16 patterns MIDI.

Ils sont nommés A-B-C-D. Dans le panneau Central, cliquez sur "A" ensuite "1" dans la zone Song/Pattern. Ensuite cliquez sur le bouton "Play/Pause"- vous entendrez le pattern numéro 1 de la banque "A".

2.2.6 Pattern

Un pattern est une séquence de notes jouées par des instruments.

2.2.7 Song

Une Song est une séquence modifiable et ordonnée de plusieurs patterns, ce qui définit la structure de votre chanson (Song). Spark permet de créer des Songs utilisant 64 patterns maximum.

2.2.8 Canal

Chaque Instrument est assigné à un Canal spécifique dans le Mixeur.

Les canaux sont numérotés de 1 jusqu'à 16, exactement comme les Instruments.

2.2.9 Piste

La fenêtre "Pattern" dans le panneau Supérieur contient les 16 pistes des instruments. Chaque piste est la partition jouée par un Instrument.

2.3 Réglages Audio et MIDI

2.3.1 Windows

Pour accéder à la fenêtre des préférences, cliquez dans le menu SPARK DUBSTEP > Setup > Audio & MIDI Settings. Cette fenêtre vous permet de configurer les préférences globales de Spark DUBSTEP. Elles sont sauveées automatiquement.

2.3.2 Mac OS X

Pour accéder à la fenêtre des préférences cliquez sur SPARK DUBSTEP Menu > Preferences. La fenêtre Audio Settings apparaîtra. Cette fenêtre vous permet de régler les préférences globales de Spark DUBSTEP. Elles sont sauveées automatiquement.

Pour plus de détails sur les réglages Audio et MIDI, veuillez consulter le chapitre 2.3 de ce manuel.

2.4 Premiers pas avec Spark DUBSTEP

Un mode d'aide est disponible affichant tous les raccourcis de contrôleurs. Cliquez sur l'icône  dans le coin en haut à gauche afin de passer à l'interface Spark DUBSTEP affichant tous les raccourcis. N'importe quel texte apparaissant en bleu au-dessus d'un bouton affiche le raccourci correspondant, en le pressant et en maintenant le bouton SELECT +, vous sélectionnez cette fonction secondaire.



2.4.1 Charger un Projet

Pour charger un projet, allez dans la barre d'outils et cliquez sur LOAD.



Déplacez votre souris jusqu'à "Factory Project" et cliquez sur un projet dans le menu flottant qui apparaît, par exemple "Backlash". Ce projet "Backlash" est maintenant chargé dans Spark DUBSTEP et son nom apparaît dans la fenêtre à côté du bouton "Save" (Enregistrer).

2.4.2 Sélectionner et lancer un pattern

Pour sélectionner et lancer un pattern, déplacez votre souris vers la zone "Song/Pattern" et choisissez une banque de patterns, par exemple la banque A (cliquez sur "A") ensuite un pattern dans la banque A (par exemple pattern #1-cliquez sur 1). Vous verrez que votre sélection est maintenant éclairée.



Maintenant allez dans la zone Transport et cliquez sur le bouton "Play/Pause" pour écouter le Pattern 1 de la Banque A. Pour écouter un autre pattern, cliquez simplement sur un autre numéro de Pattern. Il n'est pas nécessaire d'arrêter la lecture d'un pattern pour en écouter un autre, ils s'enchaînent. La même chose est aussi valable quand on change de banque.

2.4.3 Changer les paramètres d'Instrument

Les trois potentiomètres au-dessus du Pad de chaque Instrument correspondent aux paramètres de cet instrument. Essayons de changer le Pitch (hauteur de note) de la caisse claire (Snare Drum). Pendant que le pattern est lancé, placez votre souris sur le potentiomètre "Pitch", cliquez dessus et maintenez appuyé, ensuite montez et descendez doucement votre souris. Ceci bougera le bouton Pitch. Ecoutez bien comment le son de la Caisse claire change. Vous pouvez voir la valeur du Pitch (Pitch Range) en vous référant à l'afficheur numérique au centre du panneau Central (nombre de demi-tons).



2.4.4 Sélectionner un instrument et changer le filtre et les paramètres du mixeur.

Pour sélectionner un Instrument, par exemple le Snare Drum (Caisse Claire), déplacez votre souris vers la ligne de séparation juste au-dessus du deuxième Pad en partant de la gauche, appelé "Snare Drum". La ligne de séparation se trouve à droite de l'instrument, et sera mise en surbrillance pour que vous sachiez que vous êtes entré dans la zone de sélection de cet Instrument.

Cliquez une fois. Le Pad du Snare Drum est maintenant allumé ainsi que le LED rouge en haut à droite de cette zone. L'instrument Snare Drum est donc sélectionné. Sinon, appuyez sur le bouton "Select" et ensuite sur le Pad de l'Instrument que vous voulez sélectionner.



Pour modifier les paramètres de filtre et / ou de la console, sélectionnez d'abord un instrument et vous n'avez qu'à cliquer sur un des boutons de paramètre du filtre ou de la console (ex : Cutoff, Volume). Tout en maintenant votre clic, déplacez votre souris vers le haut ou le bas pour modifier la valeur du paramètre. L'afficheur numérique au centre du panneau principal vous montre en temps réel, les modifications appliquées au paramètre sélectionné.



2.4.5 Lancer et éditer un Pattern

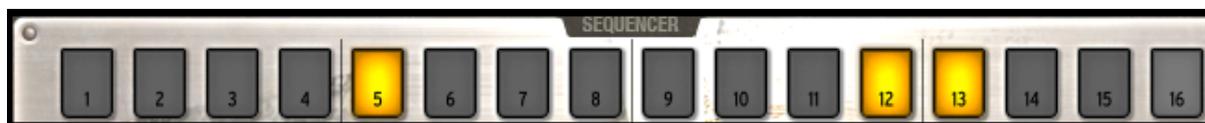
Pour lancer un pattern utilisez le bouton Play/Pause dans le coin en haut à gauche du panneau central.



Pour éditer ou modifier un pattern, il faut utiliser les 16 petits Pads en haut du panneau central. Vous remarquerez qu'en lançant un pattern, la position actuelle est affichée par un Pad qui s'allume en temps réel. Quand un Pad est allumé, le séquenceur jouera une note MIDI à cet endroit de la séquence. Un Pad non-allumé signifie qu'aucune note ne sera jouée, donc qu'il n'y aura pas de son. Vous pouvez, en appuyant sur ces Pads, ajouter une note à jouer ou en enlever une.

Pour mieux comprendre, cliquez sur la Banque A/pattern 1 et sélectionnez la piste Snare Drum (Caisse claire, 2ème en partant de la gauche):

Regardez les 16 petits Pads en haut du panneau central. Certains sont allumés, d'autres non. Ceux qui sont allumés envoient des notes, ceux qui ne sont pas allumés n'en envoient pas.



Chaque Pad allumé représente un coup de caisse claire. Vous pouvez modifier cette piste en appuyant sur un Pad pour enlever ou ajouter une note. Essayez un peu! En laissant le pattern tourner, cliquez sur les Pads 2, 3, 4 et 5. Ils sont maintenant éteints, donc vous n'entendrez plus de son de caisse claire à ces moments-là. Maintenant cliquez sur les Pads 1 et 4: vous commencez à composer vos propres patterns.

2.4.6 Enregistrer un pattern avec les pads des instruments

Pour faire cela, nous allons commencer par effacer entièrement le pattern et redémarrer à zéro. D'abord, cliquez sur le bouton "Effacer", juste au-dessus de l'afficheur numérique, et ensuite appuyez sur le pattern actuel dans la zone Song/Pattern: cela devrait être le Pattern 1 de la Banque A :



Le pattern #1 de la banque A est maintenant effacé. Les 16 Pads numériques ne sont plus allumés (puisque la piste de la caisse claire est maintenant vide, comme toutes les autres pistes des instruments, d'ailleurs). Cliquez sur le Pattern #1. Nous sommes maintenant prêts à enregistrer un nouveau pattern #1 avec les pads des instruments.

Pour utiliser un métronome, cliquez sur le bouton Métronome, ajustez son volume et continuez avec l'enregistrement de votre pattern. Réappuyez sur le bouton Métronome pour l'éteindre.

Cliquez sur le Pad nommé Bass Drum (Grosse Caisse) dans le coin en bas à gauche du panneau central. Vous déclenchez le son de grosse caisse avec ce Pad. Pour enregistrer une piste (Track) de grosse caisse, cliquez sur le bouton Record, ensuite sur le bouton Play/Pause. L'enregistrement vient de démarrer.



Jouez votre partie de grosse caisse sur le Pad de l'Instrument Bass Drum, ensuite appuyez sur Stop. En appuyant ensuite sur Play, vous pouvez réécouter la piste (Track) que vous venez d'enregistrer. Pour enregistrer un deuxième instrument, sélectionnez un autre instrument (consultez le chapitre 2.4.4) et répétez les mêmes étapes que nous venons de voir.

2.4.7 Changer d'Instruments/Kits avec le potentiomètre rotatif

Pour changer un instrument avec le potentiomètre rotatif, vous devez d'abord sélectionner l'instrument à changer. Ensuite allez dans la zone Song/Pattern et cliquez sur le mot "Instrument" au-dessus du potentiomètre rotatif. Cliquez sur le potentiomètre rotatif, et en maintenant le clic bougez votre souris vers le haut ou bas pour sélectionner un nouvel Instrument. Le nom de votre instrument s'affichera dans l'afficheur numérique au centre du panneau principal. Une fois votre choix fait, cliquez sur le potentiomètre rotatif pour charger le nouvel Instrument.



La procédure pour changer un Kit est identique, sauf que vous ne chargez pas d'instrument puisque vous allez les charger tous en même temps. Cliquez sous le potentiomètre rotatif où c'est écrit "Kit" et suivez les mêmes instructions.

Le potentiomètre rotatif utilisé en mode instrument contient un menu de sélection pour le type d'instrument et le type de générateur (Voir Section 5.2.4 dans le manuel complet de Spark Creative disponible sur le site Arturia: <http://www.arturia.com/manuals.html>).

2.4.8 Sauver votre projet

Pour sauver votre projet allez dans la barre d'outils et cliquez sur "Save" (Enregistrer). Un menu flottant apparaîtra: choisissez "Save As" (Enregistrer sous).



Donnez un nom à votre projet et choisissez un style dans le menu déroulant. Cliquez "OK". Votre premier projet est maintenant enregistré: Félicitations!

Le nom que vous avez donné à votre projet s'affiche dorénavant dans l'affichage à côté du bouton Save.

2.4.9 Aller plus loin

L'interface de Spark DUBSTEP est composée de 3 écrans. Les panneaux "TOP" (Supérieur), "CENTER" (central), et "BOTTOM" (inférieur).

Pour afficher le panneau supérieur, aller dans la barre d'outils et cliquez sur le bouton "TOP". Vous aurez accès au:

- Panneau Pattern pour l'édition avancée des patterns : Edition de la résolution, la longueur, de la signature métrique, des automatisations...
- Panneau Song pour l'édition avancée de la song
- Panneau Preferences pour choisir les préférences de Spark DUBSTEP.

Pour afficher le panneau inférieur, cliquez sur "BOTTOM". Vous aurez accès au :

- Panneau Studio pour l'édition avancée des instruments : Chargement, édition des paramètres du filtre, du type, du nom et des paramètres de l'instrument
- Panneau Mixer : Edition du pan et volume de l'instrument, ajout et réglage des effets...
- Panneau Library pour :
 - o Edition avancée de votre projet : Edition du type et de l'image du projet, chargement des instrument
 - o Parcourir le contenu de votre librairie

Pour obtenir plus d'informations sur les réglages avancés, merci de consulter le manuel complet de Spark Creative disponible sur le site Arturia:

<http://www.arturia.com/manuals.html>

3 MODES DE FONCTIONNEMENT

3.1 Standalone (autonome)

L'application Spark DUBSTEP peut être utilisée comme un instrument indépendant d'un séquenceur (mode Standalone).

Cela vous permet de lancer l'application comme un instrument unique, et d'y jouer avec un clavier MIDI externe.

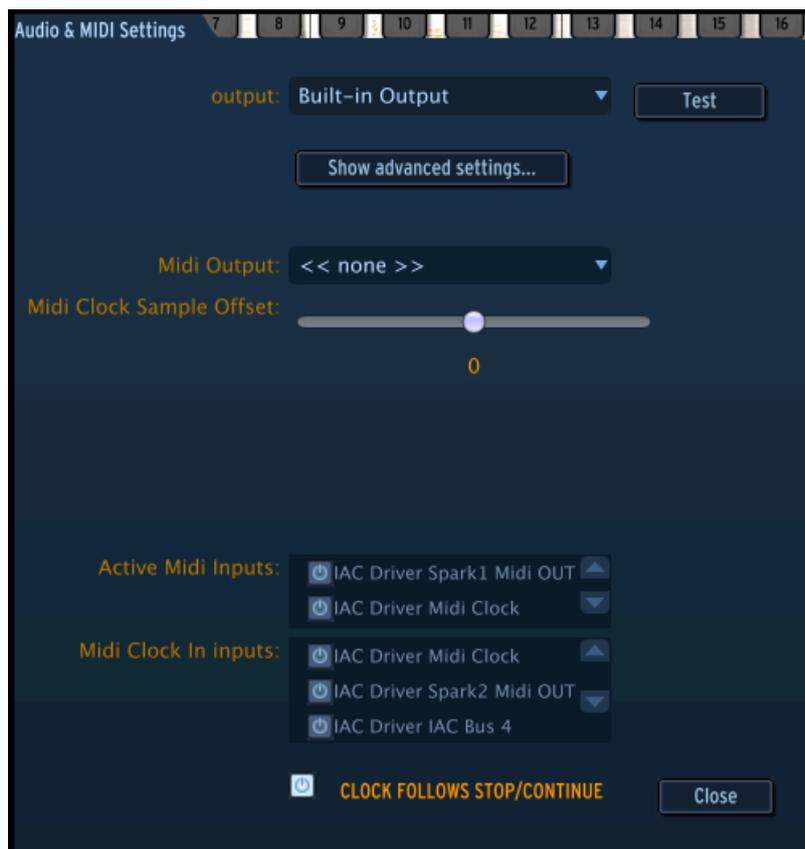
3.1.1 Lancement de l'application

Pour lancer l'application Spark DUBSTEP

- sur Windows, allez dans le menu Démarrer > Programmes > Arturia > Spark DUBSTEP, et choisissez « Spark DUBSTEP».
- sur Macintosh, ouvrez le Finder > Applications > Arturia et double-cliquez sur l'icône de l'application Spark DUBSTEP.

3.1.2 Configuration de l'instrument

Cliquez sur « Paramètres » (barre de menu Windows) ou « Préférences » (Mac). Cela va afficher la boîte de dialogue « Audio MIDI Settings » ci-dessous :



Dans ce menu d'options, vous pouvez :

- Définir le port de sortie audio
- Choisir l'interface audio
- Choisir la taille de la mémoire tampon (une petite taille va augmenter la charge du CPU mais va réduire la latence).
- Choisir la fréquence d'échantillonnage entre 44100 Hz et 96000 Hz.
- Choisir un ou plusieurs ports d'entrée MIDI Actif(s).
- Choisir un port midi clock en entrée pour contrôler le sequencer de Spark DUBSTEP
- Choisir un port midi clock de sortie pour transmettre l'horloge du séquenceur Spark DUBSTEP

3.2 VST 2

VST, pour Virtual Studio Technology est le standard de plug-in que Steinberg a créé. Il vous permet d'intégrer des logiciels de synthétiseurs et des plug-ins d'effets à un séquenceur hôte. VST est compatible avec un grand nombre d'applications audio tels que Cubase, Nuendo, Wavelab, FL Studio, Audacity, Samplitude, Sonar, Audition, Live, etc.

L'interface VST version 2 a été mise à jour en 1999. L'une des innovations a été la capacité pour les plug-ins de recevoir des données MIDI. Cela a permis l'introduction de plug-ins au format VSTi (Virtual Studio Technology Instrument).

3.3 VST 3

VST3 est la nouvelle mise à jour du protocole de plug-ins audio VST depuis 2008. Cette mise à jour a augmenté les performances par rapport aux versions VST précédentes, et dispose de nombreuses nouvelles fonctionnalités. Cubase 6 et Nuendo 5 utilisent ce nouveau protocole.

Avec VST3 sur Windows, les utilisateurs n'ont pas à choisir un emplacement de dossier pour installer le plug-in. Le programme d'installation va mettre les fichiers .vst3 automatiquement dans le répertoire approprié sur votre disque dur.

3.4 RTAS

RTAS, pour Real-Time Audio Suite, est le format de plug-in développé par Digidesign (Avid Technology) pour leurs systèmes Pro Tools.

3.5 AU

AU, pour Audio Units, est le protocole de plug-in mis au point par Apple Computer. Il est utilisée par les applications d'Apple telles que GarageBand, Soundtrack Pro, Logic Express, Logic Audio, Final Cut Pro, Mainstage, Ardour, Ableton Live, Reaper et Digital Performer.

3.6 Compatibilité 64 bit

Spark DUBSTEP est optimisé pour les deux modes 32 bits et 64 bits. Si vous avez un OS 64 bits et une station audio numérique 64 bits, vous devez utiliser la version 64 bits du plug-in (Windows).

Habituellement sur Windows 32 bits, tous les programmes (32-bit) sont installés dans C:\Program Files\.

Avec Windows 64 bits, vous retrouvez les programmes 64 bits dans C:\Program Files\ et les programmes 32 bits dans C:\Program Files (x86)\.

Les utilisateurs Mac n'ont pas à se soucier de cela, car le même fichier plug-in contient à la fois la version 32 bits et la version 64 bits, et l'hôte choisit automatiquement la version compatible.

3.7 Mode PLUG-IN

Pour l'utilisation spécifique en mode VST, Audio Units et RTAS, référez vous aux sections 3.8, 3.9 et 3.10 de ce chapitre.

3.7.1 Boutons supplémentaires de la barre d'outils

En utilisant SPARK DUBSTEP en mode Plug-in, la barre d'outils affiche 2 boutons supplémentaires:



1.	Host button- Bouton Host Si ce bouton est allumé, le pattern SPARK DUBSTEP en cours démarrera et s'arrêtera avec le transport du logiciel maître.
2.	Tempo button - Bouton Tempo Si ce bouton est allumé, le tempo de SPARK DUBSTEP sera réglé sur le tempo du logiciel maître.

3.7.2 Enregistrement de votre projet

Quand votre projet est enregistré, SPARK DUBSTEP est enregistré dans son dernier mode d'opération, avec toutes les modifications intactes. Par exemple, si vous travaillez sur un preset "P1" dans lequel vous avez modifié certains paramètres et vous sauvez votre projet dans le séquenceur hôte (mais vous ne le sauvez pas sous un autre nom dans le plug-in lui-même), la prochaine fois que vous ouvrirez le projet, Spark DUBSTEP chargera le preset "P1" avec les modifications que vous avez apportées.

Le menu déroulant intégré à votre séquenceur hôte, qui vous permet de sauver un nouveau preset, est utilisable. Cependant, nous vous conseillons vivement d'utiliser le menu interne à SPARK DUBSTEP: les presets sauves de cette manière sont utilisables

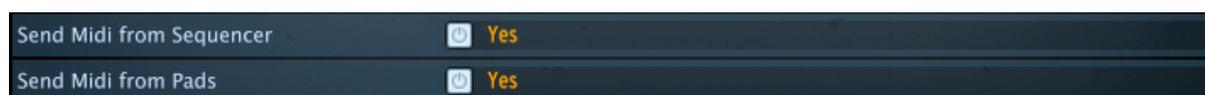
dans tous les autres modes (stand alone ou avec un autre séquenceur), ils peuvent être exportés et échangés plus facilement, et resteront compatibles avec les versions de SPARK DUBSTEP à venir.

3.7.3 Enregistrement de données Midi émises par le Séquenceur et les Pads Spark DUBSTEP dans votre hôte

Les données MIDI venants du logiciel séquenceur Spark DUBSTEP, des Pads et des changements de Pattern peuvent être enregistrées dans votre hôte. Toutes les notes qui sortent des Patterns de Spark DUBSTEP peuvent être enregistrées, en plus des automatisations.

Allez dans préférences pour choisir quel type de données MIDI doit être envoyé : Choisissez "Send Midi From Pads" pour envoyer des données MIDI à partir des Pads et des changements de pattern de Spark DUBSTEP à votre hôte.

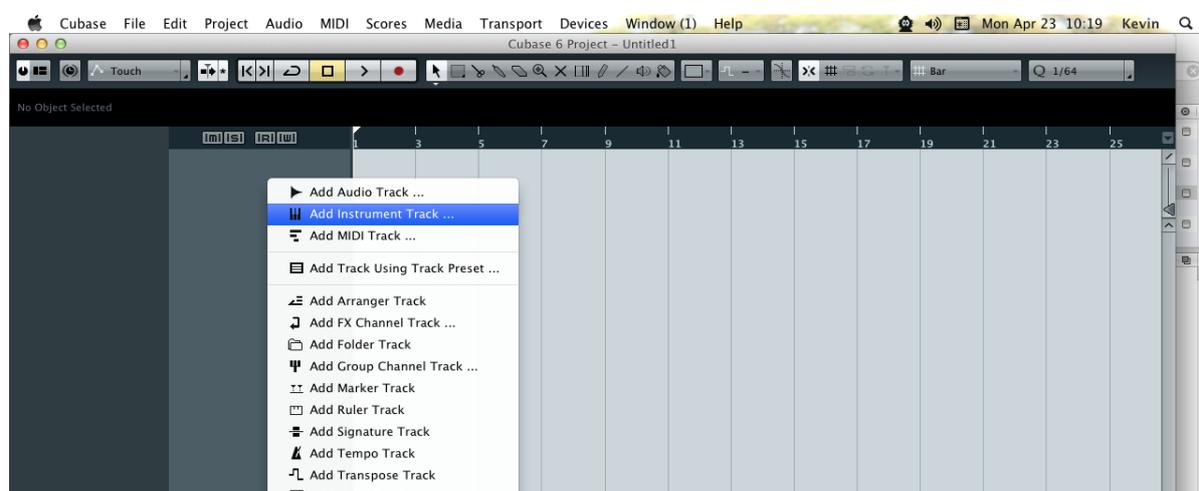
Choisissez "Send Midi From Sequencer" pour envoyer des données MIDI en provenance du séquenceur Spark DUBSTEP à votre hôte.

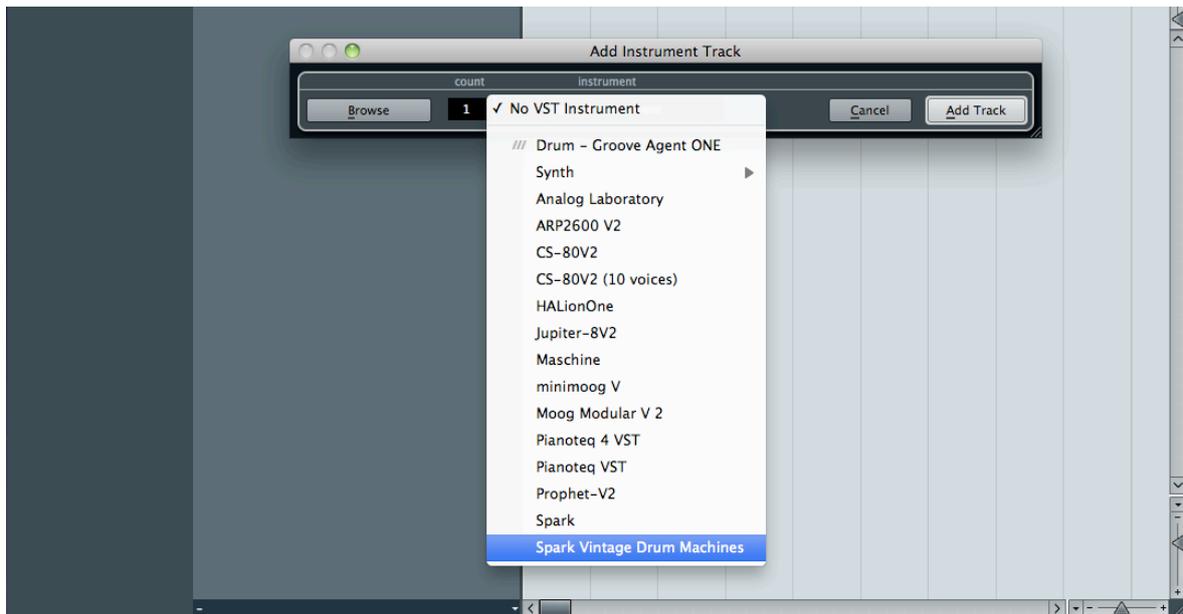


3.8 Utilisation dans Cubase/Nuendo (VST)

3.8.1 Utilisation de l'instrument en mode VST

Sous Cubase ou Nuendo, l'ouverture du plug-in est la même que l'ouverture de tous les autres plug-ins VST : créez une piste stéréo « Instrument » et sélectionnez Spark DUBSTEP. Veuillez consulter le manuel de votre séquenceur hôte pour des d'informations plus détaillées.





3.8.2 Scan du répertoire de plug-ins

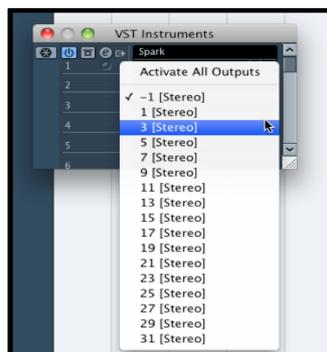
Si Spark DUBSTEP n'apparaît pas dans la liste des plug-ins VST, vous pouvez effectuer un sondage du répertoire de plug-ins.

3.8.3 Sauvegarde des presets

Lorsque le projet est sauvegardé, l'état de Spark DUBSTEP est sauvegardé tel quel, même si ses réglages ne correspondent pas au preset. Par exemple, si vous travaillez sur un preset « P1 » dans lequel vous avez modifié des paramètres (sans les enregistrer dans le plug-in lui-même), lorsque vous ouvrez le projet la fois suivante, Spark DUBSTEP chargera le preset « P1 » plus les modifications apportées. Le menu des plug-ins vous permet de sauvegarder les presets de Spark DUBSTEP comme pour n'importe quel autre plug-in VST. Néanmoins, il est fortement recommandé d'utiliser le menu interne de Spark DUBSTEP: les presets ainsi sauvegardés sont utilisables quel que soit le mode choisi (standalone, ou avec n'importe quel autre séquenceur), et ils peuvent être exportés, échangés plus facilement, et resteront compatibles avec les futures versions de Spark DUBSTEP.

3.8.4 Mode sortie multiple

Créez un instrument en utilisant le menu Instrument VST, ensuite cliquez sur Spark DUBSTEP. Puis, choisissez la sortie que vous voulez en cliquant sur le bouton qui se trouve à gauche du nom de l'instrument dans ce menu.



3.8.5 Enregistrement de données Midi émises par Spark DUBSTEP dans votre Hôte VST

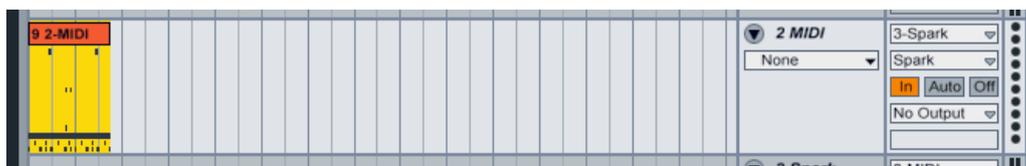
Voici un exemple de configuration d'hôte VST pour l'enregistrement de MIDI provenant du Spark DUBSTEP en utilisant LIVE.

- Ajoutez le plug-in VST Spark DUBSTEP sur une piste de Live
- Ajoutez une piste MIDI pour l'enregistrement des données Midi venant de Spark DUBSTEP
- Configurez la nouvelle piste MIDI (voie de gauche sur l'image):
 - . Réglez "Midi from" sur "Spark DUBSTEP " et changez "Pre FX" avec "Spark DUBSTEP " dans le menu déroulant suivant
 - . Réglez "Monitor" sur "Auto"
 - . Armez la fonction d'enregistrement
- Configurez la piste Spark DUBSTEP (voie de droite sur l'image):
 - . Réglez "Midi from" sur la piste midi créée ("2 MIDI" dans cet exemple)
 - . Réglez "Monitor" sur "Auto"



Appuyez sur le bouton Record dans Live. Les boutons Host et Tempo doivent être activés dans le logiciel Spark DUBSTEP.

Affichez la vue Arrangement (Appuyer sur Tab) dans Live et vérifiez que des notes midi ont été enregistrées.



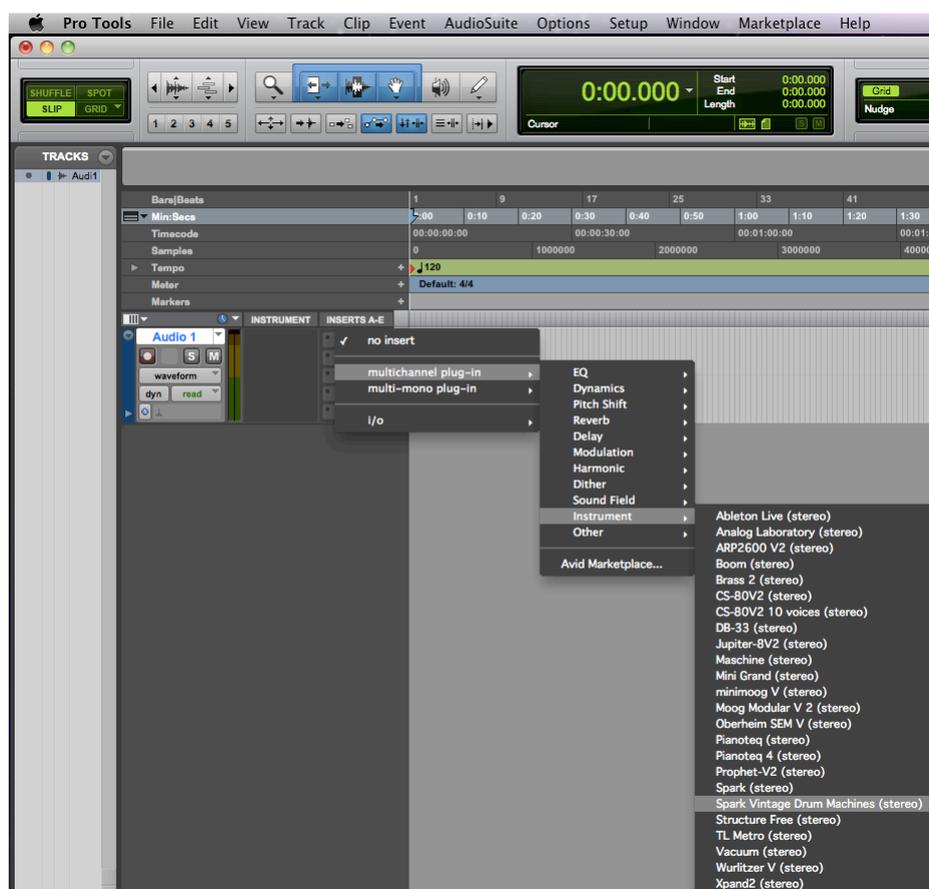
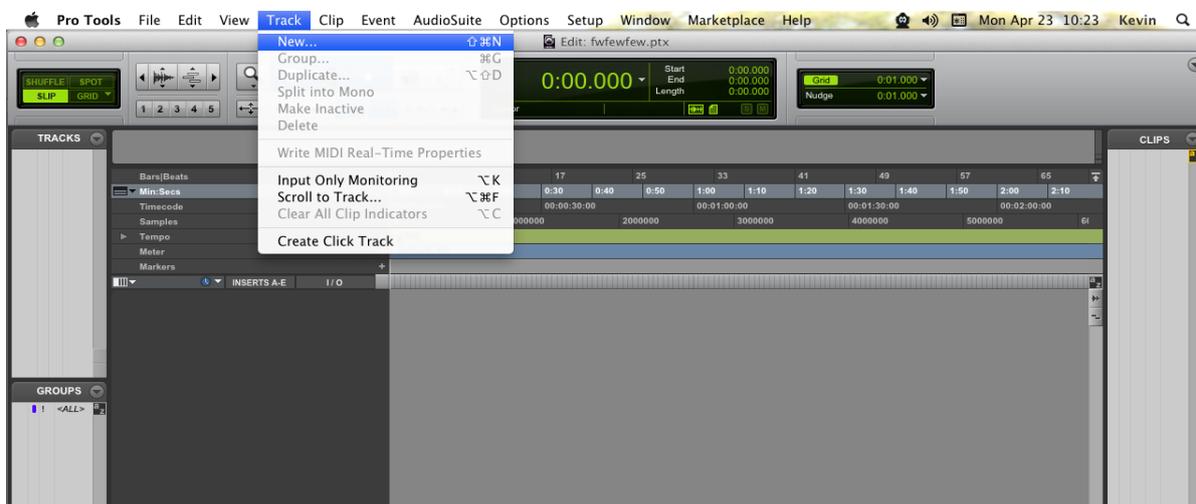
- Activez le bouton In du Monitor dans Live
- Désactivez le bouton Host dans Spark DUBSTEP (Lorsque vous démarrerez le séquenceur de Live, Spark DUBSTEP ne démarrera plus automatiquement)
- Démarrez Live depuis le début de votre arrangement. Vous devriez entendre Spark DUBSTEP jouer les notes que vous venez d'enregistrer.

Note : Pour les utilisateurs Cubase : Utiliser Menu > Devices > VST Instrument pour charger Spark DUBSTEP. Ce à fin de pouvoir sélectionner Spark DUBSTEP comme source midi. Si vous créez une piste instrument, vous ne pourrez pas sélectionner Spark DUBSTEP comme source midi.

3.9 Utilisation dans Pro Tools (RTAS)

3.9.1 Ouverture du plug-in

L'accès au plug-in Spark DUBSTEP s'effectue comme pour tous les autres plug-ins dans Pro Tools, via la création d'une piste « Instrument » :



Spark DUBSTEP doit être chargé sur une piste instrument stéréo. Nous pouvons maintenant faire sonner Spark DUBSTEP en jouant avec la souris sur le clavier virtuel.

3.9.2 Sauvegarde des presets

Lorsque la session est sauvegardée, l'état de Spark DUBSTEP est sauvegardé tel quel, même si ses réglages ne correspondent pas au preset. Par exemple, si vous travaillez sur un preset « P1 » dans lequel vous avez modifié des paramètres (sans les enregistrer dans le plug-in lui-même), lorsque vous ouvrez la session la fois suivante, Spark DUBSTEP chargera le preset « P1 » plus les modifications apportées. Le « Librarian Menu » de Pro Tools peut être utilisé avec Spark DUBSTEP de la même manière que pour n'importe quel autre plug-in. Néanmoins, il est fortement recommandé d'utiliser le menu interne de Spark DUBSTEP: les presets ainsi sauvegardés sont utilisables quel que soit le mode choisi (standalone, ou avec n'importe quel autre séquenceur), et ils peuvent être exportés, échangés plus facilement, et resteront compatibles avec les futures versions de Spark DUBSTEP.

3.9.3 Automatisation sous Pro Tools

La fonction d'automatisation de Spark DUBSTEP fonctionne de la même manière que pour n'importe quel autre plug-in RTAS/HTDM. (Veuillez consulter la documentation du Pro Tools pour plus de détails sur l'automatisation des plug-ins).

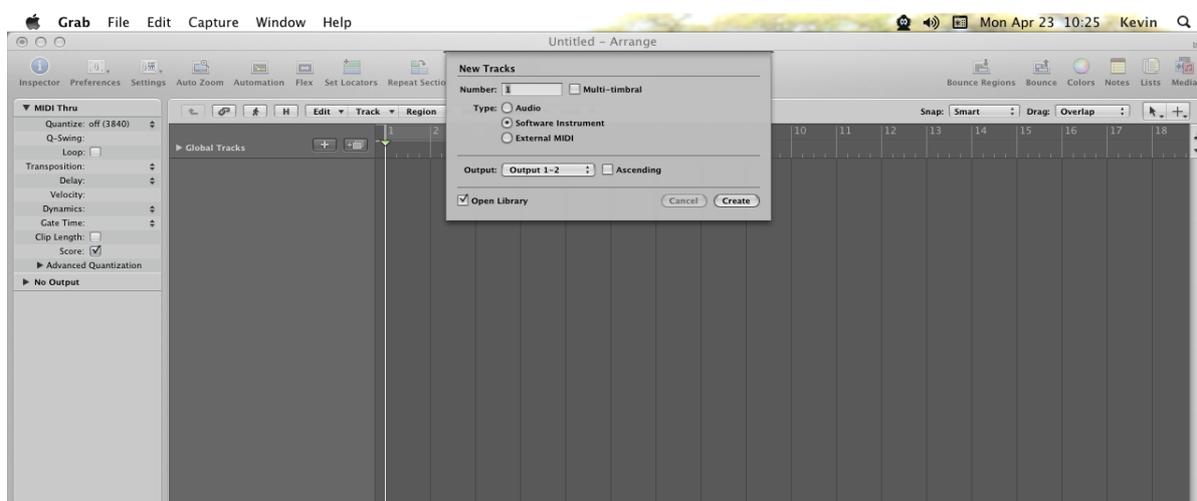
3.10 Utilisation dans Logic, Mac OS X (AU)

Assurez-vous que le plug-in a bien été validé dans le Gestionnaire Audio Units de Logic. Pour le lancer, cliquez sur le menu Préférences > Gestionnaire Audio Units.

Ce gestionnaire permet de voir la liste des plug-ins disponibles, afin de tester leur compatibilité avec Logic et de les activer ou désactiver.

Si l'un des plug-ins Arturia pose un problème dans Logic, commencez par vérifier que ce plug-in ait passé le test de compatibilité, et qu'il soit réellement sélectionné pour son utilisation.

Sélectionnez une piste d'instrument.



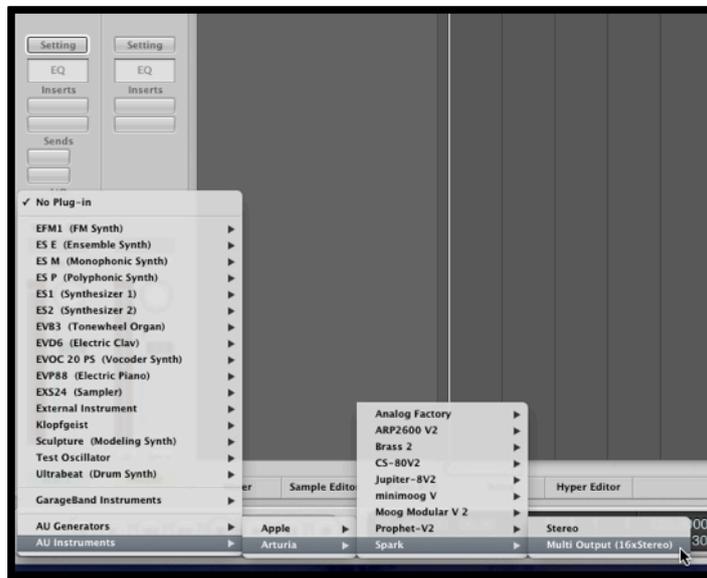
Sur le canal du mixer correspondant à la piste sélectionnée, cliquez sur le bouton « I/O » pour obtenir la liste des plug-ins, puis sélectionnez AU Instruments > Arturia > Spark DUBSTEP > Stéréo.



3.10.1.1 Mode sortie multiple (Multi Output)

Pour utiliser des sorties séparées dans Logic :

Sélectionnez une piste Instrument. Dans la tranche du mixeur qui correspond à cette piste, cliquez sur le bouton "I/O" pour obtenir une liste de tous les plug-in disponibles, ensuite sélectionnez AU Instruments > Arturia > SPARK DUBSTEP > Multi Output (16xStéréo).



Ensuite allez dans le mode 'Mixer View' et cliquez sur le bouton "+" en bas de la piste instrument pour rajouter des pistes auxiliaires.

Vous pouvez choisir le numéro de sortie de chaque Instrument Spark DUBSTEP avec le panneau Mixeur de Spark DUBSTEP.



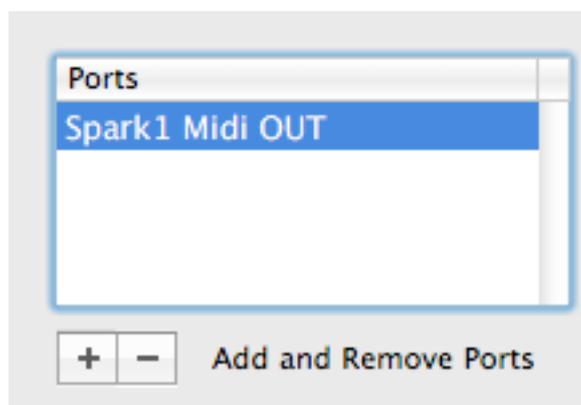
3.10.2 Enregistrement de données Midi venant du Spark DUBSTEP dans votre hôte AU

Pour une meilleure précision, il est recommandé de ne pas utiliser les deux options simultanément : D'abord, enregistrer le Midi provenant des Pads en activant l'option "Send Midi From Pads to Host" et en désactivant l'option "Send Midi From Sequencer to Host", puis enregistrer des données MIDI venant du séquenceur en désactivant l'option "Send Midi From Pads to Host" et en activant "Send Midi From Sequencer to Host".

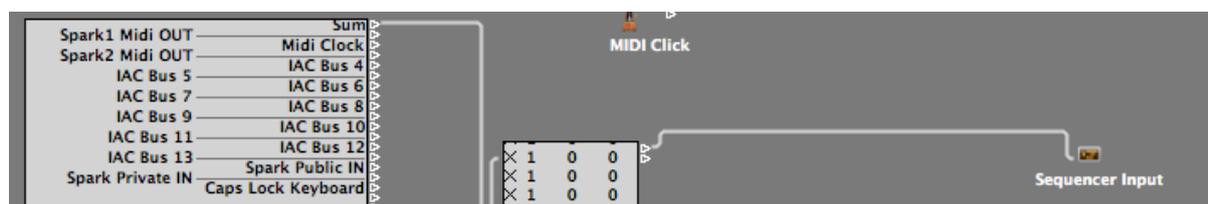
- Lancer "Audio Midi Setup Application" pour configurer le pilote IAC qui sera utilisé pour l'envoi des données MIDI à l'hôte UA. Double cliquez sur l'icône du pilote IAC dans l'affichage Studio Midi



- Cochez "Device is online"
- Renommer le port "Spark1 MIDI OUT"



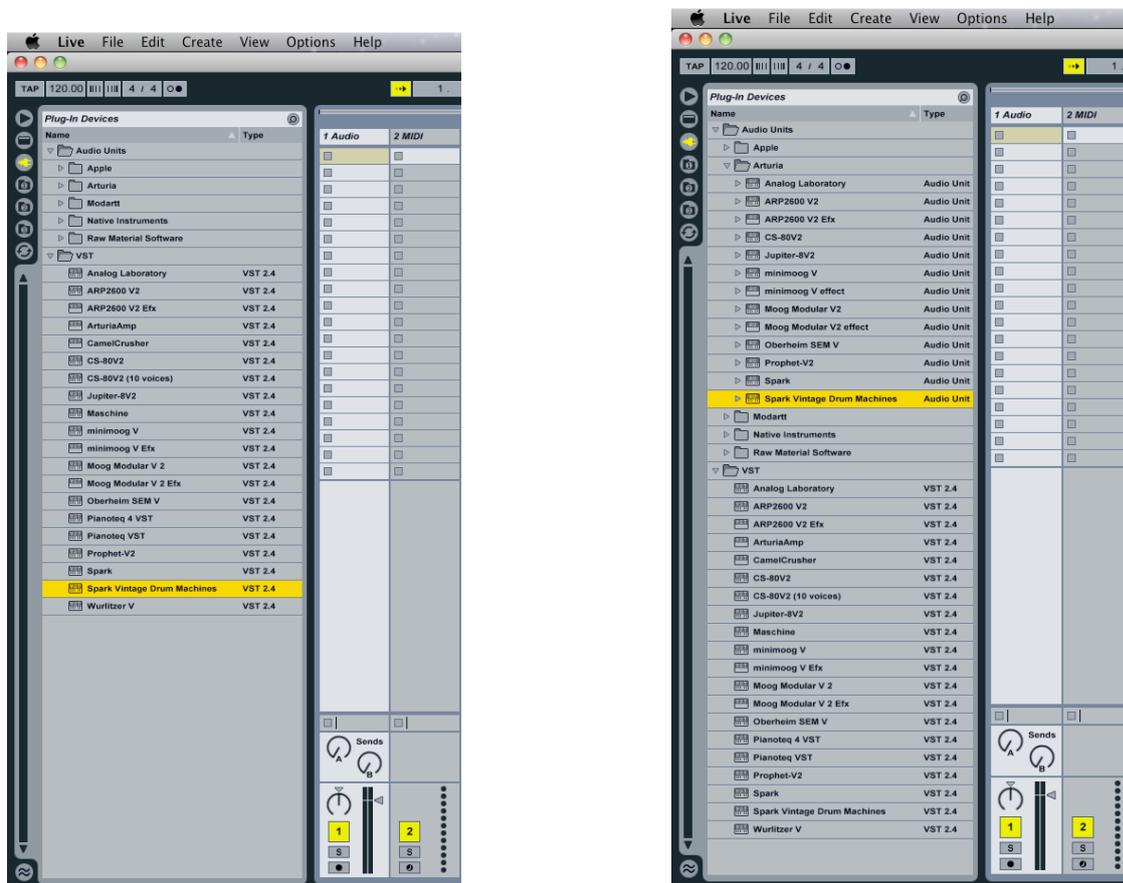
- Lancer Logic
- Créer une piste instrument et ajouter le plugin UA Spark DUBSTEP
- Activer les boutons Host et Tempo dans le logiciel Spark DUBSTEP
- Ouvrir la fenêtre > Environnement
- Sélectionnez dans le menu déroulant en haut à gauche "Click & Ports"
- Dans la fenêtre des entrées physiques, créer une connexion partant du "Spark1 MIDI OUT" à l'entrée du séquenceur



- Sélectionnez la piste Spark DUBSTEP
- Armer "Record" sur la piste Spark DUBSTEP 
- Lancer l'enregistrement dans Logic
- Désactiver le bouton Host dans le logiciel Spark DUBSTEP
- Jouez votre Pattern enregistrée

3.11 Utilisation dans Ableton Live (AU et VST)

Dans l'onglet Plug-ins, il suffit de double-cliquer sur l'icône Spark DUBSTEP VST ou VST, ou faire glisser et déposer le plug-in dans une piste MIDI :

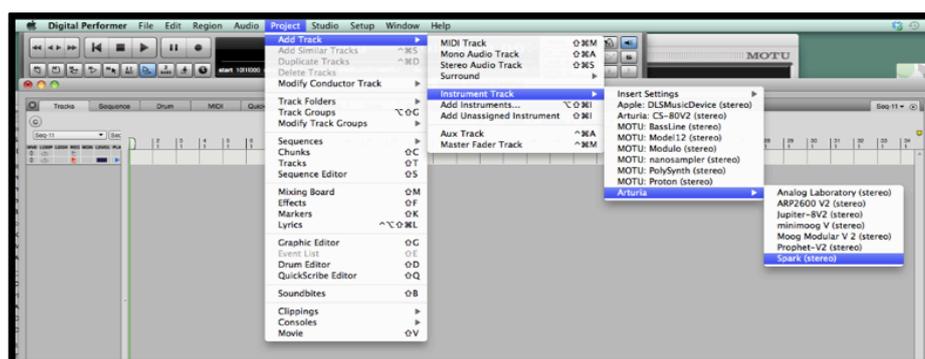


Si nécessaire, vous pouvez effectuer une nouvelle analyse du répertoire plug-in dans Préférences > File Folder, appuyez sur le bouton Scan, ou pour une nouvelle analyse complète appuyez sur le bouton Scan tout en maintenant la touche [Alt] enfoncée.

3.11.1 Utilisation dans Digital Performer

3.11.1.1 Mode Stéréo

Pour ajouter un instrument, choisissez le menu Projet > Ajouter Piste > Piste Instrument > Arturia > SPARK DUBSTEP Stereo.

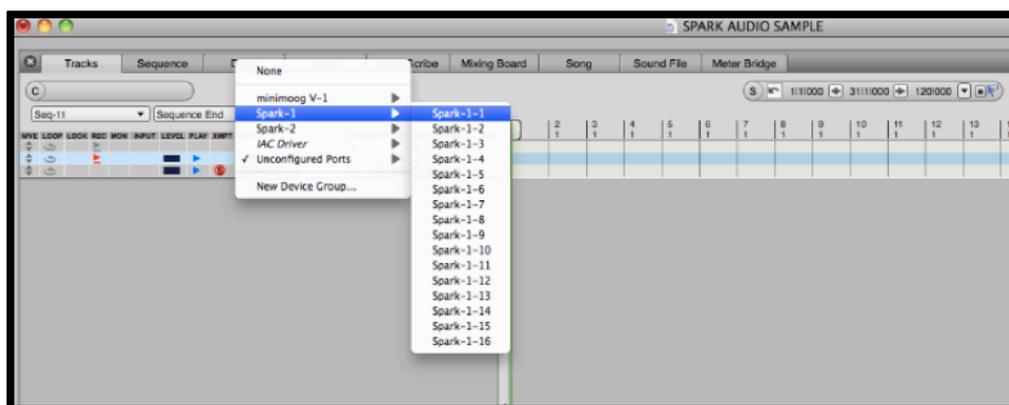


Après avoir ajouté cet instrument, il est possible de lui assigner une piste MIDI. Dans le menu de connexion de la Piste MIDI, sélectionnez l'instrument et ensuite le canal MIDI que vous voulez utiliser. Vérifiez que vous avez bien activé votre piste avant de jouer ou d'enregistrer une performance.

3.11.1.2 Mode Sortie Multiple (Multi Output)

Pour utiliser des sorties séparées, créez le nombre de pistes Audio voulues, ensuite la sortie correspondante du plugin Spark DUBSTEP.

Sélectionnez une piste Instrument. Dans la tranche du mixeur qui correspond à cette piste, cliquez sur le bouton "I/O" pour obtenir une liste de tous les plug-in disponibles, ensuite sélectionnez AU Instruments > Arturia > SPARK DUBSTEP > Multi Output (16xStéréo).



3.11.1.3 Assignment d'une piste MIDI

Une fois l'instrument ajouté, il est possible de lui assigner une piste MIDI. Dans le menu de connexion de la piste midi, sélectionnez l'instrument et le canal MIDI que vous voulez utiliser. Assurez-vous d'avoir activé la piste avant de jouer ou d'enregistrer.

4 SPARK DUBSTEP LEGAL INFORMATION

4.1 Software license agreement

In consideration of payment of the Licensee fee, which is a portion of the price you paid, Arturia, as Licensor, grants to you (hereinafter termed "Licensee") a nonexclusive right to use this copy of the Spark DUBSTEP Software (hereinafter the "SOFTWARE").

All intellectual property rights in the software belong to Arturia SA (hereinafter: "Arturia"). Arturia permits you only to copy, download, install and use the software in accordance with the terms and conditions of this Agreement.

The product contains product activation for protection against unlawful copying. The OEM software can be used only following registration.

Internet access is required for the activation process. The terms and conditions for use of the software by you, the end-user, appear below. By installing the software on your computer you agree to these terms and conditions. Please read the following text carefully in its entirety. If you do not approve these terms and conditions, you must not install this software. In this event give the product back to where you have purchased it (including all written material, the complete undamaged packing as well as the enclosed hardware) immediately but at the latest within 30 days in return for a refund of the purchase price.

1. Software Ownership

Arturia shall retain full and complete title to the SOFTWARE recorded on the enclosed disks and all subsequent copies of the SOFTWARE, regardless of the media or form on or in which the original disks or copies may exist. The License is not a sale of the original SOFTWARE.

2. Grant of License

Arturia grants you a non-exclusive license for the use of the software according to the terms and conditions of this Agreement. You may not lease, loan or sub-license the software.

The use of the software within a network is illegal where there is the possibility of a contemporaneous multiple use of the program.

You are entitled to prepare a backup copy of the software which will not be used for purposes other than storage purposes.

You shall have no further right or interest to use the software other than the limited rights as specified in this Agreement. Arturia reserves all rights not expressly granted.

3. Activation of the Software

Arturia may use a compulsory activation of the software and a compulsory registration of the OEM software for license control to protect the software against unlawful copying. If you do not accept the terms and conditions of this Agreement, the software will not work.

In such a case the product including the software may only be returned within 30 days following acquisition of the product. Upon return a claim according to § 11 shall not apply.

4. Support, Upgrades and Updates after Product Registration

You can only receive support, upgrades and updates following the personal product registration. Support is provided only for the current version and for the previous version during one year after publication of the new version. Arturia can modify and partly or completely adjust the nature of the support (hotline, forum on the website etc.), upgrades and updates at any time.

The product registration is possible during the activation process or at any time later through the Internet. In such a process you are asked to agree to the storage and use of your personal data (name, address, contact, email-address, and license data) for the purposes specified above. Arturia may also forward these data to engaged third parties, in particular distributors, for support purposes and for the verification of the upgrade or update right.

5. No Unbundling

The software usually contains a variety of different files which in its configuration ensure the complete functionality of the software. The software may be used as one product only. It is not required that you use or install all components of the software. You must not arrange components of the software in a new way and develop a modified version of the software or a new product as a result. The configuration of the software may not be modified for the purpose of distribution, assignment or resale.

6. Assignment of Rights

You may assign all your rights to use the software to another person subject to the conditions that (a) you assign to this other person (i) this Agreement and (ii) the software or hardware provided with the software, packed or preinstalled thereon, including all copies, upgrades, updates, backup copies and previous versions, which granted a right to an update or upgrade on this software, (b) you do not retain upgrades, updates, backup copies and previous versions of this software and (c) the recipient accepts the terms and conditions of this Agreement as well as other regulations pursuant to which you acquired a valid software license.

A return of the product due to a failure to accept the terms and conditions of this Agreement, e.g. the product activation, shall not be possible following the assignment of rights.

7. Upgrades and Updates

You must have a valid license for the previous or more inferior version of the software in order to be allowed to use an upgrade or update for the software. Upon transferring this previous or more inferior version of the software to third parties the right to use the upgrade or update of the software shall expire.

The acquisition of an upgrade or update does not in itself confer any right to use the software.

The right of support for the previous or inferior version of the software expires upon the installation of an upgrade or update.

8. Limited Warranty

Arturia warrants that the disks on which the software is furnished is free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of thirty (30) days from the date of purchase. Your receipt shall be evidence of the date of purchase. Any implied warranties on the software are limited to thirty (30) days from the date of purchase. Some states do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above

limitation may not apply to you. All programs and accompanying materials are provided "as is" without warranty of any kind. The complete risk as to the quality and performance of the programs is with you. Should the program prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

9. Remedies

Arturia's entire liability and your exclusive remedy shall be at Arturia's option either (a) return of the purchase price or (b) replacement of the disk that does not meet the Limited Warranty and which is returned to Arturia with a copy of your receipt. This limited Warranty is void if failure of the software has resulted from accident, abuse, modification, or misapplication. Any replacement software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

10. No other Warranties

The above warranties are in lieu of all other warranties, expressed or implied, including but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. No oral or written information or advice given by Arturia, its dealers, distributors, agents or employees shall create a warranty or in any way increase the scope of this limited warranty.

11. No Liability for Consequential Damages

Neither Arturia nor anyone else involved in the creation, production, or delivery of this product shall be liable for any direct, indirect, consequential, or incidental damages arising out of the use of, or inability to use this product (including without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information and the like) even if Arturia was previously advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitations on the length of an implied warranty or the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.