

クイックスタート



本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があります、それについてArturiaは何ら責任を負いません。許諾契約、秘密保持契約に関する諸条件により、本マニュアルで説明されているハードウェアユニットとソフトウェアプロダクトを供給します。許諾契約は合法的な使用のみと条件を指定します。Arturia S.Aの明確な書面による許可なく本マニュアル一部、全部をコピー配布することはできません。また本マニュアルで引用されている他の製品、ロゴはそれぞれの所有者の商標、または登録商標です。

© ARTURIA SA – 1999-2012 – All rights reserved.

4, Chemin de Malacher

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

March 2012 1.0 エディション

プロジェクト・マネージャー

Emilie de Fouchecour

プロダクト・マネージャー

Glen Darcey

Romain Dejoie

プログラミング

Kevin Molcard (Lead Developer)

Emilie de Fouchecour

デザイン

Shaun Ellwood

Thomas & Wolfgang Merkle (Bitplant)

Axel Hartmann (Design Box)

Morgan Perrier

Daniel Vester

サウンド・デザイン

Simon Carter

Mike Hoska

Stephane Schott

マニュアル制作

William Talgorn, Emilie de Fouchécour

マニュアル翻訳

Tomoya Fukuchi

Sylvain Missemer

スペシャル・サンクス

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

サウンド・サンプル



この度はSpark DUBSTEPをお買い上げ頂きましてありがとうございます。

本パッケージには以下のものが同梱されています。:

Spark DUBSTEP インストーラー DVD-ROM : Mac OS X、Windows XP/ Vista / 7

レジストレーションカード(クレジットカードサイズのもの): シリアルナンバーとアンロックコードが記されています。

Spark DUBSTEP ソフトウェア・クイックガイド

カードは大切に保存してください。

本ソフトウェアを使用するためには、製品登録を行わなければなりません。登録することによって、あなたは自分が正当な所有者であることを認識し、本製品の最新ニュースとアップデート情報を得ることが可能になります。

Spark DUB Stepのオーソライズには、シリアルナンバーと、アンロックコードを登録する必要がありますので、これらのコードは大変重要です。

詳細なオーソライズ手順については、第1章をご確認ください。:

スペシャル・メッセージ

仕様変更について:

本マニュアルに含まれる情報は、印刷した時点で正しいと思われるものです。しかし、Arturiaは仕様更新に伴う内容の変更、修正等を事前の告知なく行う場合があります。

重要:

本機は、ヘッドフォンとスピーカーの両方、またはどちらか一方を使用して、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定出来る場合があります。そのような大音量や不快に感じるほどの音量で長時間本機を操作、演奏しないでください。

難聴、もしくは耳鳴りなどを自覚した場合には、直ちに専門家の診断を受けてください。

注意：

知識の不足による、誤った操作から発生する問題に対してのサポートは、保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店にご相談の上、サポートを要求することをお勧めします。

CD-ROMの取扱いについて：

ディスクの光る面(データが収録されている面)に触れたり、傷つけないよう注意して下さい。傷ついたり、汚れたりした CD-ROM は正しく読み込めなくなる場合があります。CD-ROM は綺麗な状態で保つために、市販のクリーナーなどを使用して下さい。

もくじ

1 はじめに	8
1.1 SPARK DUBSTEP について	8
1.2 ARTURIA の歴史	8
2 クイックスタート	10
2.1.1 センターパネル	10
2.1.2 ボトムパネル	11
2.1.3 トップパネル	12
2.2 各部の名称と機能について	12
2.2.1 プロジェクト (Project)	12
2.2.2 キット (Kit)	12
2.2.3 インストゥルメント (Instrument)	12
2.2.4 オーディオ・ソース (Audio Source)	13
2.2.5 バンク (Bank)	13
2.2.6 パターン (Pattern)	13
2.2.7 ソング (Song)	13
2.2.8 チャンネル (Channel)	13
2.2.9トラック (Track)	13
2.3 オーディオとMIDIのセットアップ	13
2.3.1 Windows の場合	13
2.3.2 Mac OS X の場合	13
2.4 SPARK のファーストステップ	14
2.4.1 プロジェクトのロード	14
2.4.2 パターンの選択とプレー	15
2.4.3 インストゥルメントパラメーターの変更	15
2.4.4 インストゥルメントの選択、フィルターの変更と、ミキサーのパラメーター	15
2.4.5 パターンのプレーとエディット	16
2.4.6 インストゥルメント・パッドを使用したパターンのレコーディング	17
2.4.7 ジョグダイヤルを使用したインストゥルメント/キットの変更	17
2.4.8 プロジェクトの保存	18
2.4.9 アドバンス・セッティング	18
3 オペレーションのモードについて	20
3.1 スタンドアローン	20
3.1.1 アプリケーションの起動	20
3.1.2 インストゥルメントの設定	20
3.2 VST 2	21
3.3 VST 3	21
3.4 RTAS	21
3.5 AU	21
3.6 64ビット・コンパチビリティ	22
3.7 プラグイン・モード	22
3.7.1 ツールバーのエクストラ・ボタン	22
3.7.2 プロジェクトの保存	23
3.7.3 ホストアプリにSPARKシーケンサーとパッドからのMIDIアウトのレコーディングする	23
3.8 CUBASE/NUENDO (VST)で使用する	23
3.8.1 VST インストゥルメントとして使用する	23
3.8.2 Cubase でプラグイン・ディレクトリの再スキャン	24
3.8.3 プリセットの保存	24
3.8.4 マルチアウトプット・モード	25

3.8.5	RSPARK から VST ホストへの MIDI アウトを使用してレコーディング	25
3.9	PRO TOOLS (RTAS) で使用する	26
3.9.1	プラグインとして使用する	26
3.9.2	プリセットの保存	28
3.9.3	Pro Tools 上でのオートメーション	28
3.10	LOGIC で使用する (AU)	28
3.10.1.1	マルチアウトプット・モード	29
3.10.2	SPARK から AU ホストへの MIDI アウトを使用してレコーディング	30
3.11	ABLETON LIVE で使用する (AU AND VST)	31
3.11.1	Digital Performer で使用する	31
3.11.1.1	ステレオ・モード	31
3.11.1.2	マルチアウトプット・モード	32
3.11.1.3	MIDIトラックのアサイン	32
3.11.2	ステレオ・モードとマルチアウトプット・モード	32
3.11.2.1	ステレオ・モード	32
3.11.2.2	マルチアウトプット・モード	33
SPARK DUBSTEP に関する法律情報		34
3.12	ソフトウェア・ライセンス契約	34

1 はじめに

1.1 SPARK DUBSTEP について

Spark DUBSTEP は、480 のインストゥルメントと 30 キットとハードヒット、ドラムや破壊的なフィルタリングモジュレーション・サウンドを 960 パターン収録しています。

Spark DUBSTEPはサンプル・ライブラリーではありません。Spark DUBSTEP は、サンプルの使用だけでなく、カスタム・プログラムされたバーチャル・アナログシンセ、ドラム、エフェクトを使用できます。

多くの人々を踊らせるサウンドを作るために完璧なリズムトラック・コンストラクション・キットです。

使いやすく、オートメーションさせる機能が含まれ、サウンドやライブパフォーマンス機能が充実し、エディットすることもきるという多くの要望を叶えられるマシンは Spark DUBSTEP だと言えるでしょう。

1.2 ARTURIA の歴史

2001 年初頭、アトリアはアナログ回路のオーディオ解析をデジタル・エミュレーション技術で再現する先進的なアルゴリズム開発に着手しました。それは、技術的な言語を使用しなくても、かつて一世を風靡したモーグ・モジュラー型のようなシンセサイザーのユニークで無二なサウンドを再現できる前代未聞のものでした。そのアルゴリズムに着手してしばらく後、アトリアはその成果を世に問う準備を始めました。2002 年にカリフォルニアで開催された NAMM ショーにて、アトリアは後にボブ・モーグ博士からも絶賛をあびた「モーグ・モジュラー V」
として商品化されるソフトウェア・シンセサイザーのプロトタイプを発表しました。

音楽制作において常に本物のサウンドを追求しているエキスパートたちは、自分の納得できるサウンドにはとても貪欲です。モーグ博士自らがお墨付きを与えた「モーグ・モジュラー V」は彼らから大絶賛をあび、発売と同時に大成功をおさめ、様々な音楽誌にて賞を総なめし、ビンテージ・シンセサイザーの再現に関して先駆者的存在となったのです。

2004 年までの間に、アトリアには著名なミュージシャン、プロデューサー、バンドの方々から多くの電子メールが届きました。彼らの多くは自分が所有しているハードウェア・シンセサイザーをバーチャル(ソフトウェア)・シンセサイザーに置き換えることを計画していました。世界中のアーティスト連中がハードウェアよりもソフトウェアのアドバンテージに注目し始めたのです。

CS-80Vは、2003 年にニューヨークで開催されたAESショーにて発表されました。それは“究極のポリフォニック・シンセサイザー”として一斉を風靡したヤマハのCS-80 を完全に再現したものでした。キース・エマーソン、スティービー・ワンダーなどの憧れの著名音楽家が愛用した本物が、無限の可能性と共に「CS-80V」として蘇ったのです。

「アープ 2600V」は 2005 年の NAMM ショーにて発表されました。ドラムンベースや映画スターウォーズの R2-D2 の音などで有名なアープ 2600 を忠実に再現したのです。さらに斬新なトラッキング・ジェネレーターやステップ・シーケンサーとの合体など、アトリアらしい商品の仕上げ方にミュージシャン、音楽業界より絶賛を浴びました。

2006 年の NAMM ショーにてアトリアは 7 番目の商品として「プロフェット V」を発表しました。世界一有名なアナログ・ポリフォニック・シンセサイザーとして君臨したプロフェット 5 と、ユニークなベクター合成方式とウェーブテーブル式デジタル・シンセサイザーの草分け的存在であったプロフェット VS という 2 台のシンセサイザーを合体させた強力なハイブリッド・ソフトシンセのアイデアは瞬く間に業界のエポックメイキングなトピックスとなりました。

2007 年夏の NAMM ショーにて、アトリアは「ジュピター 8 V」を発表しました。音色の可能性において、この製品はこれまでと異なる何かをアトリアのラインナップにもたらしました。「ジュピター JP8V」は実に多彩な音

作りの可能性を持っています。いわゆる「ファット」な音や「透明感」のある音を容易に創造出来ます。まさに洗練され、スマートなその外観通りに。

オリジナルの「ジュピター8」のクオリティはエレクトロ・ポップミュージック・シーンはすぐ浸透しました。フランキー・ゴーズ・トゥ・ハリウッドの「リラックス」はこれを使用して制作されました。ヴィンス・クラーク、ジョン・フォックスおよびマーティン・ウェアらもこの楽器を使いました。ここがジュピター8を確立するステータスの出発地点でした。ジュピター8は以下のミュージシャン達が使用しました。

ハワード・ジョーンズ、タンジェリン・ドリーム、アンダーワールド、ジャン・ミッシェル・ジャール、ディペツシュ・モード、プリンス、ゲイリー・ライト、エイドリアン・リー、ヘヴン・セヴンティーン、喜多郎、エルビス・コストロ、ティアーズ・フォー・フィアーズ、ヒューイ・ルイス & ザ・ニュース、ジャーニー、モーグ・クックブック、イエス、ディーヴォ、フレディ・フレッシュ、シンプル・マインズ、ヤン・ハマーetc.

2011年に Arturia は、SPARK Creative Drum Machineを発売しました。このパワフルなハイブリッド・インストゥルメントは、プロデューサーや、ライブ・ビートメーカーをターゲットとしていました。それは 16 ステップのプログラミングとライブアプローチパッドやフィルター、スライサー、ループ機能をミックスしたユニークなワークフローを提案します。クラシック・アナログドラムのエミュレーションだけでなくArturiaのバーチャル・アナログに関する専門知識を活かし、アコースティック・ドラム、物理モデル、パワフルなエレクトリック・ドラムキットが 1 つの使いやすいインターフェイスに集約しました。Sparkは、Sandy Vee, the Glitch Mob, the Mars Volta, Vitalic, DJ Quick, Yeasayer等の素早くトップ・プロデューサーやアーティストに広く愛用されるようになりました。

2 クイックスタート

この章では SPARK ソフトウェアのユーザーインターフェースについて紹介します。特定のユーザーインターフェースの名称について調べる必要がある場合、この章に戻って確認することができます。

SPARK のユーザーインターフェースは「トップ」、「センター」と「ボトム」という 3 つのメインパネルに分けられています。

2.1.1 センターパネル

SPARK を立ち上げるとデフォルトではセンターパネルが表示されます。



1.	デジタルディスプレイ
2.	シーケンサーゾーン
3.	ソング/パターンゾーン
4.	ジョグダイヤル
5.	FX ライブパッド
6.	インストゥルメントコントロールゾーン

2.1.2 ボトムパネル

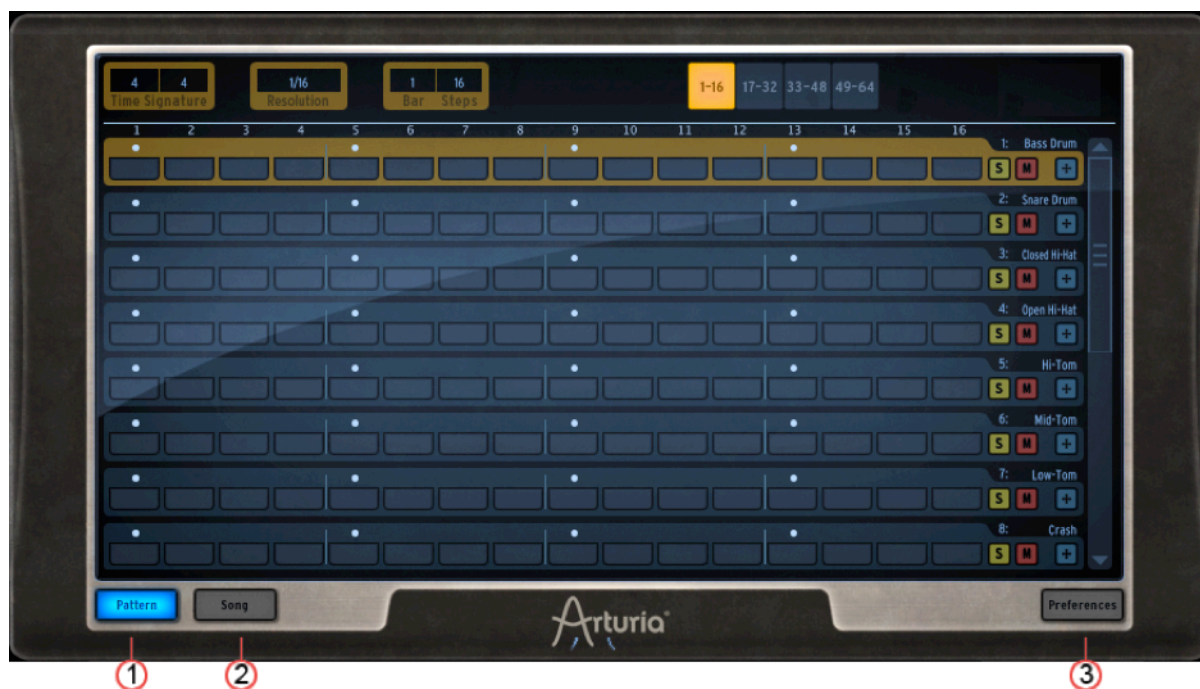
ボトムパネルはスタジオ、ミキサー、ライブラリーの調整を行います。



1.	スタジオ・ボタン
2.	インストゥルメントのディスプレイ 1 ~ 8
3.	インストゥルメントのディスプレイ 9 ~ 16
4.	すべてのインストゥルメントの表示
5.	ミキサーボタン
6.	ライブラリーボタン

2.1.3 トップパネル

トップパネルは、パターン、ソングとライブラリーインターフェースを有しています。



1.	パターンボタン
2.	ソングボタン
3.	プリファレンス

2.2 各部の名称と機能について

この章では、SPARK で使用する用語やその機能について紹介します。

2.2.1 プロジェクト (Project)

プロジェクトは、ソングで使用する全てのデータを意味します。: 設定を含む 16 インストゥルメントキットと最大 64 パターン、オートメーション、FX

2.2.2 キット (Kit)

各キットは、16 個のインストゥルメントから成り立ちます。(バスドラム、ハイハット等)プロジェクトウインドウ下のライブラリーで全てのインストゥルメントキットを観ることができます。(パネル下部)

2.2.3 インストゥルメント (Instrument)

インストゥルメントは、トラックパッドに割り当てられたオーディオ・ソースから発生する音です。例えばメインパネルで左下のパッドを叩くとトラックにはバスドラムを割り当てることができます。

2.2.4 オーディオ・ソース (Audio Source)

サンプル (.wav, .aiff オーディオ・ファイル)
物理モデル (フィジカル・パラメーター)
アナログ (アナログ・パラメーター付きビンテージ・ドラムマシン)

2.2.5 バンク (Bank)

SPARK にはA、B、C、Dと呼ばれるバンク4つにそれぞれ16パターンを作成可能です。メインパネルのソング/パターン・ゾーンで、“A”と“1”をクリックしてください。

その後、プレー/ポーズ・ボタンをクリックすると、バンクAのパターン1を再生します。

2.2.6 パターン (Pattern)

パターンは、インストゥルメントで演奏される音のシーケンスです。

2.2.7 ソング (Song)

ソングは曲の構造を決めるいくつかのパターンを編集することができるシーケンスです。SPARK のソングは最大64のパターンを使用して作成可能です。

2.2.8 チャンネル (Channel)

特定のチャンネルはミキサーの各インストゥルメントに割り当てられています。チャンネルは、インストゥルメントと同じように1から16までにナンバリングされています。

2.2.9トラック (Track)

トップパネルのパターンウィンドウは16のインストゥルメント・トラックを備えています。各トラックは1つのインストゥルメントをプレーすることができます。

2.3 オーディオと MIDI のセットアップ


2.3.1 Windows の場合

プリファレンス・ウィンドウにアクセスするために SPARK メニュー>セットアップ>オーディオ & MIDI 設定をクリックしてください。このウィンドウは SPARK のグローバル・プリファレンスを設定することができます。これらは自動的に保存されます。

2.3.2 Mac OS X の場合

プリファレンス・ウィンドウにアクセスするために SPARK メニュー>プリファレンスをクリックしてください。オーディオセッティングが現れます。このウィンドウはオーディオ & MIDI セットアップの詳細については本マニュアルの第6章を参照してください。

2.4 SPARK のファーストステップ

ヘルプモードは、すべてのコントローラーのショートカットを表示するために使用することができます。すべてのショートカットを表示するように Spark のインターフェイスを変更するには、左上隅にある  をクリックしてください。“SELECT” を押しながらボタンを押すとブルーになっている任意のテキストの二次的な機能を選択します。



2.4.1 プロジェクトのロード

プロジェクトをロードするためにツールバーをクリックして「LOAD」を選択してください。



「ファクトリープロジェクト」の上にカーソルを動かしてドロップダウンリストを使用してプロジェクト(例: Funk)をクリックしてください。
選択したプロジェクトは SPARK にロードされ、その名前は「SAVE」ボタンの隣にあるウインドウに表示されます。

2.4.2 パターンの選択とプレー

パターンを選択してプレーするには、カーソルを「ソング／パターン」ゾーンに動かし、パターンのバンクを選択します。例えば「BANK A(Aをクリック)」を選択しバンクA のパターン 1(1 をクリック)します。そうすると選択したボタンがハイライトされ、選択したことを知らせます。



次にトランスポート・ゾーンの「Play/Pause」ボタンをクリックして選択したバンク A のパターン 1 を再生しましょう。他のパターンを聞くために他のパターンナンバーをクリックしてみてください。パターンを変更するために毎回 SPARK を止める必要はありません。バンクを切り替えても同じように動作します。

2.4.3 インストゥルメントパラメーターの変更

各インストゥルメントのパッド上にある 3 つのボタン(ツマミ)はインストゥルメントのパラメーターです。まず、スネアドラムのピッチを変えてみましょう。パターンを再生中にカーソルをスネアのパッド上にある「Pitch」ボタンを持って行き、クリックし、ホールドしたままゆっくりとカーソルを動かしてみてください。こうすることによってピッチノブを動かし「音程(Pitch)」を上下に動かすことができます。動かした後に、スネアドラムのピッチがどのように変化しているか聞いてください。デジタルディスプレイの中央にあるメインパネルには変更したピッチレンジを表示します。



2.4.4 インストゥルメントの選択、フィルターの変更と、ミキサーのパラメーター

インストゥルメントを選択(例: スネア)するためには、カーソルを左から二番目のパッドの上に動かしてください。そうするとセクションゾーンに入ったことがわかるようにインストゥルメントの右側にある境界線がハイライトされます。

クリックをすると、「スネア」パッドは選択されたことを伝えるように赤く点灯します。またはセレクト・ボタンとインストゥルメント・パッドを押しても選択することが可能です。

セレクトモードを解除するにはもう一度セレクト・ボタンをクリックしてください。



フィルターやミキサー・パラメーターを変更するためには、まずインストゥルメントを選択し、そしてフィルターやミキサーパラメーターボタンのどれかをクリックし、押さえたままパラメーターを変更するためにツマミを左右に動かすか、マウスで上下にドラッグしてください。メインパネルのデジタルディスプレイウィンドウは、リアルタイムに選択されたパラメーターの変化を表示します。



2.4.5 パターンのプレーとエディット

パターンを再生するためにセンターパネルインターフェース左上の「プレー/ポーズ」ボタンを使用してください。



パターンを編集するには、メインパネル上部にある 16 個の小さいパッドを使用します。パターンを再生するとプレーするポジションの小さいパッドがリアルタイムに光ります。パッドが光っているときは、シーケンサーがその位置で MIDI ノートをプレーすることを意味します。逆に消灯している場合は何も再生しません。パッドを押すことによって音をトリガーする/しないを決定します。

より詳しく見ていきましょう。バンク A、パターン 1 をクリックし、スネアドラムトラックを選択してください。:メインパネル上部の 16 個の小さいパッドを見てください。いくつかのパッドが点灯しています。これは点灯している部分がノートオンで消灯している部分はノートオフです。



点灯している全てのパッドの位置でスネアが発音されます。パッドを押して点灯、消灯をさせることによってトラックをエディットすることができます。

パターンを再生しながらボタン「2, 3, 4, 5」をクリックしてください。そうするとボタンは消灯し、スネアの音は聞こえなく(発音しなく)なります。次にパッドの「1, 4」をクリックしてください。そうするとすでにオリジナルのパターンをプログラムし始めていることとなります。簡単ですね。

2.4.6 インストゥルメント・パッドを使用したパターンのレコーディング

何もない最初の状態からパターンを作るには、まず現在のパターンを消去します。最初に「Erase」ボタンをクリックし、次にソング/パターン・ゾーンでパターンナンバーを選択するとパターンは消去されます。今回はバンク A のパターン 1 を使用します。



16 個のパッドがすべて消灯していることを確認して下さい。(スネアドラムトラックが空になったため)ソング/パターン・ゾーンを見るとすべてのパッドが消灯していることがわかります。パターン 1 をクリックしてください。これでインストゥルメント・パッドを使用して新しいパターンを作成する準備が整いました。メトロノームを使用するためにメトロノームボタンをクリックし、ボリュームを適度な音量に調節してパターンレコーディングを始めてください。メトロノームボタンをもう一度クリックするとメトロノームのスイッチをオフにできます。

センターパネル下部の左側のパッドで「Bass Drum」をクリックしてください。これでバスドラムを演奏することになります。レコーディングボタンを押した後にプレーボタンを押すとバスドラムのレコーディングをはじめます。



パッドでバスドラムをプログラムして一度、「ストップ」をクリックしてください。「プレー」をクリックするとレコーディングしたパターンを再生して確認できます。他のインストゥルメントをレコーディングするために他のインストゥルメント・トラックを選択して同手順を繰り返してください。(インストゥルメントの選択については、4.5.4「インストゥルメントの選択」を参照してください)

2.4.7 ジョグダイヤルを使用したインストゥルメント/キットの変更

ジョグダイヤルを使用してインストゥルメントを変更するにはまず変更したいインストゥルメントを選択してください。ソング/パターン・ゾーンのジョグダイヤルを使用してインストゥルメントの上でクリックしてください。ジョグダイヤルをクリックしたままでマウスを上下に動かすと新しいインストゥルメントを選択することができます。インストゥルメント名は、メインパネル中央のデジタルディスプレイに表示されます。新しいインストゥルメントを選択したらもう一度ジョグダイヤルをクリックすると新しいインストゥルメントがロードされます。

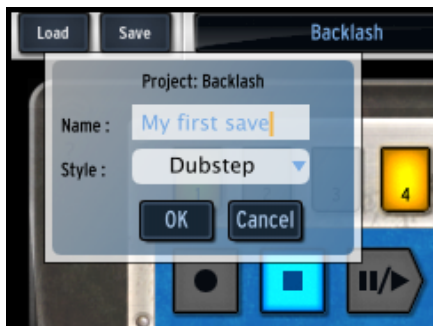


特定のインストゥルメントだけでなくキットを変更する場合も手順は同じです。: ジョグダイヤルの下部にある「KIT」をクリックし、あとは同じ手順を行って下さい。

インストゥルメント・モードで使用するジョグダイヤルは、インストゥルメント・タイプとジェネレータータイプの選択するメニューも含まれています。

2.4.8 プロジェクトの保存

プロジェクトを保存するにはツールバーの「Save」をクリックします。ドロップダウンメニューが現れるので「Save As」を選択します。



プロジェクトに名前を付け、ドロップダウンメニューから音楽スタイルを選択して「OK」をクリックしてください。これで無事にプロジェクトが保存されました！このプロジェクトはディスプレイ・ウィンドウに表示されます。次回からは「Save」ボタンをクリックすれば OK です。

2.4.9 アドバンス・セッティング

SPARK DUBSTEPのインターフェイスは「トップ」パネル、「センター」パネル、「ボトム」パネルの 3 つのメインパネルから成り立っています。

「トップ」パネルを表示するためにツールバーの「TOP」をクリックしてください。これでトップパネルへのアクセスが可能になります。

- アドバンス・パターン・エディットを行うためのパターン・パネル: パターンの分解能、レングス、拍子、オートメーションのエディット

- アドバンス・ソング・エディットを行うためのソング・パネル
- Spark DUBSTEP のプリファレンスをカスタマイズするプリファレンス・パネル

「ボトム」パネルを表示するためにツールバーの「BOTTOM」をクリックしてください。これでボトムパネルへのアクセスが可能になります。

- アドバンス・インストゥルメント・エディットを行うためのスタジオ・パネル: インストゥルメントのロード、フィルター・パラメーターとインストゥルメント・タイプ、名前、パラメーターのエディット
- ミキサー・パネル: インストゥルメントのパン、ボリューム、インサートの設定、AUXとメインエフェクトのエディット
- ライブラリー・パネルの
 - プロジェクトの高度な編集: 画像、タイプ、ロード・インストゥルメントの編集
 - ライブラリーをブラウズ
 - ライブラリーからのインポートとエクスポート

アドバンス・セッティングの詳細については弊社ウェブサイト上より“Spark Creative Drum Machine”の完全なマニュアルを参照してください。

ウェブサイト: <http://www.arturia.com/manuals.html>

3 オペレーションのモードについて

3.1 スタンドアローン

Spark DUBSTEP は、独立したインストゥルメント(スタンドアローン)として使用することが可能です。

これは、単一の楽器のようにアプリケーションを起動し、外部 MIDI キーボードを使用して操作することができます。

3.1.1 アプリケーションの起動

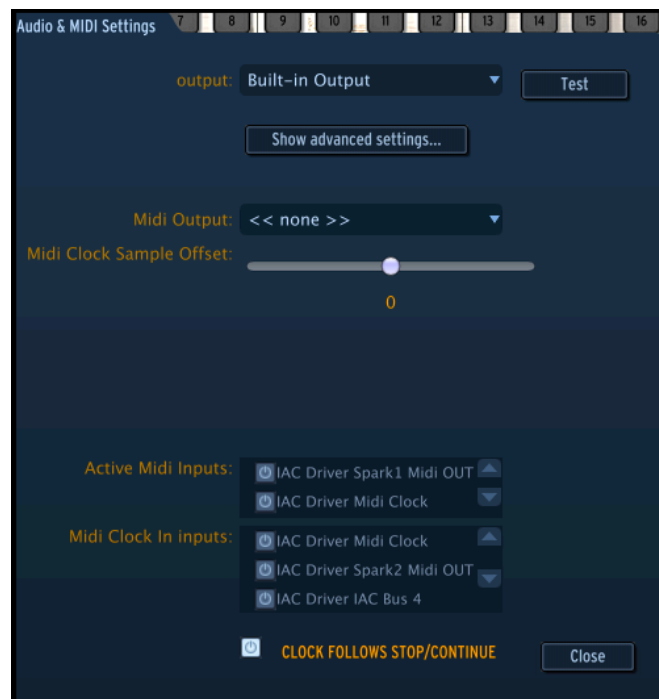
Spark DUBSTEP アプリケーションを起動するには、

- Windows では、スタート > すべてのプログラム > Arturia > Spark DUBSTEP > Spark DUBSTEP を選択
- Macintosh では、ファインダー > アプリケーション > Arturia フォルダ内の Spark DUBSTEP アイコンをダブルクリック

3.1.2 インストゥルメントの設定

Windows: アプリケーション・メニューバーの“設定”をクリック

Macintosh: “環境設定”をクリックすると、次の AUDIO & MIDI 設定ダイアログボックスを表示します。



このオプション・メニューでは以下の内容を設定します。

- オーディオ出力ポートの設定
- オーディオインターフェイスの選択
- メモリー・バッファサイズの選択(少ないサイズは CPU 負荷を増しますが、レイテンシーを減少させます)
- サンプル・レートの選択: 44100 Hz ~ 96000 Hz
- MIDI 入力ポートの選択
- Spark シーケンサーをコントロールする MIDI クロックの選択
- Spark Sequencer から MIDI クロックを送信するときの MIDI オフセット・サンプルを設定します。

3.2 VST 2

VST (Virtual Studio Technology) とは、Steinberg 社によって開発されプラグイン・フォーマットです。これは DAW やホスト・ソフトウェアとソフトウェア・シンセサイザーやエフェクト・プラグインを統合して使用することができます。VST は、Cubase、Nuendo、Wavelab、FL Studio、Audacity、Samplitude、Sonar、Audition、Live 等多くのオーディオ・アプリケーションによってサポートされています。

VST インターフェイスは 1999 年にバージョン 2 へアップデートされました。追加された機能の一つは、プラグインに MIDI データを送受信できるようになったことです。これは VST インストゥルメント形式のプラグインの導入を可能としました。

3.3 VST 3

VST3 は VST オーディオ・プラグイン・プロトコルの新しいアップデートです。2008 年に導入され、以前のバージョンに比べて改善された性能を持っており、同様に新しい機能を数多く備えています。Cubase 6 と Nuendo 5 はこのプロトコルを採用しています。

Windows 上で VST 3 を使用するとユーザーは、インストールするフォルダのパスを選択する必要がありません。インストーラーは、ハードディスク上の適切なディレクトリに自動的に VST 3 ファイルをインストールします。

3.4 RTAS

RTAS とは、Real-Time AudioSuite の略で、Pro Tools システムで使用するために digidesign (Avid Technology) によって開発されたオーディオ・プラグインです

3.5 AU

AU とは Audio Units の略で、Apple Computer が開発したプラグイン・プロトコルです。GarageBand、Soundtrack Pro、Logic Express、Logic Audio、Final Cut Pro、Mainstage、Ardour、Ableton Live、REAPER、Digital Performer 等で使用することができます。

3.6 64 ビット・コンパチビリティ

Spark DUBSTEP は 32 ビットと 64 ビット両方のモードに最適化されています。64 ビット・オペレーティング・システムと 64 ビットのデジタル・オーディオ・ワークステーションを使用している場合は 64 ビットのプラグインを使用する必要があります。(windows の場合)

通常、32 ビットの windows 上ですべての 32 ビット・プログラムは、“C:\Program Files”にインストールされます。ただし 64 ビット・Windows 上では、64 ビット・プログラムは、“C:\Program Files\”で、32 ビット・プログラムは、“C:\Program Files (x86)\”にインストールされます。

Mac ユーザーは、一つのプラグイン・ファイルに 32 ビットと 64 ビットの両方のバージョンが含まれており、ホストが自動的にマッチしたバージョンを選択するので、Mac ユーザーはこれを気にする必要はありません。

3.7 プラグイン・モード

VST、Audio Unit と RTAS の使用に関する詳細な情報については、セクション 0、0、0 を参照してください。

コントローラーをプラグイン・モードで正しく動作させるためにシーケンサーソフトでいくつかのMIDI接続をオフに擦る必要があります。シーケンサーのMIDIセッティングに行き、「Spark Private In」と「Spark Private Out」をオフにします。

以下のセッティング以外：

- Spark controller will not connect to Spark on Windows.
- Spark controller will not behave correctly on OSX.

SPARK をステレオ、またはマルチアウトプット・モードとして使用可能です。ステレオ・モードで使用する場合、一組のステレオ出力を提供します。マルチアウトプット・モードでは、16組のステレオアウトプットを使用可能です。ミキサー・パネルで SPARK のトラックのアウトプットルーティングを変更可能です。デフォルトルーティングでは、1番のアウトプットにマスターステレオアウトプットを送ります。全部で 16 個のステレオ出力を別々に割り当てることが可能です。詳細についてはセクション 5.3.2.1 を参照してください。

3.7.1 ツールバーのエクストラ・ボタン



SPARKをプラグイン・モードで使用する時に、ツールバーには 2 つのボタンが追加されます。

1.	ホストボタン 「On」になっていると Spark のパターンのスタート/ストップは、ホストシーケンサーと同期します。
2.	テンポボタン 「On」になっていると Spark のテンポはホストのテンポと同期します。

3.7.2 プロジェクトの保存

プロジェクトを保存する際、SPARK のすべての変更点が完全な状態で保存されます。例えば、パラメーターを変更し(プラグイン自体にプリセットとして保存することなく)作業を行い、プロジェクトを保存した場合、次回プロジェクトを開いたとき SPARK は変更した状態をロードします。

VST シーケンサーのドロップダウンメニューは新しいプロジェクトを保存することができ、SPARK にも使用できますが、SPARK 内部のメニューでの保存を強く推奨します。SPARK 内部に保存した場合、スタンドアロン時でも、他のシーケンサー上でも使用可能ですし、将来、SPARK がバージョンアップした際にも互換性を持ちます。

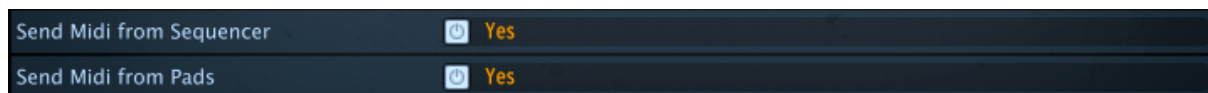
3.7.3 ホストアプリに SPARK シーケンサーとパッドからの MIDI アウトのレコーディングする

SPARKソフトウェアシーケンサーから、またはパッドからのMIDIアウトやパターンチェンジをホストにレコーディングすることが可能です。SPARKのパターンから出力されるすべての音をレコーディングし、オートメーション化することができます。この昨日はAUとVSTにおいてのみ可能で、RTASでは現在使用不可能です。

どのMIDIデータを送信するか選択するために“プリファレンス”を使用してください。:

“Send Midi From Pads ”を選択するとSPARKのパッドからMIDIデータやパターンチェンジ情報をホストへ送信します。

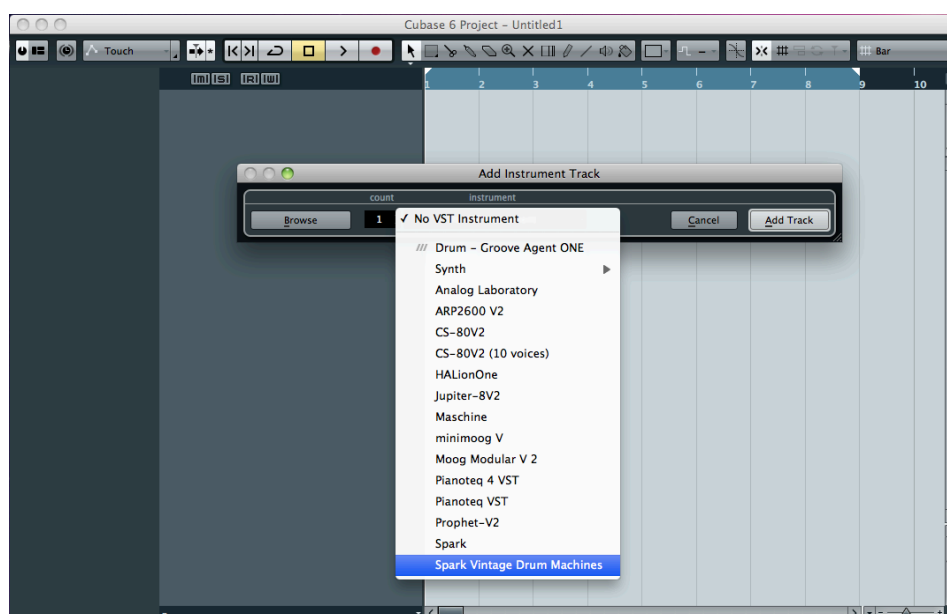
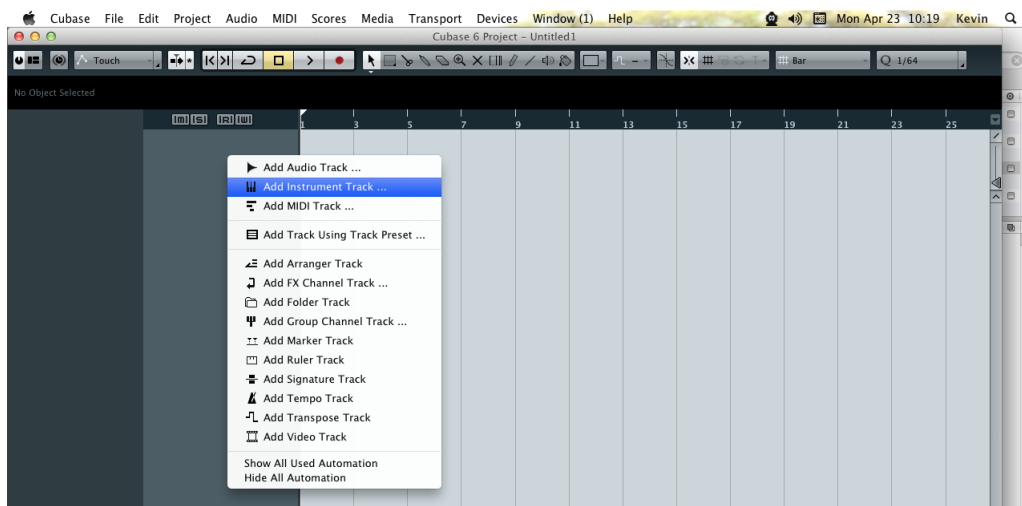
“Send Midi From Sequencer ”を選択するとSPARKシーケンサーからホストへとMIDIデータを送信します。



3.8 CUBASE/NUENDO (VST) で使用する

3.8.1 VST インストゥルメントとして使用する

“Spark DUBSTEP” を VST プラグインとして使用する場合、他の VST プラグインと同じ方法でご使用になれます。詳細はホストアプリケーションのユーザーマニュアルを参照してください。Cubase や Nuendo でご使用になる場合、「デバイス / VST インストゥルメント」メニューを開いてラックの中から“Spark DUBSTEP”を選択して下さい。



3.8.2 Cubase でプラグイン・ディレクトリの再スキャン

Spark DUBSTEP が VST プラグインのリストに表示されない場合、プラグイン・ディレクトリの“rescan”を行うことができます。

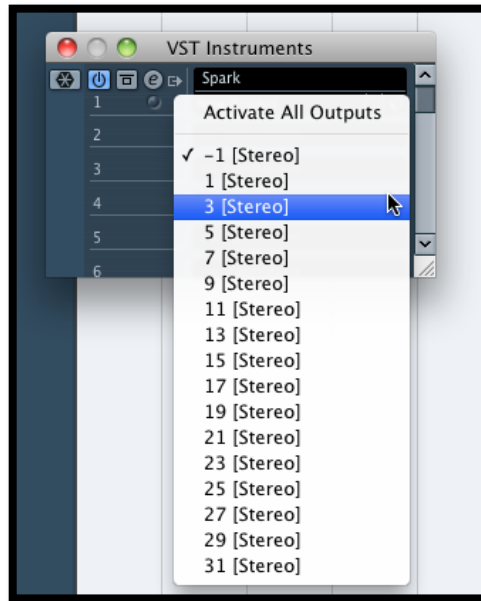
3.8.3 プリセットの保存

セッションを保存すると、プリセットを変更した音色であっても「SPARK」で操作した情報は保存されます。「SPARK」のプロジェクトをエディットしパラメーターを変更したセッションを保存し、次回同じセッションを開くと「SPARK」自体に保存してなくても修正後の状態で起動します。

しかし、特に必要がない場合は「SPARK」自身に保存することをお奨めします：この方法で保存されたプリセットは他のモード(スタンドアローン、他のシーケンサー)でも使用でき、独立したファイルとしてエクスポートすることができます。これらは「SPARK」の今後のバージョンでも互換性を持ちます。

3.8.4 マルチアウトプット・モード

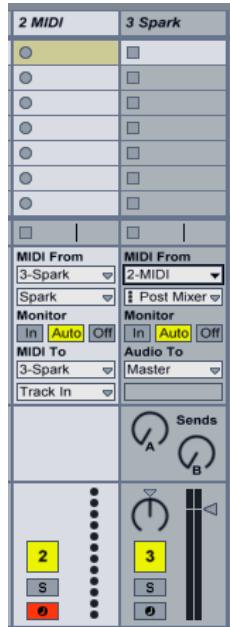
VSTインストゥルメントメニューで「SPARKを立ち上げます。そしてこのメニューのインストゥルメント名の左側のボタンをクリックすることによって出力先を選択することが可能です。



3.8.5 RSPARK から VST ホストへの MIDI アウトを使用してレコーディング

LIVEを使用してSPARKからMIDIアウトからVSTホストへレコーディングする際の設定の例です。:

- LIVEのトラック上にSPARK VSTプラグインを立ち上げてください。
- SPARKからMIDIのレコーディングを行うためにMIDIトラックを作成してください。
- 追加したMIDIトラックの設定を行います。(画像の左側のトラック)::
 - ・ 'Midi From' を 'Spark' にし、'Pre FX' を 'Spark' に変更してください。
 - ・ モニターを 'Auto' に設定してください。
 - ・ セッションレコーディングを作動状態にしてください。
- SPARKトラックの設定を行います。(画像の右側)
 - ・ 'Midi From' を新しいMIDIトラックに合わせてください。
 - ・ モニターを 'Auto' に設定してください。



LIVEのレコードボタンを押してください。SPARKソフトウェアのホストとテンポボタンがオンであることを確認してください。LIVEの(Tabを押して)アレンジメントビューを表示し、いくつかのMIDIノートをレコーディングしたことを確認してください。



SPARKトラックのモニターを“in”に設定してください。

SPARKのホストボタンをオフにします。(LIVEのプレーボタンを押してもSPARKシーケンサーはプレーしなくなります)

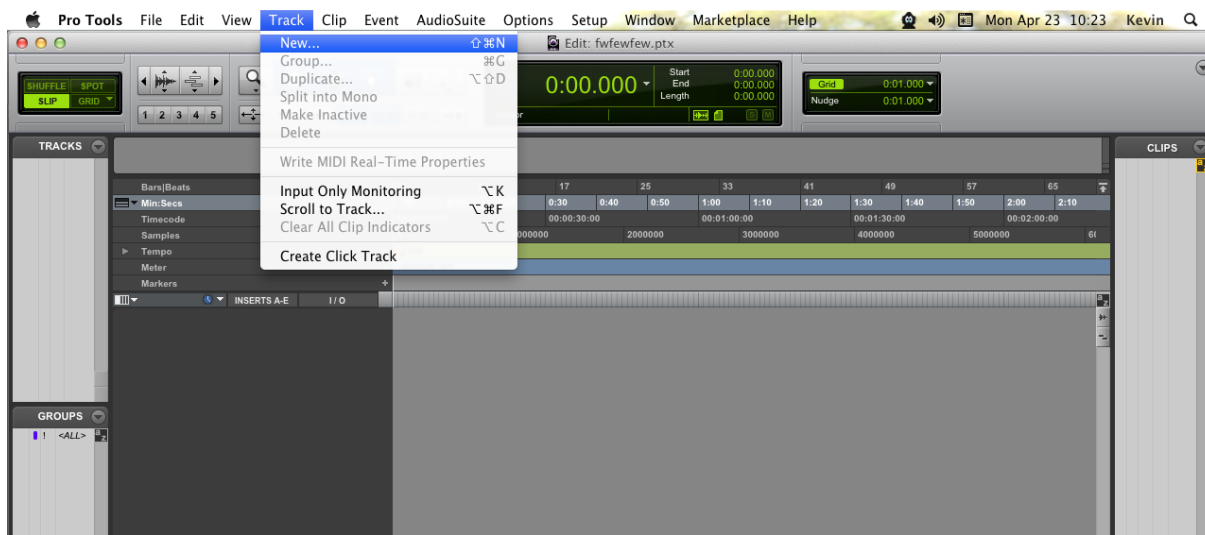
プレーボタンを押すと、LIVEのアレンジメントを再生します。以前、SPARKからレコーディングしたデータを現在はLIVEから送信しているMIDIデータをSPARKで再生しているのでSPARKの音をモニターしてください。

注：CUBASEユーザー様へ：SPARKをMIDIソースとして選択するために“Menu > Devices > VST Instrumentを”を使用してSPARKをロードしてください。VSTインストゥルメント・トラックを作成するとMIDIソースとしてSPARKを表示しません。

3.9 PRO TOOLS (RTAS)で使用する

3.9.1 プラグインとして使用する

Spark DUBSTEP をプラグインとして起動するには、他のプラグイン同様インストゥルメント・トラックを作成してください。



Spark DUBSTEP は、ステレオのインストゥルメント・トラックにインサートする必要があります。起動した後は、バーチャル・キーボードをマウスでプレイすることや外部コントローラーから操作しながらサウンドを作ることができます。

3.9.2 プリセットの保存

セッションを保存すると、プリセットを変更した音色であっても「SPARK」で操作した情報は保存されます。「SPARK」のプロジェクトをエディットしパラメーターを変更したセッションを保存し、次回同じセッションを開くと「SPARK」自体に保存していなくても修正後の状態で起動します。

ProTools の「Librarian Menu」のソング保存機能を使用してソングを保存することで音色等の設定を保存することも可能です。しかし、特に必要がない場合は「SPARK」自身に保存することをお奨めします:この方法で保存されたプリセットは他のモード(スタンドアローン、他のシーケンサー)でも使用でき、独立したファイルとしてエクスポートすることができます。これらは「SPARK」の今後のバージョンでも互換性を持ちます。

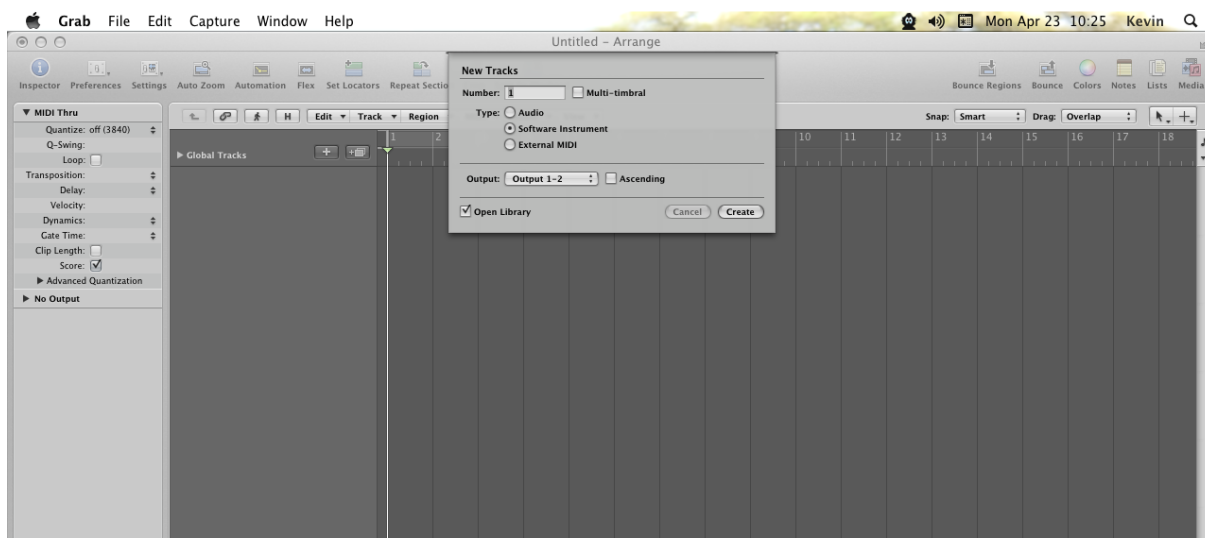
3.9.3 Pro Tools 上でのオートメーション

「SPARK」へのオートメーション操作は他の RTAS/HTDM プラグインと同様です。(プラグインのオートメーション機能の詳細については、ProTools のマニュアルをご参照ください)

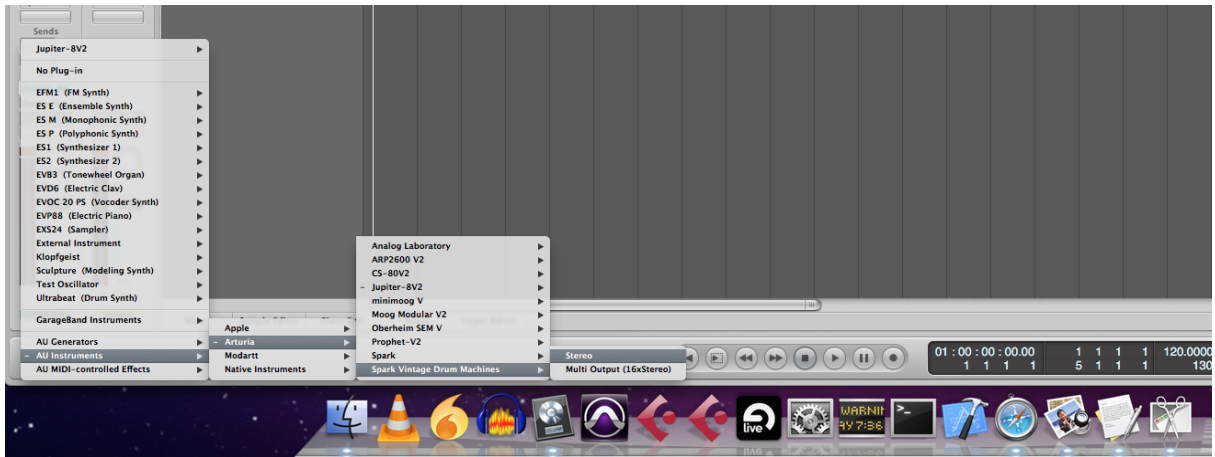
3.10 LOGIC で使用する (AU)

Logic Pro 7 以降には AU マネージャーが搭載されています。AU マネージャーを起動するには“Logic Pro”メニューから“Preferences -> Start Logic AU Manager”の順に選択してください。

新しいソフトウェアインストゥルメント・トラックを作成します。



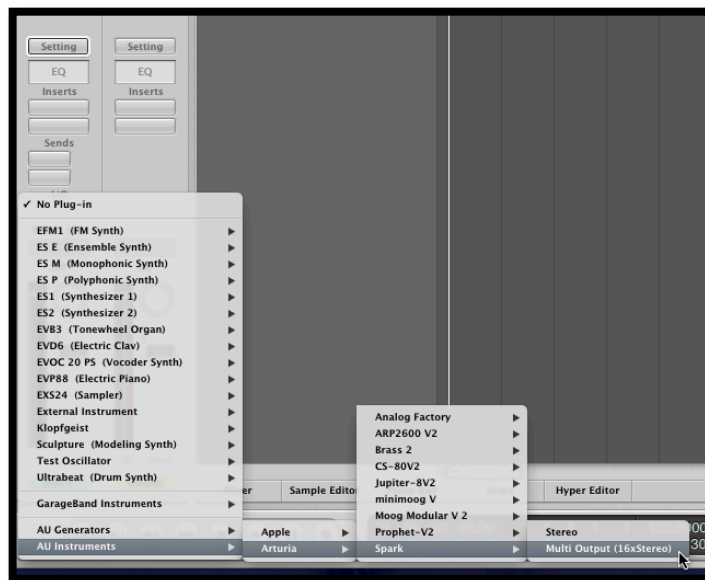
選択したトラックと同じミキサーのスライス上で、プラグインリストを表示するために「I/O」ボタンをクリックしてください。そして AU Instruments > Arturia > Spark DUBSTEP > Stereo を選択してください。



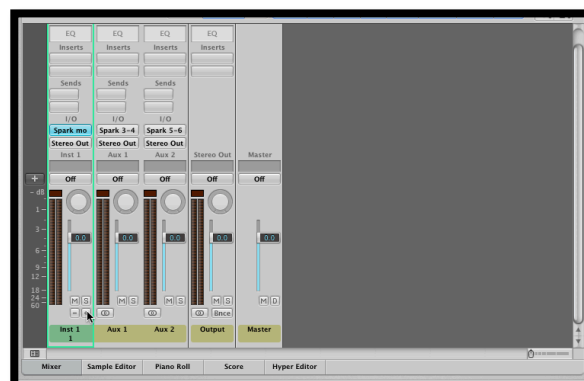
3.10.1.1 マルチアウトプット・モード

インストゥルメントごとに別々のアウトプットを使用したい場合にこの機能を使います。

インストゥルメント・トラックを選択してください。選択したトラックと同じミキサーのスライス上で、プラグインリストを表示するために「I/O」ボタンをクリックしてください。そしてAU Instruments > Arturia > SPARK > Multi Output (16xStereo)を選択してください。



そしてミキサービューへいき、AUXトラックを追加するためにインストゥルメント・トラックの下部にある「+」ボタンをクリックしてください。



ミキサービューで各インストゥルメントの出力先を選択できます。(詳細についてはセクション 5.3.2.1 を参照してください)

3.10.2 SPARK から AU ホストへの MIDI アウトを使用してレコーディング

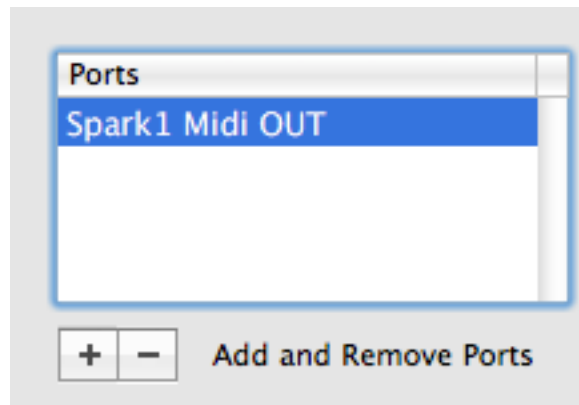
より高い精度でご使用いただくために 2 つのオプションを並行してご使用いただくことをお勧めしません。:

第一にパッドからMIDIをレコーディングする“Send Midi From Pads to Host ”をオンにし“Send Midi From Sequencer to Host ”をオフにします。その後、レコーディングし終わったら“Send Midi From Pads to Host ”をオフにし、“Send Midi From Pads to Host ”をオンにします。

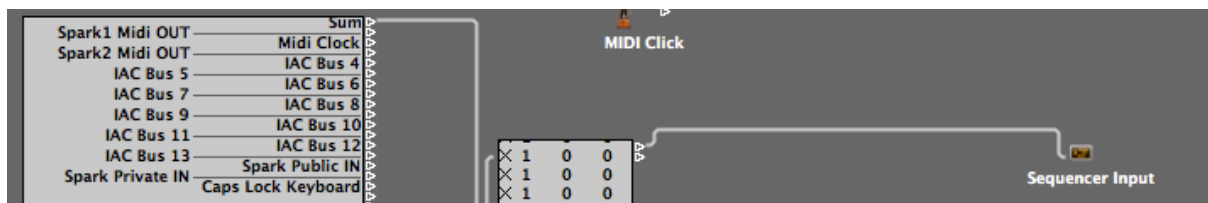
- AUホストにMIDIデータを送信する際に使用するIACドライバーを設定するために ‘Audio Midi Setup Application’を起動します。MIDIスタジオビューでIACドライバーのアイコンをダブルクリックしてください。




- ‘Device is online’ をチェックしてください。
- ポート名を ‘Spark1 MIDI OUT’に変更してください。



- Logicを起動してください。
- インストゥルメント・トラックを作成し、SPARKAUプラグインを立ち上げてください。
- SPARKソフトウェアのホスト、テンポボタンをオンにします
- Window > Environmentを開いてください。
- 左上部の‘Click & Ports’を選択して下さい。
- 物理的なインプットボックスでは、シーケンサーの入力に“SPARK1 MIDI OUT”からの接続を設定してください。

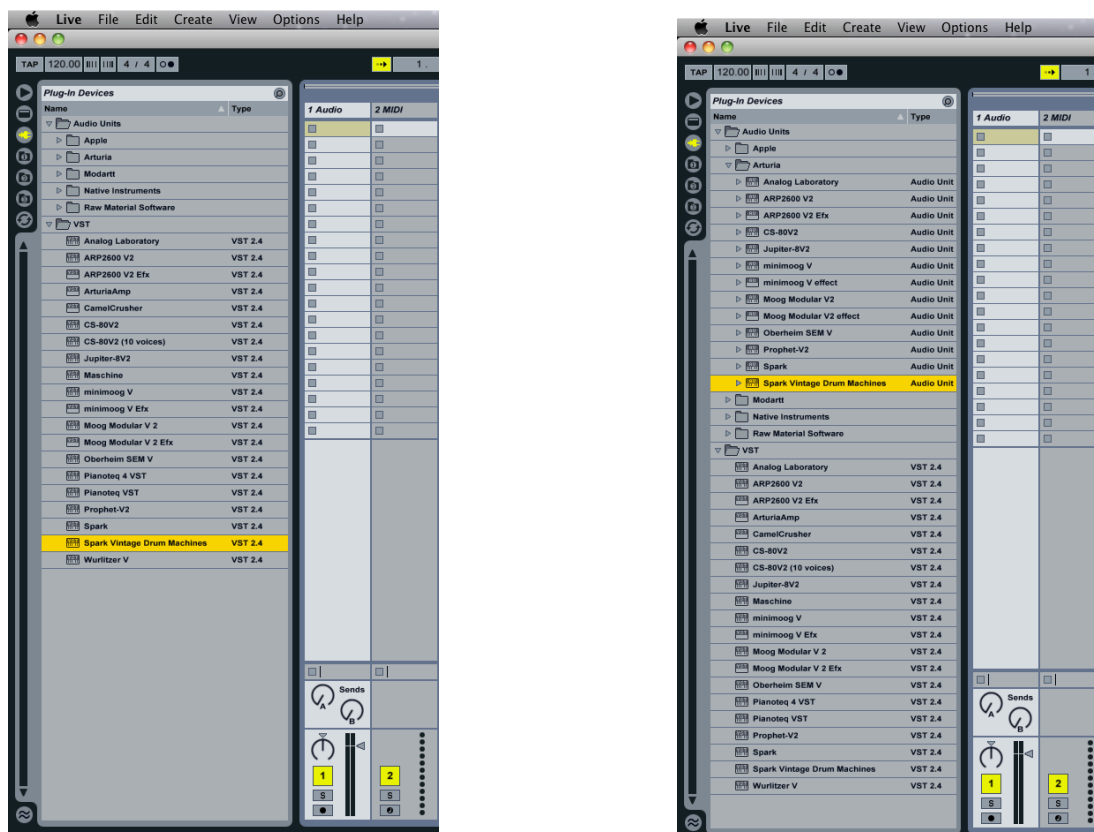


- SPARKのトラックを選択して下さい。
- SPARKのトラックの‘Record’はオフ  にしてください。
- レコードを押しLogicにレコーディングしてください。

-SPARKソフトウェアのホスト、ボタンをオフにしてください。

3.11 ABLETON LIVE で使用する (AU AND VST)

プラグイン・タブで Spark DUBSTEP のアイコンをダブルクリック VST または AU アイコンをダブルクリックするか、プラグインを MIDIトラックヘドドラッグ & ドロップしてください。



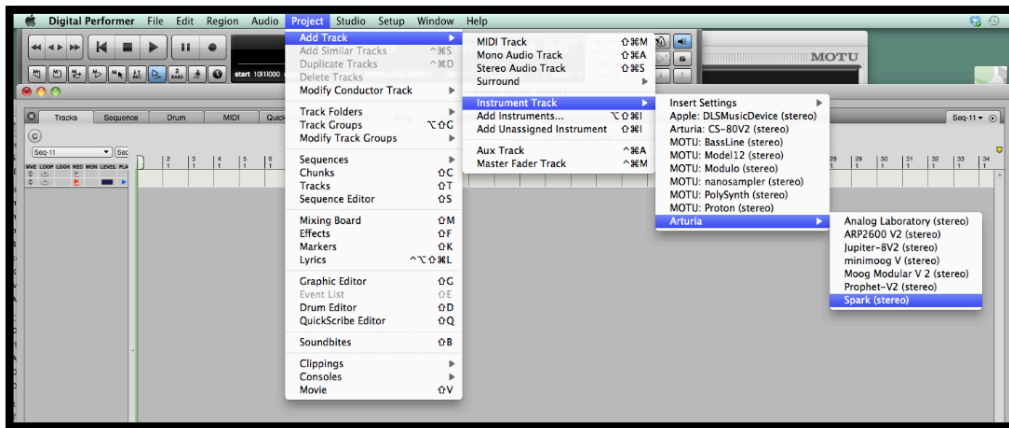
必要な場合には、プリファレンスのファイル・フォルダ・タブからプラグインのディレクトリの再スキャンを行うことができます。

“Scan” ボタンを押すか、フルスキャンを行うために[Alt]キーを押しながら“Scan” ボタンを押してください。

3.11.1 Digital Performer で使用する

3.11.1.1 ステレオ・モード

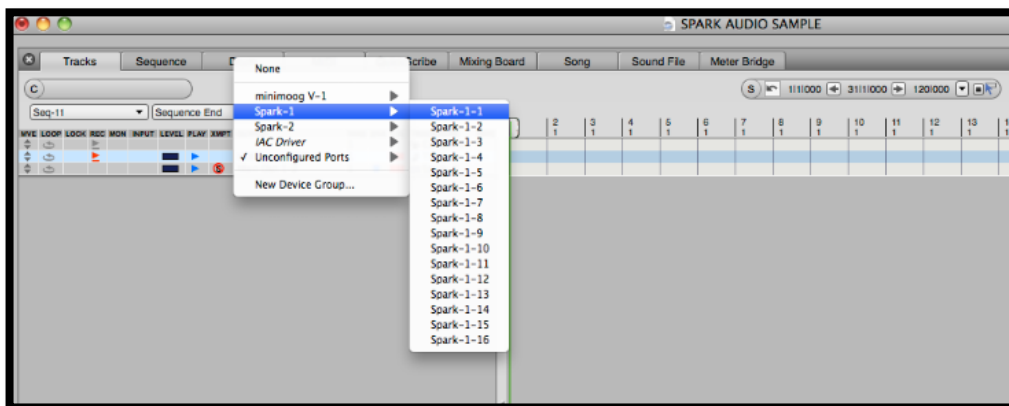
インストゥルメントを追加するためにはメニューの Project > Add Track > Instrument Track > Arturia > Spark (stereo)を選択してください。



インストゥルメントを立ち上げた後にMIDIトラックを割り当てるのはとても簡単です。MIDIトラックの接続メニューで使用するインストゥルメントとMIDIチャンネルを選択するだけです。プレー、またはレコーディングを行う前にトラックを起動してください。

3.11.1.2 マルチアウトプット・モード

別々の出力を使用するには、必要な分のオーディオ・トラックを作成し、Spark プラグインの出力を正しく接続してください。



3.11.1.3 MIDI トラックのアサイン

インストゥルメントを立ち上げた後にMIDIトラックを割り当てるのはとても簡単です。MIDIトラックの接続メニューで使用するインストゥルメントとMIDIチャンネルを選択するだけです。プレー、またはレコーディングを行う前にトラックを起動してください。

3.11.2 ステレオ・モードとマルチアウトプット・モード

3.11.2.1 ステレオ・モード

インストゥルメントを追加するためにはメニューの Project > Add Track > Instrument Track > Arturia > Spark を選択してください。

インストゥルメントを立ち上げた後に MIDI トラックを割り当てるのはとても簡単です。MIDI トラックの接続メニューで使用するインストゥルメントと MIDI チャンネルを選択するだけです。プレー、またはレコーディングを行う前にトラックを起動してください。

3.11.2.2 マルチアウトプット・モード

インストゥルメント・トラックを選択してください。選択したトラックと同じミキサーのスライス上で、プラグインリストを表示するために「I/O」ボタンをクリックしてください。そして AU Instruments > Arturia > SPARK > Multi Output (16xStereo)を選択してください。

3.12 ソフトウェア・ライセンス契約

1 使用許諾

アートリア社はお客様に対し、非独占的な権利として単一のコンピューターで“アナログ・ファクトリー”のプログラム(以下“ソフトウェア”という)を使用する権利を与えます。また、アートリア社は許諾者に非明示的に付与した権利のすべてを留保します。

2 所有権

お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリア社はディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

3 著作権

ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は堅く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。

4 使用の制限

お客様は、常に 1 台のコンピューターで使用することを前提として、一時的に別のコンピューターにインストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピューターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。

5 譲渡の制限

お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリア社への書面による許諾無しにおこなうことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。

限定保証と免責

限定保証アートリア社は通常の使用下において、購入日より 30 日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より 30 日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリア社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

賠償

アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により(a)購入代金の返金(b)ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリア社にソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を手交するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か 30 日間のどちらか長いほうになります。

その他の保証の免責

上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリア社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行ったり、保証の範囲を広げるものではありません。

付随する損害補償の制限

アートリア社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害(仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリア社が当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があります。上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。