

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 Mars 2012

CHEF DE PROJET

Emilie de Fouchecour

CHEFS PRODUIT

Frédéric Brun
Romain Dejoie
Chris De Jong

PROGRAMMATION

Kevin Molcard (Lead Developer)	Philippe Wicker
Emilie de Fouchecour	Vincent Travaglini
Bruno Pillet	Niccolo Comin
Adrien Courdavault	Guillaume Piolat

ELECTRONIQUE

Laurent Baret
Bruno Pillet

DESIGN

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

DESIGN SONORE

Noritaka Ubukata	Pierce Warnecke
Jean-Michel Blanchet	Oliver Fauque
Christian Lafitte (Cigale Prod)	Thomas Koot

INDUSTRIALISATION

Nicolas Dubois
Richard Phan
Gerard Buracchini

MANUEL (REDACTION)

William Talgorn

MANUEL (TRADUCTION)

Tomoya Fukuchi	Pierce Warnecke
Niccolo Comin	Antoine Back

REMERCIEMENTS SPECIAUX

Sean Weitzmann, Gerard Buracchini, Cedric Pallier, Elodie Cao, Denis Frouin, Philippe Girard-Buttoz, Yannick Bonnefoy, Peter Gelhaus (acoustic drum kit photo), Kevin Lamb, Patrick Kunz, Frank Orlich, Miguel Silva, Houston Haynes, Cristian Kreindler, Paul Steinway

ECHANTILLONS SONORES



Merci pour votre achat de Spark Vintage Drum Machines!

Dans l'emballage vous trouverez:

- Un DVD avec l'installateur de Spark Vintage Drum Machines 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 Vintage Drum Machines.

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 Vintage. Ces numéros font donc partie intégrale de la valeur de votre produit.

(Voir chapitre 3 pour plus d'informations à propos de la procédure d'autorisation.)

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 propres, un appareil à nettoyer les CD.

Table des matières

1	INTRODUCTION.....	7
1.1	BIENVENUE DANS LE MONDE DE SPARK VINTAGE	7
1.2	HISTORIQUE	7
2	INSTALLATION.....	9
2.1	INSTALLATION WINDOWS (7/XP/VISTA).....	9
2.2	INSTALLATION MAC OSX (10.5/10.6)	9
3	ENREGISTREMENT & AUTORISATION.....	11
3.1	ENREGISTREMENT	11
3.2	AUTORISATION	13
4	QUICK START.....	14
4.1	PRESENTATION DU LOGICIEL SPARK VINTAGE	14
4.1.1	<i>Le panneau Central.....</i>	<i>14</i>
4.1.2	<i>Le panneau Inférieur.....</i>	<i>15</i>
4.1.3	<i>Le panneau Supérieur</i>	<i>15</i>
4.2	NOMS ET CONCEPTS A CONNAITRE	16
4.2.1	<i>Projet.....</i>	<i>16</i>
4.2.2	<i>Kit.....</i>	<i>16</i>
4.2.3	<i>Instrument</i>	<i>16</i>
4.2.4	<i>Source Audio</i>	<i>17</i>
4.2.5	<i>Banque.....</i>	<i>17</i>
4.2.6	<i>Pattern.....</i>	<i>17</i>
4.2.7	<i>Song.....</i>	<i>17</i>
4.2.8	<i>Canal.....</i>	<i>17</i>
4.2.9	<i>Piste.....</i>	<i>17</i>
4.3	REGLAGES AUDIO ET MIDI.....	17
4.3.1	<i>Windows</i>	<i>17</i>
4.3.2	<i>Mac OS X</i>	<i>17</i>
4.4	PREMIERS PAS AVEC SPARK VINTAGE.....	18
4.4.1	<i>Charger un Projet</i>	<i>18</i>
4.4.2	<i>Sélectionner et lancer un pattern</i>	<i>18</i>
4.4.3	<i>Changer les paramètres d'Instrument</i>	<i>19</i>
4.4.4	<i>Sélectionner un instrument et changer le filtre et les paramètres du mixeur.</i>	<i>19</i>
4.4.5	<i>Lancer et éditer un Pattern</i>	<i>20</i>
4.4.6	<i>Enregistrer un pattern avec les pads des instruments</i>	<i>20</i>
4.4.7	<i>Changer d'Instruments/Kits avec le potentiomètre rotatif.....</i>	<i>21</i>
4.4.8	<i>Sauver votre projet.....</i>	<i>22</i>
4.4.9	<i>Aller plus loin.....</i>	<i>22</i>
5	SPARK VINTAGE DRUM MACHINES LEGAL INFORMATION	24
5.1	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	24
6	NOTES:.....	27

1 INTRODUCTION

1.1 Bienvenue dans le monde de Spark Vintage

TRENTE BOÎTES À RYTHME LÉGENDAIRES DANS UN LOGICIEL PUISSANT

Spark VDM propose 30 boîtes à rythmes légendaires des années 60, 70 et 80.

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 Vintage Drum Machines réussit à capturer la réelle essence de ces instruments.

Depuis les sons classiques de percussions de la Roland CR-78 et de la Korg Mini Pops 7 jusqu'aux sons punchy et profond des séries TR, tous les modèles de boîtes à rythmes utilisés par les plus grands producteurs sont à présent accessibles à travers une interface simple et intuitive.

Ajoutez-y la fluidité de contrôle, les possibilités de réglages avancés, et les fonctions live de Spark, 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 à 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.

Aujourd'hui, **SPARK Vintage Drum Machines** propose 30 boîtes à rythmes légendaires aux musiciens.

Tous les modèles ont été reproduits avec précaution en utilisant le meilleur des 2 mondes : émulation analogique (basée sur le TAE®) pour les circuits analogiques, et échantillonnage haute-résolution pour les boîtes de type EPROM ou PCM.

Chaque kit est accompagné de patterns préprogrammés, qui explorent les rythmes originaux mais également des grooves très actuels.

Si vous désirez retrouver les signatures rythmiques présentes dans d'innombrables hits, tout en bénéficiant d'une interface moderne pour créer vos propres beats, Spark Vintage Drum Machines est la référence absolue en la matière.

2 INSTALLATION

2.1 Installation Windows (7/XP/VISTA)

- Placez votre DVD d'installation dans le lecteur DVD-ROM de votre ordinateur.
- Utilisez l'explorateur Windows® pour ouvrir et explorer le contenu du DVD.
- Double-cliquez le fichier installeur nommé SPARK Vintage Drum Machines Setup.exe.
- Cliquez sur Next (Suivant).
- Pour continuer, vous devez d'abord accepter la licence. Après avoir lu la licence, cliquez sur le bouton correspondant (oui) et appuyez sur Next (Suivant).
- Pour faire une installation complète, gardez l'option Complete cochée et cliquez sur Next. Si vous préférez n'installer que certains éléments, ou si vous voulez installer l'application Spark Vintage et sa librairie dans un autre endroit, sélectionnez Custom. Ensuite cliquez sur Next. Dans la fenêtre suivante choisissez le dossier dans lequel vous voulez installer les éléments choisis. Pour les installer à l'emplacement par défaut, cliquez simplement sur Next. Si vous voulez changer l'emplacement pour les éléments de Spark cliquez alors sur Change, et naviguez jusqu'au dossier de votre choix. Ensuite cliquez sur Next. Si vous sélectionnez VST (et/ou VST 64 bits) vous devrez alors choisir votre dossier VST (et/ou VST 64 bits).
- Le Setup Program vous guidera à travers la procédure d'installation. Suivez les indications sur l'écran.
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur Finish.

2.2 Installation Mac OSX (10.5/10.6)

- Placez votre DVD d'installation dans le lecteur DVD-ROM de votre ordinateur. Son icône apparaîtra dans le Finder Mac OS® X.
- Double-cliquez sur l'icône du SPARK Vintage Drum Machines DVD pour afficher le contenu du DVD.
- Double-cliquez sur le fichier installeur nommé SPARK Vintage Drum Machines.
- Cliquez sur Continue pour procéder.
- Pour continuer, vous devez d'abord accepter la licence. Après avoir lu la licence, cliquez sur le bouton correspondant (oui) et appuyez sur Next (Suivant).
- Sélectionnez le disque dur sur lequel vous voulez installer SPARK Vintage. Attention: vous ne pouvez installer SPARK Vintage que sur les disques qui contiennent une des versions de Mac OS® X requises par le logiciel. Les disques n'ayant pas de version Mac OS® X compatible seront surlignés d'un Stop rouge et vous ne pourrez pas les sélectionner comme destination d'installation. A partir de Mac OS® X 10.5, cet écran n'apparaîtra pas.
- Cliquez sur Continue.
- Sélectionnez les éléments que vous voulez installer (nous recommandons l'installation de tous les éléments, cependant si vous êtes sûr de ne pas avoir besoin d'un élément particulier comme par exemple le format plug-in, décochez la case correspondante).
- Si vous voulez installer le contenu de la librairie SPARK Vintage à un autre emplacement (par exemple un disque dur externe), cliquez sur un dossier dans la

colonne 'Location' (Emplacement). La boîte de dialogue qui s'ouvre permet de spécifier une destination pour l'installation.

- Cliquez sur Install (Installer) pour continuer. Le Setup Program vous guidera à travers la procédure d'installation. Suivez les instructions à l'écran.

3 ENREGISTREMENT & AUTORISATION

3.1 Enregistrement

A présent, votre logiciel SPARK Vintage Drum Machines est installé. L'étape suivante est l'enregistrement pour pouvoir obtenir un code d'activation. C'est ce code qui va vous permettre de lancer le logiciel.

Préparez le numéro de série de votre logiciel SPARK Vintage et le code de déverrouillage (unlock code). Ces codes font partie intégrale du logiciel et sont imprimés sur une petite carte en plastique.

Connectez-vous à l'internet et allez à l'adresse suivante:

<http://www.arturia.com/login>

Si vous n'avez pas encore de compte Arturia, veuillez en créer un maintenant ; ceci vous mènera à la page suivante:

Create your account here

* Indicates required fields

Firstname: *

Lastname: *

Email address: *

Confirm email: *

Password: *

Confirm password: *

Address:

City:

State:

Zip/Postal code:

Country: *

I wish to receive the Arturia newsletter:

Si vous avez déjà un compte, identifiez-vous :

Already have an account ?

Email address:

Password:

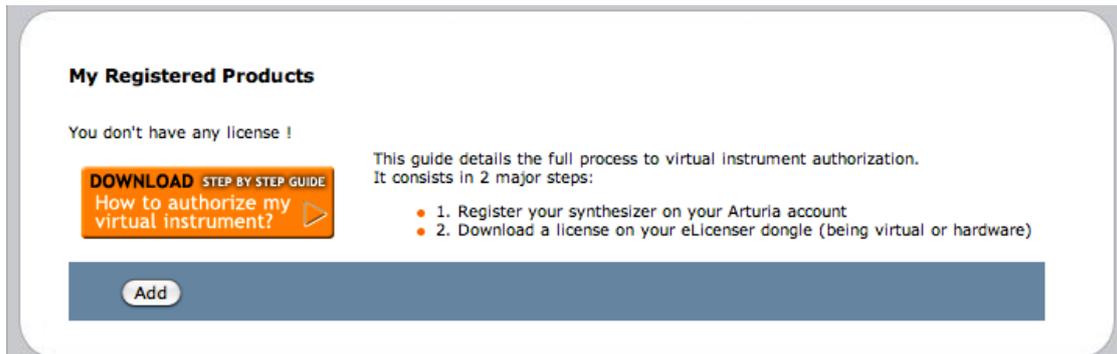
Remember me:

[Forgot my password?](#)

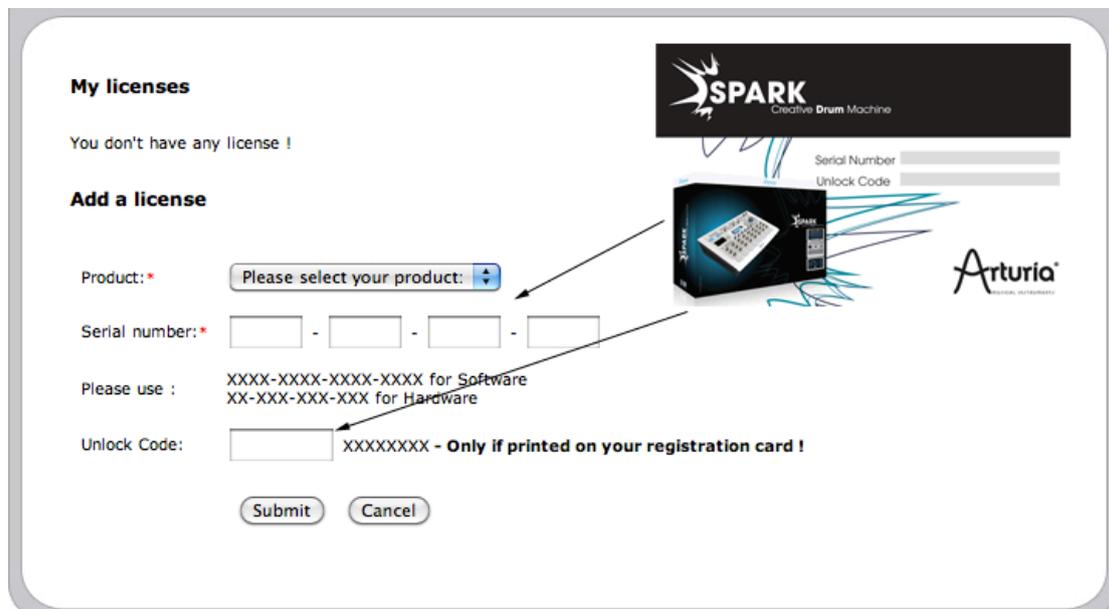
Want to create an account* ? [Click here](#)

Une fois que vous êtes connecté avec votre compte, vous pouvez enregistrer votre logiciel SPARK Vintage Drum Machines et demander votre code d'activation.

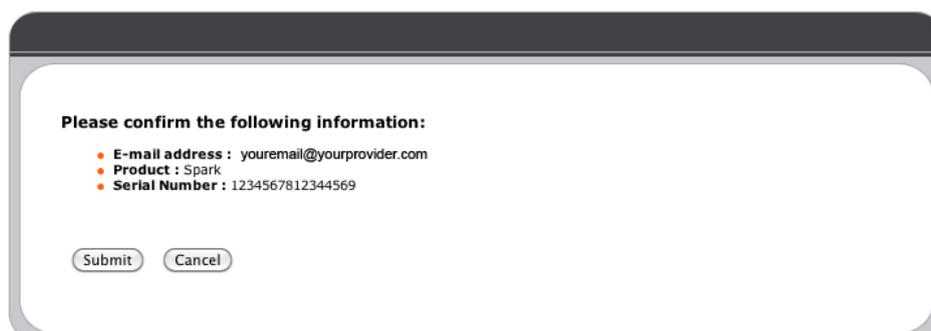
Allez dans la rubrique "My Registered Products" (Mes produits enregistrés) et cliquez sur le bouton "Add" (ajouter):



Dans le formulaire qui apparaît, sélectionnez "SPARK Vintage Drum Machines Software" dans le menu déroulant, et tapez votre numéro de série du logiciel ainsi que le code de déverrouillage (tels qu'ils sont écrits sur la carte d'enregistrement). Cliquez ensuite sur Submit (soumettre) :



Vous devriez ensuite voir l'écran de confirmation suivant. Cliquez sur Submit:

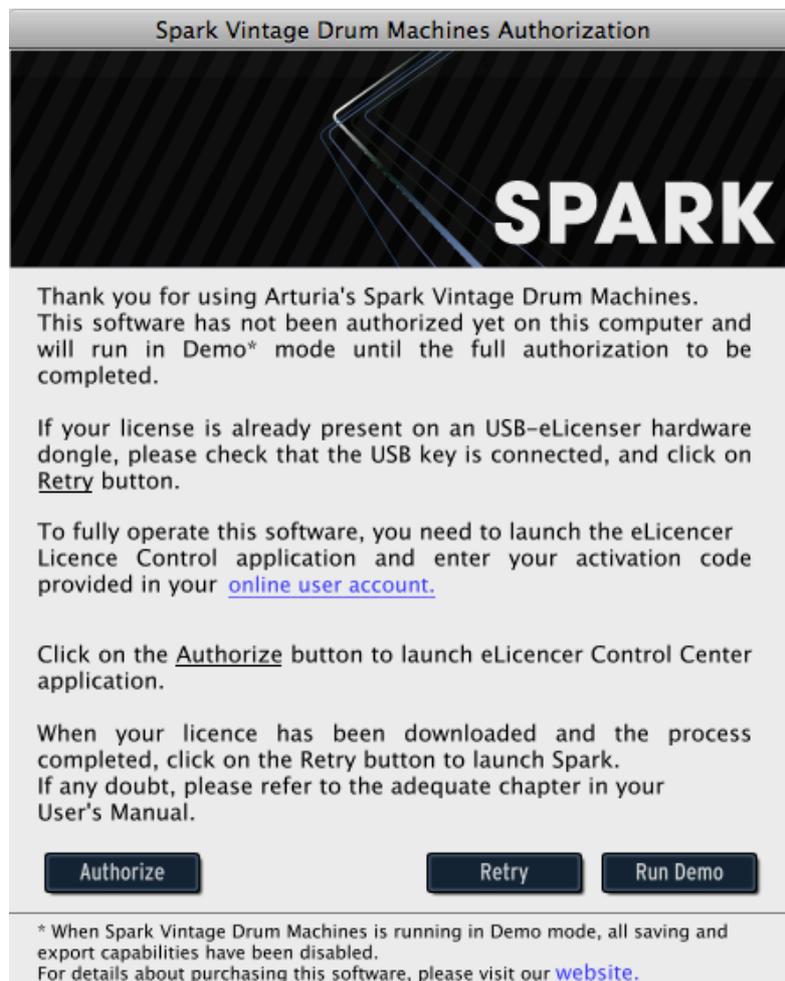


3.2 Autorisation

Afin de pouvoir utiliser pleinement Spark Vintage Drum machines, vous devez valider l'autorisation auprès de e-Licencer.

Au premier lancement, un message d'invitation à l'Autorisation est affiché : cliquez sur le bouton Authorize pour lancer l'application eLicencer Control Center, et saisir votre code d'activation obtenu à l'étape précédente et disponible dans les informations de votre compte d'utilisateur Arturia.

Quand votre licence a été téléchargée et que toutes les étapes du processus sont terminées, cliquez sur le bouton Retry pour lancer Spark Vintage Drum Machines.



Si le processus d'autorisation s'est déroulée avec succès, le logiciel va démarrer.

Pour tout problème technique, merci de consulter notre guide en ligne : "How to authorize my virtual instrument" (Comment autoriser mon instrument virtuel):

http://www.arturia.com/evolution/assets/docs/How_to_authorize_my_virtual_instrument_%5BEN%5D.pdf

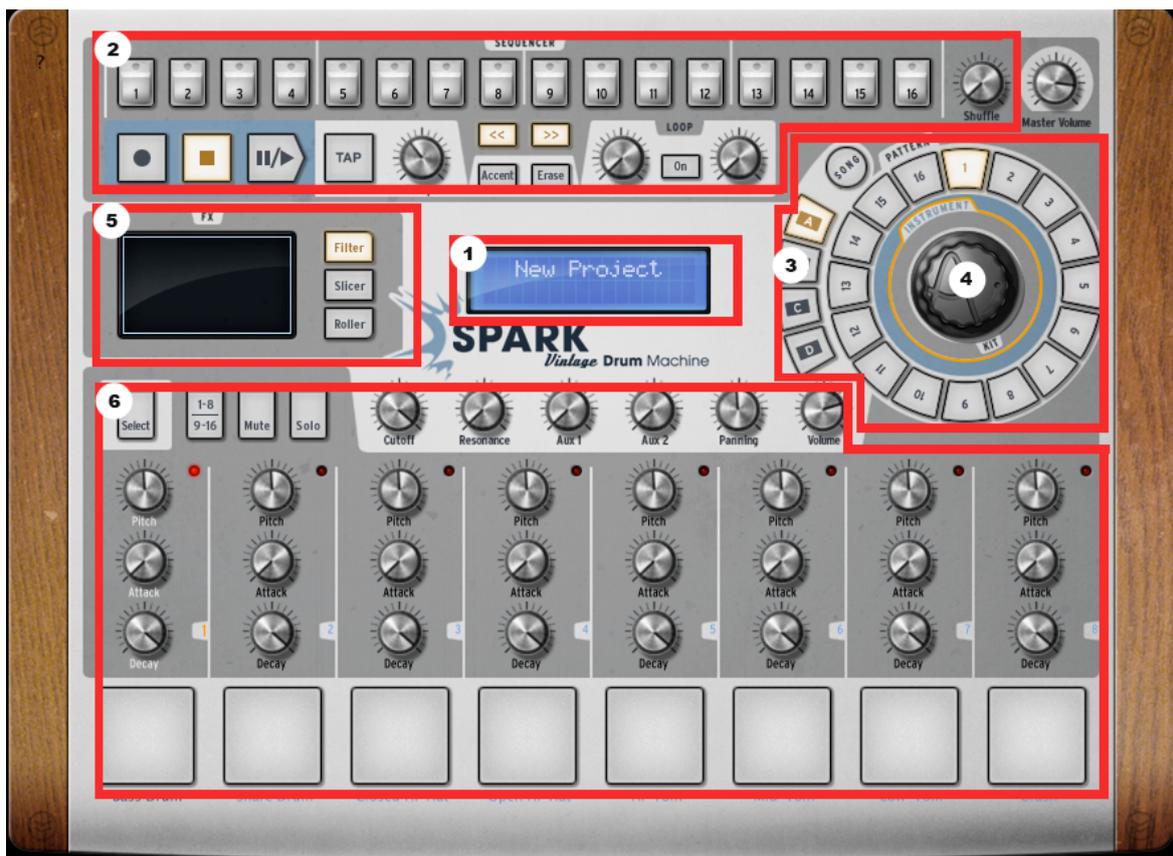
4 QUICK START

4.1 Présentation du Logiciel SPARK VINTAGE

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

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

4.1.1 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 Vintage, le panneau central apparaîtra par défaut.

4.1.2 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

4.1.3 Le panneau Supérieur

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



1.	Bouton Pattern
2.	Bouton Song
3.	Préférences

4.2 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.

4.2.1 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.

4.2.2 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).

4.2.3 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.

4.2.4 Source Audio

Sample (fichiers audio .wav, .aiff)

Analog (Paramètres analogiques des boites à rythme vintage)

4.2.5 Banque

SPARK Vintage 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".

4.2.6 Pattern

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

4.2.7 Song

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

4.2.8 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.

4.2.9 Piste

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

4.3 Réglages Audio et MIDI

4.3.1 Windows

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

4.3.2 Mac OS X

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

Pour plus de détails sur les réglages Audio et MIDI, veuillez consulter le manuel complet de Spark Creative disponible en ligne : <http://www.arturia.com/manuals.html>

4.4 Premiers pas avec SPARK Vintage

4.4.1 Charger un Projet

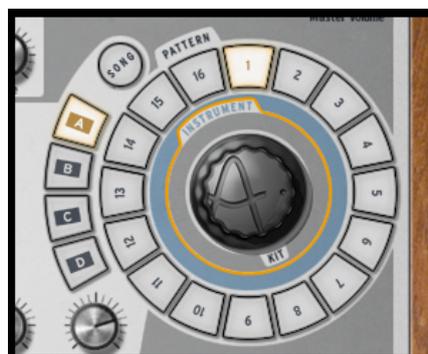
Pour charger un projet, allez dans la barre d'outils et cliquez sur LOAD.



Déplacez votre souris jusqu'à "Factory Project" et cliquez sur un projet dans le menu flottant qui apparaît, par exemple "CL-78". Ce projet "CL-78" est maintenant chargé dans Spark Vintage et son nom apparaît dans la fenêtre à côté du bouton "Save" (Enregistrer).

4.4.2 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.

4.4.3 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 quantité de changement appliquée au Pitch (Pitch Range) en vous référant à l'afficheur numérique au centre du panneau Central (nombre de demi-tons).



4.4.4 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 mis 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.

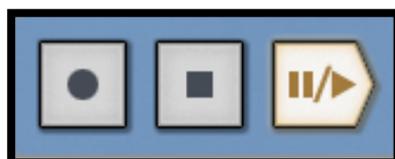


Pour modifier les paramètres de filtre et / ou de la console, sélectionnez d'abord un instrument et vous n'avez qu'à cliquer sur un des boutons de paramètre du filtre ou de la console (ex : Cutoff, Volume). Tout en maintenant votre clic, déplacez votre souris vers le haut ou le bas pour modifier la valeur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



4.4.5 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.

4.4.6 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 Metronome, ajustez son volume et continuez avec l'enregistrement de votre pattern. Réappuyez sur le bouton Metronome pour l'éteindre.

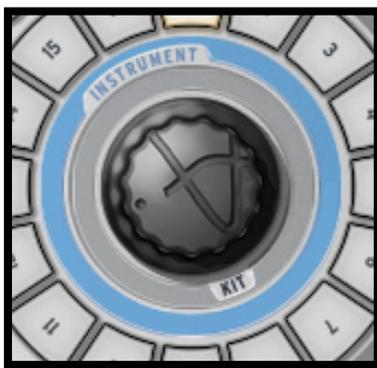
Cliquez sur le Pad nommé Bass Drum (Grosse Caisse) dans le coin en bas à gauche du panneau central. Vous lancez le son de grosse caisse avec ce Pad. Pour enregistrer une piste (Track) de grosse caisse, cliquez sur le bouton Record, ensuite sur le bouton Play/Pause. L'enregistrement vient de démarrer.



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 4.4.4) et répétez les mêmes étapes que nous venons de voir.

4.4.7 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.

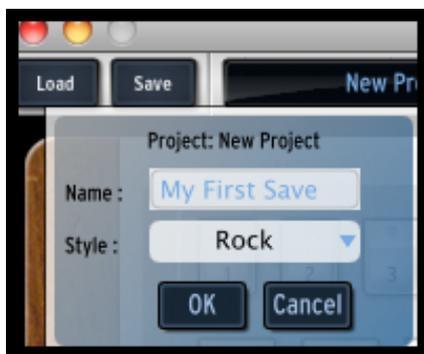


La procédure pour changer un Kit est identique, sauf que vous ne chargez pas d'instrument puisque vous allez les charger tous en même temps. Cliquez sous le potentiomètre rotatif où c'est écrit "Kit" et suivez les mêmes instructions.

Le potentiomètre rotatif utilisé en mode instrument contient un menu de sélection pour le type d'instrument et le type de générateur.

4.4.8 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.

4.4.9 Aller plus loin

L'interface de SPARK Vintage 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 Vintage.

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>

5 SPARK VINTAGE DRUM MACHINES LEGAL INFORMATION

5.1 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 Vintage Drum Machines 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.

6 NOTES: