

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が、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 edition

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

Frédéric Brun
Glen Darcey
Romain Dejoie
Chris De Jong

プログラミング

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

デザイン

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

サウンドデザイン

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

マニュアル制作

William Talgorn

マニュアル翻訳

Tomoya Fukuchi	Pierce Warnecke
Niccolo Comin	Antoine Back

スペシャルサンクス

Sean Weitzmann, Gérard 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

サウンドサンプル



この度は Spark Vintage Drum Machines を ご購入いただ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 Vintage drum machineインストーラーDVD-ROM (Mac OSX、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 Vintage Drum Machines ソフトウェアのクイックガイド

カードは大切に保存して下さい。

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、あなたご自身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 Vintage Drum Machines 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プロセスについては第3章でご確認下さい。)

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:

感電、破損、火事あるいは他の危険からの大怪我や死に至る可能性を回避するために下にリストアップされている基礎的な注意事項に常に従ってください。

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。

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、販売店とご相談の上、サポートを要求することをお勧めします。

CD-ROM の取り扱いについて:

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	7
1.1	SPARK VINTAGE DRUM MACHINES へようこそ	7
1.2	ARTURIA の歴史	7
2	インストール	9
2.1	WINDOWS でのインストール (7/XP/VISTA)	9
2.2	MAC OSX でのインストール(10.5/10.6)	9
3	レジストレーション&オーサライゼーション	10
3.1	レジストレーション	10
3.2	オーサライゼーション	12
4	クイックスタート	13
4.1	SPARK ビンテージソフトウェアの概要	13
	センターパネル	13
	4.1.1 13	
	4.1.2 ボトムパネル	14
	4.1.3 トップパネル	15
	各部の名称と機能について	15
4.2	15
	4.2.1 プロジェクト (Project)	15
	4.2.2 キット (Kit)	15
	4.2.3 インストゥルメント (Instrument)	15
	4.2.4 オーディオソース (Audio Source)	16
	4.2.5 Bank	16
	4.2.6 パターン (Pattern)	16
	4.2.7 ソング (Song)	16
	4.2.8 チャンネル (Channel)	16
	4.2.9 Track (トラック)	16
	オーディオと MIDI のセットアップ	16
4.3	16
	4.3.1 Windows	16
	4.3.2 Mac OS X	16
4.4	SPARK ビンテージのファーストステップ	17
	4.4.1 プロジェクトのロード	17
	4.4.2 パターンの選択とプレー	17
	4.4.3 インストゥルメントパラメーターの変更	18
	4.4.4 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	18
	4.4.1 パターンのプレーとエディット	19
	4.4.2 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	19
	4.4.3 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	20
	4.4.4 プロジェクトの保存	21
	4.4.5 アドバンスセッティング	21
5	SPARK VINTAGE DRUM MACHINES に関する法律情報	22
5.1	ソフトウェアライセンス契約	22
6	NOTES:	24

1 はじめに

1.1 SPARK VINTAGE DRUM MACHINES へようこそ

30種類ものドリームマシンをパワフルなソフトウェアで再現

Spark VDM は、60、70、80年代に活躍した30台の伝説的なドラムマシンを再現しています。

直感的に操作ができ、パワフルなこのソフトウェアは典型的なサンプルプレーバックドラムプログラム以上の能力を持っています。ハイクオリティなサンプルとバーチャルアナログシンセシス(TAE®)をミックスすることで Spark ビンテージドラムマシンは、これらのインストゥルメントの特徴やソウルをキャプチャーしました。

ローランドCR-78 とコルグMiniPops7 のようなクラシックなパーカッションサウンドからTRシリーズのようなパンチのあるサウンドまで、すべてのトッププロデューサーによるブティックモデルが、単一の使いやすいインターフェース上にエミュレートされています。

超ハイスピードなワークフロー、徹底的な音作りの可能性という Spark の特徴を加え、これから作るサウンドのすべてに新しい次元のドラムトラックを加えることができます。

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げた「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げ、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。

その後まもなく、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クング・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8V」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・シーンにすぐ浸透しました。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用しました。ここがジュピター8が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、ディペッシュ・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・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.

Arturiaは、2011年にSPARKクリエイティブドラムマシンを発売しました。この強力なハイブリッドインストゥルメントはビートメイカーとプロデューサーを狙って設計されました。それは16ステップのプログラミングスタイルとパッドによるライブアプローチをミックスしたワークフローに加え、フィルターやスライサー、ループ等による幅広いサウンドメイキングを実現します。バーチャルアナログの専門知識を持っているアドバンテージを活かし、クラシックなアナログドラムマシンのエミュレーションを行うだけでなく、アコースティックドラム、フィジカルモデルとパワフルなエレクトロニックマシンを一つの使いやすいインターフェイスに集めました。Sparkはワールドワイドで活躍するトッププロデューサー、例えばSandy Vee, the Glitch Mob, the Mars Volta, Vitalic, DJ Quick, Yeasayerなどがいち早く取り入れました。

本製品、**SPARK ビンテージドラムマシン**は、30台の伝説的なドラムマシンをミュージシャンに提供します。すべてのモデルは2つの世界最高の技術を使って慎重に再現されました。:TAE®を使用したアナログ・サーキットのエミュレーションや、EPROMドラムマシンのサウンドをPCMによるハイリゾリューションサンプリングによって。

各キットには、オリジナルのものから現代的なリズムに至るまでプリセットプログラムが用意されています。

オリジナルのエッジをキープしながら多くのヒットソングを作ったようなクラシックなビートを得たい時、Sparkビンテージドラムマシン以上にこれらのビートを作ることはむずかしいでしょう。

2 インストール

2.1 WINDOWS でのインストール (7/XP/VISTA)

- コンピューターの DVD ドライブにインストール DVD をセットしてください。
- エクスプローラーから DVD-ROM の内容をブラウジングしてください。
- インストーラー「**SPARK Vintage Drum Machines Setup.exe.**」をダブルクリックしてください。
- 「Next」をクリックしてください。
- インストールを続けるためには最初にライセンスアグリーメントに同意する必要があります。契約書をよく読んだ後に対応するチェックボックスにチェックを入れ「Next」をクリックしてください
- インストールを行います。コンプリートオプションをチェックして「Next」をクリックします。コンポーネントを外すか他の場所に Spark アプリケーションとサウンドライブラリーをインストールする場合には「Custom」を選択し、「Next」をクリックします。次のダイアログではインストール先のフォルダを選択します。デフォルト位置のままの場合、そのまま「Next」をクリックしてください。Spark のコンポーネントをカスタマイズしたい場合には「Change」をクリックし、アプリケーションやサウンドライブラリーをインストールしたいフォルダをブラウズしてクリックしてください。「Next」をクリックしてください。VST (64bit 含) のインストールを選択したい場合、インストール先として VST (64bit 含) のフォルダを選択擦る必要があります。
- セットアッププログラムはインストール手順を表示します。スクリーンの指示にしたがってください。
- インストールが終了したら「Finish」をクリックしてインストールを終了してください。

2.2 MAC OSX でのインストール(10.5/10.6)

- コンピューターの DVD ドライブにインストール DVD をセットしてください。その後、インストーラーのアイコンがファインダー上に現れます。
- DVD の内容を表示するために SPARK DVD アイコンをダブルクリックしてください。
- 「SPARK Vintage Drum Machines」という名前のインストーラーファイルをダブルクリックしてください。
- 「Continue」をクリックしてインストールを続けます。
- インストールを続けるためには最初にライセンスアグリーメントに同意する必要があります。契約書をよく読んだ後に同意する場合「Agree」をクリックしてください
- SPARK をインストールするフォルダをハードディスク内から選択してください。SPARK アプリケーションはシステム条件を満たした Mac OS X がインストールされているハードディスク内にインストールしてください。条件を満たさない OS バージョンのハードディスクには赤いストップサインが現れ、インストールすることができなくなります。Max OS X10.5 からはこのスクリーンはスキップされます。
- 「Continue」をクリックしてください。
- インストールを行うエレメントを選択してください。(全てのエレメントのインストールを推奨しますが、特定のプラグインを必要/不必要とする場合には対応するチェックボックスにチェックを入れてください。)
- インストール場所をカスタムしたい場合、例えば外部ハードディスクに SPARK ライブラリーコンテンツをインストールしたい場合には、インストールを行う場所を選択するために「Location」コラムでフォルダアイコンをクリックしてください。
- 「Install」をクリックします。セットアッププログラムはインストールを進めるので、スクリーンの指示にしたがってください。

3 レジストレーション & オーサライゼーション

3.1 レジストレーション

SPARK Vintage ソフトウェアのインストールが完了したら次にソフトウェアを使用可能な状態にするにアクティベーションコードを入手するためにソフトウェアのレジストレーションを行う必要があります。あなたの手元の SPARK Vintage ソフトウェアのライセンスシリアルナンバーとアンロックコードを確認してください。(これらは、ソフトウェアの不可欠の部分であり、小さいプラスチックカードに印刷されます) コンピューターをインターネットに接続して下記ウェブページにアクセスしてください。

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

Arturia アカウントをまだお持ちでない場合は、アカウントの作成を先に行ってください。下記フォームのように進行してください。

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:

すでにアカウントを所有している場合は、ログインしてください。

Already have an account ?

Email address:

Password:

Remember me:

[Forgot my password?](#)

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

アカウントにログインした後に、Spark Vintage Drum Machines を登録しアクティベーションコードを要求することが可能です。

アカウントの“My Registered Products”セクションに行き、“Add”ボタンをクリックしてください。:

My Registered Products

You don't have any license !

DOWNLOAD STEP BY STEP GUIDE
How to authorize my virtual instrument?

This guide details the full process to virtual instrument authorization. It consists in 2 major steps:

- 1. Register your synthesizer on your Arturia account
- 2. Download a license on your eLicenser dongle (being virtual or hardware)

下記のようなフォームが現れ、ドロップダウンメニューで「SPARK Vintage Drum Machines Software」を選択し、(登録カードに記されている)あなたのシリアルナンバーとアンロックコードを入力してください。

My licenses

You don't have any license !

Add a license

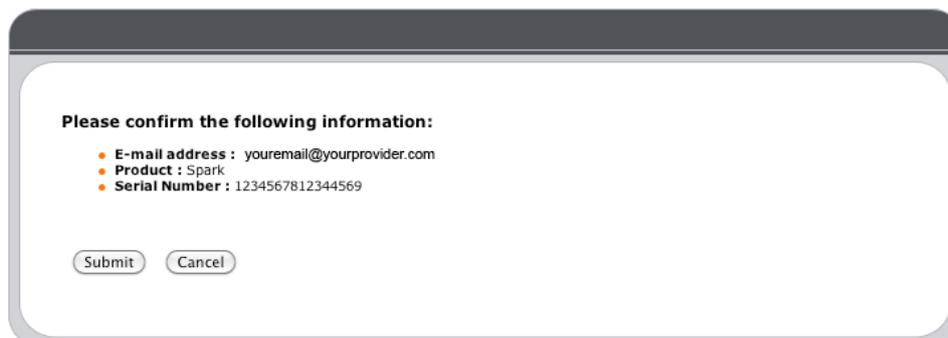
Product: *

Serial number: * - - -

Please use : XXXX-XXXX-XXXX-XXXX for Software
XX-XXX-XXX-XXX for Hardware

Unlock Code: XXXXXXXX - **Only if printed on your registration card !**

確認画面をチェックし、「submit」をクリックしてください。

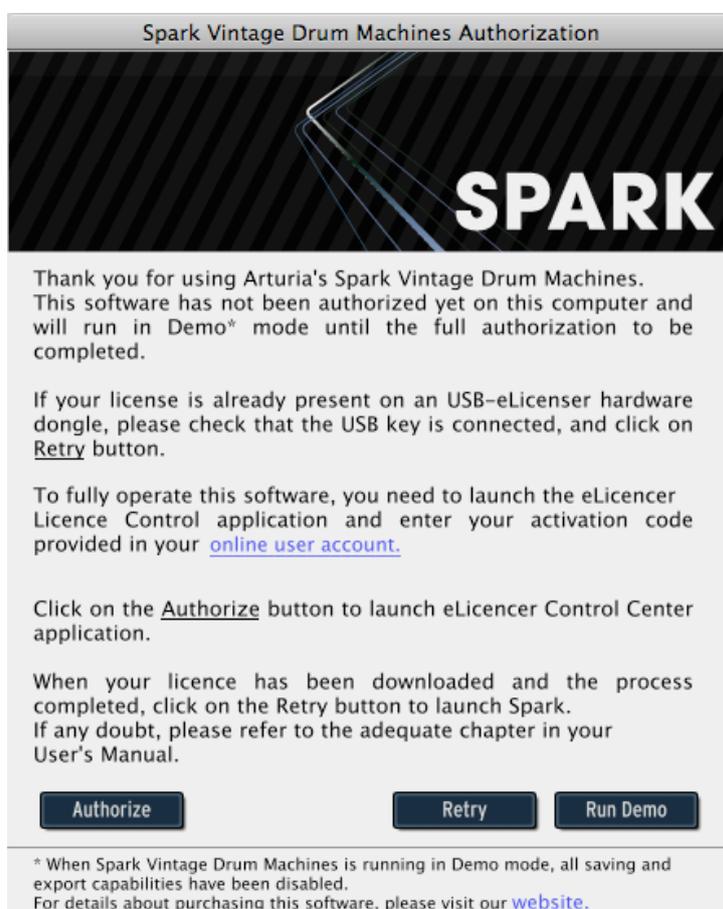


3.2 オーサライゼーション

Sparkビンテージドラムマシンを完全な状態で操作するには、e-Licenserのオーサライズを行う必要があります。

eLicenserライセンスコントロールアプリケーションを起動するために“Authorize”ボタンをクリックし、オンラインユーザーアカウントで提供されるアクティベーションコードを記入して下さい。

ライセンスがダウンロードされ、プロセスが完了した後、Sparkを再起動する際“Retry”ボタンをクリックして下さい。



アクティベーションコードが正しく入力されていれば、ソフトウェアは起動します。

技術的な問題については、オンラインのステップバイステップガイドの“How to authorize my virtual instrument”を参照して下さい。

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

4 クイックスタート

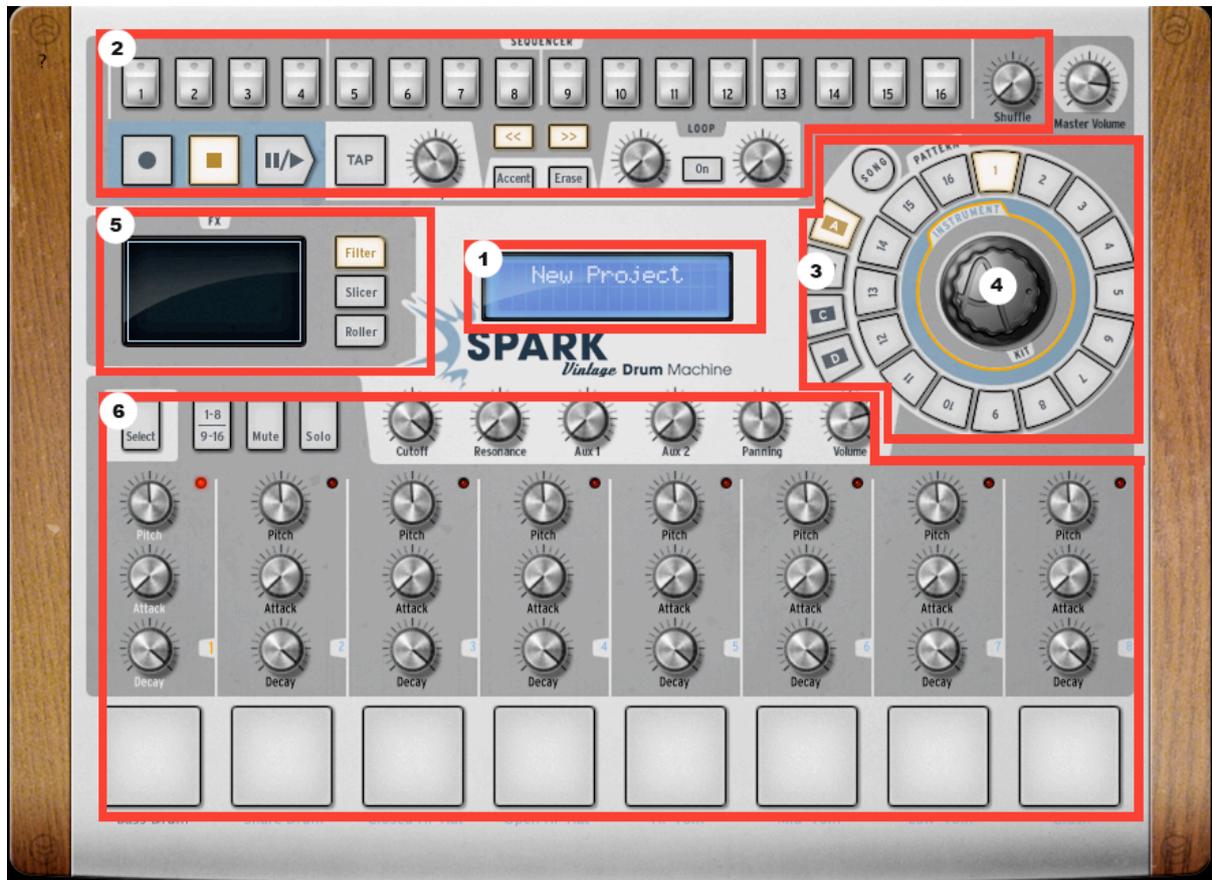
4.1 SPARK ビンテージソフトウェアの概要

この章では SPARK ビンテージ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 ビンテージソフトウェア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。

4.1.1 センターパネル

SPARKビンテージソフトウェア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

4.1.2 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

4.1.3 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

4.2 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。

4.2.1 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

4.2.2 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)

4.2.3 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。

4.2.4 オーディオソース (Audio Source)

サンプル (.wav, .aiff audio files)
アナログ (アナログパラメーターを採用したビンテージドラムマシン)

4.2.5 Bank

SPARK ビンテージは A、B、C、D と 4 つのバンクに各 16 の MIDI パターンを備えています。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、「PLAY/STOP」ボタンをクリックするとバンク A のパターン 1 が再生されます。

4.2.6 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。

4.2.7 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 ビンテージのソングは最大 64 のパターンを使用して作成可能です。

4.2.8 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。

4.2.9 Track (トラック)

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。

4.3 オーディオと MIDI のセットアップ

4.3.1 Windows

プリファレンスウィンドウにアクセスするために SPARK ビンテージドラムマシンのメニュー>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 ビンテージ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。

4.3.2 Mac OS X

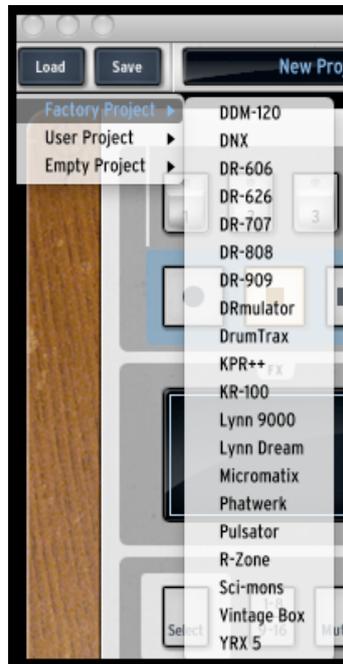
プリファレンスウィンドウにアクセスするために SPARK ビンテージドラムマシンのメニュー>プリファレンスをクリックしてください。オーディオセッティングが現れます。このウィンドウは SPARK ビンテージのグローバルプリファレンスを設定することができます。これらは自動的に保存されます。

オーディオと MIDI の詳細な設定に関しては、Arturia のウェブサイトの下記 URL にて Spark クリエイティブコンプリートマニュアルを参照して下さい。<http://www.arturia.com/manuals.html>

4.4 SPARK ビンテージのファーストステップ

4.4.1 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。

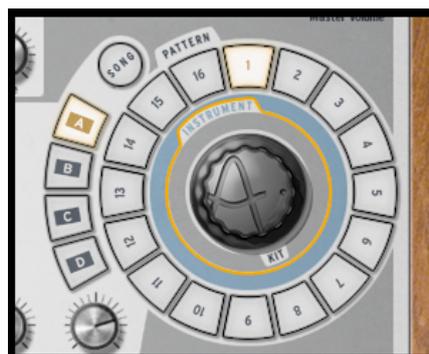


「ファクトリープロジェクト」の上にカーソルを動かしてドロップダウンリストを使用してプロジェクト(例: Funk)をクリックしてください。

選択したプロジェクトは SPARK ビンテージにロードされ、その名前は「SAVE」ボタンの隣にあるウィンドウに表示されます。

4.4.2 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 ビンテージ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。

4.4.3 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て「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。

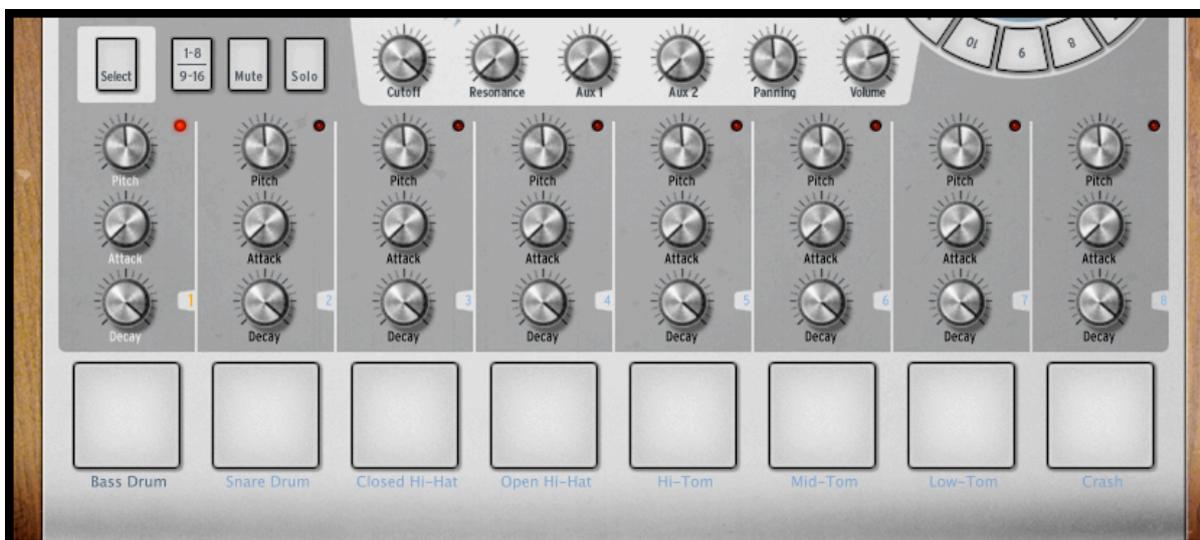


4.4.4 インストゥルメントの選択、フィルターの変更とミキサーのパラメーター

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。



4.4.1 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は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 個のスマール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。

4.4.2 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。

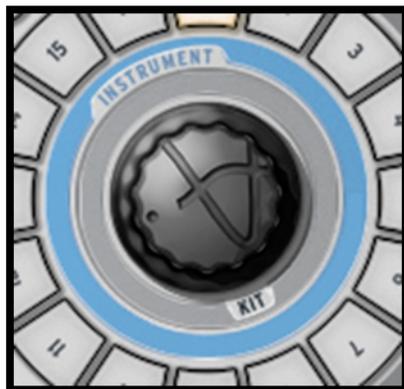
センターパネル下部の左側のパッドで「Bass Drum」をクリックしてください。これでバスドラムを演奏することになります。レコーディングボタンを押した後にプレーボタンを押すとバスドラムのレコーディングをはじめます。



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)

4.4.3 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。

4.4.4 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。

4.4.5 アドバンスセッティング

SPARK ビンテージのインターフェイスは、「TOP」、「CENTER」、「BOTTOM」という 3 つのメインパネルから成り立ちます。

「TOP」パネルを表示するには、ツールバーの「TOP」をクリックして下さい。「TOP」パネルでは

- 詳細にパターンエディットを行うためのパターンパネル:エディットするパターンのレゾリューション、長さ、表紙、オートメーション等…
- 詳細にソングをエディットするためのソングパネル
- Sparkビンテージドラムの環境設定を行うプリファレンスパネル

「BOTTOM」パネルを表示するには、ツールバーの「BOTTOM」をクリックして下さい。「BOTTOM」パネルでは

- 詳細にインストゥルメントをエディットする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、インストゥルメントのタイプ、名前、パラメーターのエディットを行います..
- ミキサーパネル:エディットするインストゥルメントのパン、ボリューム、セットのインサート、AUXとメインのエフェクト
- ライブラリーパネルでは
 - プロジェクトの詳細な編集:画像のエディット、タイプ、インストゥルメントのロード
 - ライブラリーのブラウジング
 - ライブラリーのインポート/エクスポート

アドバンスセッティングに関する詳細な設定に関しては、Arturia のウェブサイトの下記 URL にて Spark クリエイティブコンプリートマニュアルを参照して下さい。

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

5 SPARK VINTAGE DRUM MACHINES に関する法律情報

5.1 ソフトウェアライセンス契約

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 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SEMB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。

6. 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。

7. 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返却するものとします。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。

8. 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。

9. 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。

6 NOTES: