

# MANUEL UTILISATEUR



Information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of ARTURIA. The hardware unit and the software product described in this manual are provided under the terms of a license agreement or non-disclosure agreement. The license agreement specifies the terms and conditions for its lawful use. No part of this manual may be produced or transmitted in any form or by any purpose other than purchaser's personal use, without the explicit written permission of ARTURIA S.A. All other products, logos or company names quoted in this manual are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

© ARTURIA SA – 1999-2010 – All rights reserved.

4, Chemin de Malacher

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

***Edition de Février 2011***

## **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**

---

**MODERNBEATS**



 **UltimateSoundBank**

 ueberschall

## Merci pour votre achat de Spark Creative Drum Machine, la boîte à rythme créative!

Ce manuel contient 2 produits distincts:

- Le logiciel *Spark*, un centre de création rythmique très inspirant;
- Le contrôleur MIDI *Spark*.

Dans l'emballage vous trouverez:

- Un DVD avec l'installateur de Spark Creative Drum Machine 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 manuel d'utilisation pour le logiciel Spark Creative Drum Machine et le contrôleur MIDI Spark.
- Le contrôleur MIDI Spark
- Un câble USB

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. 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

Le contrôleur MIDI utilise un câble USB ou une alimentation externe. Ne jamais alimenter cet appareil avec une autre alimentation ou adaptateur que celui décrit dans ce manuel et spécifiquement recommandé par Arturia. (Voir chapitres 7.1.7 pour plus de détails).

### **ATTENTION:**

Ne pas placer l'appareil dans un endroit ou une position où l'on pourrait marcher dessus, tirer ou faire rouler un objet sur les câbles de connexion.

L'utilisation d'une rallonge n'est pas recommandée! Si vous devez en utiliser une, vérifiez d'abord que la rallonge est faite pour supporter le courant électrique nécessaire au fonctionnement de l'appareil. Veuillez consulter un électricien professionnel pour plus d'informations sur les branchements électroniques autres que ceux décrits dans ce manuel.

Ce produit devrait être utilisé uniquement avec les composants fournis ou recommandés par Arturia. Si l'appareil est utilisé avec d'autres composants, veuillez bien suivre toute information et recommandation de sécurité qui accompagne le composant extérieur.

### **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:**

Toujours suivre les procédures listées ci-dessous pour éviter éventuellement des blessures graves ou mortelles causées par électrocution, des dégâts importants ou tout autre risque.

Cet appareil 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.

## **PRECAUTIONS (LISTE NON-EXHAUSTIVE):**

- Lire et comprendre toutes les instructions de ce manuel.
- Toujours suivre les indications affichées sur l'appareil.
- Toujours débrancher la prise électrique d'alimentation et/ou le câble USB avant de nettoyer l'appareil. Pour le nettoyage, utiliser une serviette sèche et douce. Ne pas utiliser de solution liquide tel que: alcool, essence, acétone etc. N'utiliser aucune solution nettoyante, aucun spray et éviter une serviette trop mouillée.
- Ne pas utiliser l'appareil près d'une source d'eau ou d'humidité tels qu'une baignoire, un lavabo, une piscine ou tout autre endroit similaire.
- Ne pas laisser l'appareil dans une position instable où il pourrait tomber accidentellement.
- Ne pas placer d'objets lourds sur l'appareil. Ne pas bloquer les ouvertures de ventilation de l'appareil; ces endroits sont utilisés pour faire circuler de l'air dans la machine pour éviter la surchauffe de l'appareil. Ne pas placer l'appareil près d'une source de chaleur ou dans un endroit sans aération.
- N'utiliser que l'adaptateur électrique recommandé (9 Vdc, 800 mA)
- Vérifier que la tension (en volts) délivrée par le secteur est la même que celle spécifiée sur l'adaptateur électrique.
- Ne pas ouvrir l'appareil, et ne rien insérer à l'intérieur qui pourrait causer un feu ou une décharge électrique.
- Ne verser aucun liquide à l'intérieur de l'appareil.
- Toujours ramener votre appareil à un centre qualifié pour les réparations. Si vous ouvrez l'appareil, votre garantie ne sera plus valide. Un assemblage mal fait peut être à l'origine de décharges électriques ou d'un dysfonctionnement.
- Ne pas utiliser votre appareil par temps orageux et en présence d'éclairs. Ceci peut être à l'origine d'une électrocution.
- Ne pas exposer votre appareil directement aux rayons du soleil.
- Ne pas utiliser votre appareil près d'une fuite de gaz.
- Arturia n'est pas responsable pour les dégâts ou pertes de données causés par l'utilisation impropre de l'appareil.

## **UTILISATION DES CD-ROMs:**

Évitez 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, utilisez un appareil à nettoyer les CD.

# Table des matières

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>10</b>
1.1	BIENVENUE A SPARK.....	10
1.2	HISTORIQUE.....	10
<b>2</b>	<b>INSTALLATION.....</b>	<b>12</b>
2.1	INSTALLATION WINDOWS (7/XP/VISTA).....	12
2.2	INSTALLATION MAC OSX (10.5/10.6).....	16
<b>3</b>	<b>ENREGISTREMENT &amp; AUTORISATION.....</b>	<b>17</b>
3.1	ENREGISTREMENT.....	17
3.2	AUTORISATION.....	19
<b>4</b>	<b>QUICK START.....</b>	<b>20</b>
4.1	CONTROLEUR SPARK (PRESENTATION).....	20
4.2	PRESENTATION DU LOGICIEL SPARK.....	20
4.2.1	<i>Le panneau Central</i> .....	20
4.2.2	<i>Le panneau Inférieur</i> .....	21
4.2.3	<i>Le panneau Supérieur</i> .....	22
4.3	NOMS ET CONCEPTS A CONNAITRE.....	23
4.3.1	<i>Projet</i> .....	23
4.3.2	<i>Kit</i> .....	23
4.3.3	<i>Instrument</i> .....	24
4.3.4	<i>Source Audio</i> .....	24
4.3.5	<i>Banque</i> .....	24
4.3.6	<i>Pattern</i> .....	24
4.3.7	<i>Song</i> .....	24
4.3.8	<i>Canal</i> .....	24
4.3.9	<i>Piste</i> .....	24
4.4	REGLAGES AUDIO ET MIDI.....	24
4.4.1	<i>Windows</i> .....	24
4.4.2	<i>Mac OS X</i> .....	25
4.5	PREMIERS PAS AVEC SPARK.....	25
4.5.1	<i>Charger un Projet</i> .....	25
4.5.2	<i>Sélectionner et lancer un pattern</i> .....	25
4.5.3	<i>Changer les paramètres d'Instrument</i> .....	26
4.5.4	<i>Sélectionner un instrument et changer le filtre et les paramètres du mixeur</i> .....	26
4.5.5	<i>Lancer et éditer un Pattern</i> .....	27
4.5.6	<i>Enregistrer un Pattern avec les Pads des Instruments</i> .....	28
4.5.7	<i>Changer d'Instruments/Kits avec le potentiomètre rotatif</i> .....	28
4.5.8	<i>Sauver votre projet</i> .....	29
4.5.9	<i>Changer de mode de présentation</i> .....	29
<b>5</b>	<b>UTILISER SPARK.....</b>	<b>30</b>
5.1	LA BARRE D'OUTILS.....	30
5.2	PANNEAU CENTRAL (PRESENTATION).....	31
5.2.1	<i>L'afficheur numérique</i> .....	33
5.2.2	<i>La zone Séquenceur</i> .....	34
5.2.2.1	<i>Les Pads de Pas</i> .....	34
5.2.2.2	<i>Le potentiomètre Shuffle</i> .....	34
5.2.2.3	<i>La Zone de Transport</i> .....	35
5.2.2.4	<i>Le bouton Tap</i> .....	35
5.2.2.5	<i>Le bouton Tempo</i> .....	35
5.2.2.6	<i>Le Bouton Accent</i> .....	36
5.2.2.7	<i>Le bouton "Erase" (Effacer)</i> .....	36
5.2.2.8	<i>La zone "Loop" (mise en boucle)</i> .....	36
5.2.3	<i>La zone Song/Pattern</i> .....	37
5.2.3.1	<i>Le mode Song</i> .....	37
5.2.3.2	<i>Editer des Songs depuis le panneau principal</i> .....	37

5.2.3.3	Banques and Patterns.....	38
5.2.4	<i>Le potentiomètre rotatif</i> .....	39
5.2.5	<i>Le Pad d'effets en temps réel</i> .....	39
5.2.6	<i>Les boutons Filter / Slicer / Roller</i> .....	40
5.2.6.1	Le bouton Filter.....	40
5.2.6.2	Le bouton Slicer.....	40
5.2.6.3	Le bouton Roller.....	41
5.2.7	<i>La zone de contrôle des Instruments</i> .....	42
5.2.7.1	Les Pads d'instrument.....	42
5.2.7.2	Les potentiomètres des Paramètres.....	42
5.2.7.3	Le bouton Select.....	42
5.2.7.4	Le bouton 1-8 / 9-16.....	43
5.2.7.5	Bouton Mute.....	43
5.2.7.6	Bouton Solo.....	43
5.2.7.7	Les paramètres Filter/Mixer.....	43
5.3	LE PANNEAU INFÉRIEUR (PRESENTATION).....	44
5.3.1	<i>Le Studio</i> .....	45
5.3.2	<i>Le Mixeur</i> .....	48
5.3.2.1	Les tracks (pistes) d'Instrument.....	49
5.3.2.2	Les pistes de retour d'effet 1 et 2 (Returns 1 and 2).....	49
5.3.2.3	The Master track (piste de sortie principale).....	50
5.3.2.4	Les effets.....	50
5.3.3	<i>La librairie</i> .....	56
5.3.3.1	Création d'un nouveau projet.....	58
5.3.3.2	Comment charger les Kits et les Instruments.....	58
5.3.3.3	Comment charger des Banques et des Patterns.....	59
5.3.3.4	Importer ou Exporter un projet.....	59
5.3.3.5	Sauver/enregistrer un projet.....	59
5.4	LE PANNEAU SUPÉRIEUR (PRESENTATION).....	60
5.4.1	<i>Présentation</i> .....	60
5.4.2	<i>Le panneau Pattern</i> .....	60
5.4.3	<i>La barre d'outils</i> .....	60
5.4.4	<i>Le Séquenceur</i> .....	61
5.4.4.1	Comment sélectionner un Track (une Piste).....	62
5.4.4.2	Comment copier un Track ou échanger de place deux tracks.....	62
5.4.4.3	Comment copier ou échanger de place deux Partitions de Pas (Step Parts).....	62
5.4.5	<i>L'éditeur d'automatisation</i> .....	63
5.4.6	<i>Le panneau Song</i> .....	63
5.4.7	<i>Les emplacements de Song (Slots)</i> .....	64
5.4.7.1	Comment copier les patterns dans les emplacements.....	64
5.4.7.2	Comment déplacer et coller/insérer des emplacements.....	64
5.4.7.3	Comment régler le début de votre Song.....	65
5.4.7.4	Comment sélectionner plusieurs emplacements.....	65
5.4.8	<i>Bouton Préférences</i> .....	65
5.4.8.1	Préférences Séquenceur.....	65
5.4.8.2	Préférences Fichier.....	66
5.4.8.3	Préférences Import/Export MIDI.....	66
<b>6</b>	<b>MODES D'OPERATION</b> .....	<b>68</b>
6.1	STANDALONE (PRESENTATION).....	68
6.1.1	<i>Lancement de l'application seule (Standalone)</i> .....	68
6.1.1.1	Windows.....	68
6.1.1.2	Mac OS X.....	68
6.1.2	<i>Configuration des Préférences - réglages Audio et MIDI</i> .....	68
6.1.2.1	Windows.....	68
6.1.2.2	Mac OS X.....	68
6.2	MODE PLUG-IN.....	69
6.2.1	<i>Boutons supplémentaires de la barre d'outils</i> .....	70
6.2.2	<i>Enregistrement de votre projet</i> .....	70
6.3	VST.....	70
6.3.1	<i>Installation</i> .....	70
6.3.1.1	Windows.....	70
6.3.1.2	Mac OS X.....	70
6.3.2	<i>Utilisation de l'instrument en mode VST</i> .....	71
6.3.3	<i>Connexion à une piste d'Instrument</i> .....	71



6.3.4	Mode sortie multiple.....	71
6.4	AUDIO UNIT (MAC OSX SEULEMENT) .....	72
6.4.1	Installation .....	72
6.4.2	Utilisation dans Logic Pro.....	72
6.4.2.1	Mode stéréo.....	73
6.4.2.2	Mode sortie multiple (Multi Output).....	73
6.4.3	Utilisation dans Digital Performer .....	74
6.4.3.1	Mode Stéréo .....	74
6.4.3.2	Mode Sortie Multiple (Multi Output).....	74
6.4.3.3	Assignation d'une piste MIDI.....	75
6.5	PRO TOOLS .....	75
6.5.1	Installation .....	75
6.5.2	Utilisation et ouverture du plug-in.....	75
6.5.3	Enregistrement du projet .....	76
6.5.4	Automatisation avec Pro Tools.....	76
<b>7</b>	<b>LE CONTROLEUR MIDI SPARK .....</b>	<b>77</b>
7.1	PANNEAU PRINCIPAL (PRESENTATION) .....	77
7.1.1	Ports de l'appareil.....	77
7.1.2	Choisir le mode Kit ou mode Instrument .....	78
7.1.3	Effet Roller.....	78
7.1.4	Utilisation comme contrôleur de SPARK.....	78
7.1.5	Utilisation comme un contrôleur MIDI.....	79
7.1.6	Utilisation comme une interface USB/MIDI.....	79
7.1.7	Alimentation électrique .....	79
7.2	PANNEAU ARRIERE (PRESENTATION) .....	79
7.2.1	Connectique arrière et alimentation DC externe.....	79
7.3	LE LOGICIEL "SPARK MIDI CONTROLLER" .....	80
7.3.1	Présentation .....	80
7.3.2	Le Menu.....	80
7.3.3	Fenêtre d'édition d'un Pad d'Instrument.....	81
7.3.4	Fenêtre d'édition des Potentiomètres des Instruments.....	82
7.3.5	Fenêtre d'édition de potentiomètre de paramètre d'Instrument .....	82
7.3.6	Fenêtre d'édition de potentiomètre poussoir .....	83
7.3.6.1	Le potentiomètre Rotatif (Jog Wheel).....	83
7.3.6.2	Le bouton Move (Loop Move).....	83
7.3.7	Fenêtre d'édition du Pad d'effets .....	84
7.4	CONTROLLER SPARK AVEC UN CONTROLEUR MIDI EXTERNE.....	85
7.4.1	Assigner une note MIDI à un Pad.....	85
7.4.2	Assigner une note MIDI aux boutons Banque .....	85
7.4.3	Assigner une note MIDI aux boutons Pattern .....	85
7.4.4	Assigner une note MIDI au bouton "Loop On" .....	85
7.4.5	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Loop divide".....	85
7.4.6	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Loop Move".....	85
7.4.7	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Shuffle".....	85
7.4.8	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Master Volume" .....	85
7.4.9	Assigner un message CC MIDI aux potentiomètres Cutoff/Res/Pan/Aux1/Aux2/Volume.....	85
7.4.10	Assigner un message CC MIDI aux potentiomètres des paramètres d'Instruments.....	85
7.4.11	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Tempo".....	86
<b>8</b>	<b>SPARK CREATIVE DRUM MACHINE LEGAL INFORMATION.....</b>	<b>87</b>
8.1	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT.....	87
8.2	FCC INFORMATION (USA).....	89
8.3	CANADA .....	90
8.4	EUROPE.....	90
<b>9</b>	<b>NOTES:.....</b>	<b>91</b>

# 1 INTRODUCTION

## 1.1 Bienvenue à Spark

---

Le Futur a un rythme!

Combinant la puissance de la synthèse analogique, la modélisation physique et les samples, grâce au workflow intuitif d'une machine à rythmes hardware, Spark est un centre de production rythmique très inspirant. Spark permet de gagner du temps quand on cherche le kit de batterie parfait, et vous serez épaté par la facilité d'utilisation et les possibilités sonores.

Spark contient des boîtes à rythmes analogiques aux sons vintages, des machines à base de samples et des kits de batterie acoustiques. Spark vous permet d'aller au-delà des limites des boîtes à rythmes traditionnelles grâce au contrôleur, qui est conçu pour être joué en temps réel.

Avec un contrôle sans équivalent sur vos sons, un mode Boucle sophistiqué, un Pad d'effets XY (avec 8 effets en temps réel), Spark vous permet de créer des expérimentations rythmiques tout en nourrissant constamment votre créativité avec des idées innovantes.

La puissance sonore de Spark est énorme, pour dire peu, et contient 3 engins sonores distincts: synthèse analogique, sampling et modélisation physique. Grâce aux automatisations sur tous les paramètres, chaque kit peut être personnalisé, ce qui permet une approche ludique dans la recherche de sons. Du coup, Spark est plus interactif et plus facile d'utilisation que d'autres produits similaires.

Le contrôleur est solidement bâti, avec un séquenceur 16 pas et 8 pads au toucher sensible à la vélocité, ce qui fait de Spark votre instrument de choix pour dénicher le meilleur groove, que ce soit sur scène ou en studio.

## 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<sup>®</sup>, 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, Dr 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 leur synthétiseurs d'origine par des instruments virtuels. Des artistes partout dans le monde commençaient à voir les avantages des logiciels comme alternative aux vrais synthétiseurs.

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 et 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 synthé: le Prophet V. Cet hybride puissant est en fait fait avec deux synthétiseurs. 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 complétait la "fratrie Arturienne" en apportant un son différent, car le Jupiter 8 était capable de créer des sons très variés. On pouvait facilement faire des bruits épais ou cristallins avec. En fait, le Jupiter-8 sonnait comme l'image qu'il donnait: lisse et verni.

La communauté électro-pop est vite devenue convaincue des 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 ici qu'a commencé l'acheminement du Jupiter-8 vers le 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.

## 2 INSTALLATION

### 2.1 Installation Windows (7/XP/VISTA)

- Placez votre DVD d'installation spécifique à Windows® 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 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 et sa librairie dans un autre endroit, sélectionnez Custom. Ensuite cliquez sur Next. Dans la boîte à dialogues 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.
- Maintenant, pour installer le pilote pour le Hardware Spark Controller, vous devez connecter le contrôleur Spark à votre PC à l'aide du câble USB.
- Si vous êtes sur Windows® Vista ou Windows® Seven, l'installation du pilote se terminera automatiquement, et votre contrôleur Spark devrait être prêt à l'emploi !
- Sous Windows® XP, il vous faudra suivre la procédure détaillée ci-dessous. L'écran suivant apparaîtra :



- Sélectionnez "Yes, this time only" (oui, cette fois seulement) et cliquez sur Next (Suivant). Si un message concernant le "Windows® Logo test" (test du Logo Windows®) apparaît, cliquez sur Continue pour continuer. Vous arriverez à l'écran suivant :



- Dans cette fenêtre cliquez sur "Install software automatically" (Installer le logiciel automatiquement) et cliquez sur "Next" (Suivant).
- La fenêtre suivant devrait alors apparaître :



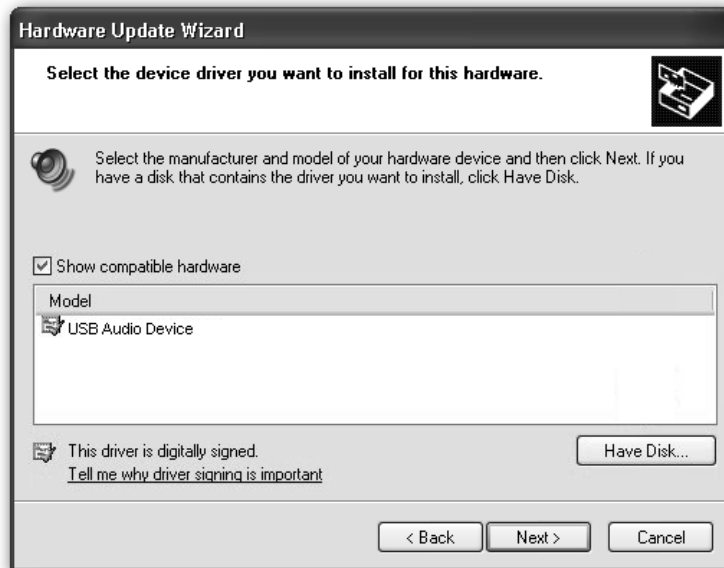
- Choisissez "No, not this time" (Non, pas pour cette fois) et cliquez sur "Next" (Suivant).



- Choisissez "Install from a list or specific location (Advanced)" (Installer à partir d'une liste ou d'un emplacement spécifié (utilisateurs expérimentés)), et cliquez sur "Next" (Suivant). La fenêtre suivante apparaîtra :



- Cliquez sur "Don't search. I will choose the driver to install" (Ne pas rechercher. Je vais choisir le pilote à installer) et cliquez sur "Next" (Suivant).



- Cliquez alors sur "Have Disk..." (Disque fourni...), puis sur "Browse" (Parcourir) et sélectionnez le fichier Spark\_XP.inf dans le DVD d'installation de Spark. Vous le trouverez avec le chemin suivant : [VotreLecteurDVD] : \Driver\Spark\_XP.inf



- Sélectionnez maintenant "Spark Controller" et cliquez sur Next (Suivant).



- Une fenêtre d'avertissement de Windows® apparait. Cliquez sur "Continue Anyway" (Continuer).

Votre contrôleur Spark devrait être prêt à l'emploi !

## **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.
- Connectez le contrôleur Spark avec le câble USB fourni. Si vous voulez passer par un Hub USB, vérifiez que votre Hub est alimenté. Spark ne fonctionnera pas avec un Hub USB passif (alimenté par le port USB de l'ordinateur).
- Double-cliquez sur l'icône du SPARK DVD pour afficher le contenu du DVD.
- Double-cliquez sur le fichier installeur nommé SPARK.
- 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. Attention: vous ne pouvez installer SPARK que sur les disques qui contiennent une des version de Mac OS® X requis 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 certain élément comme un type de plug-in, décochez la case correspondante).
- Si vous voulez installer le contenu de la librairie SPARK 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 est installé. L'étape suivante est l'enregistrement pour pouvoir obtenir le code d'activation. C'est ce code qui va vous permettre de lancer le logiciel.

Préparez le numéro de série de votre logiciel SPARK 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:

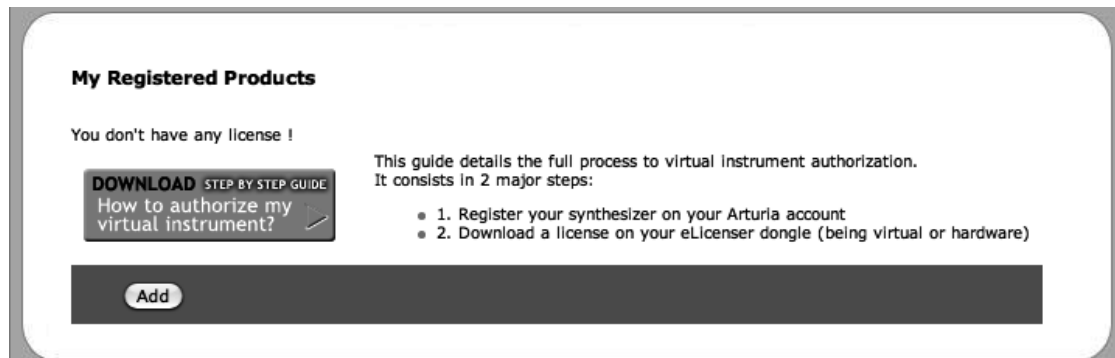
Remember me:

[Forgot my password?](#)

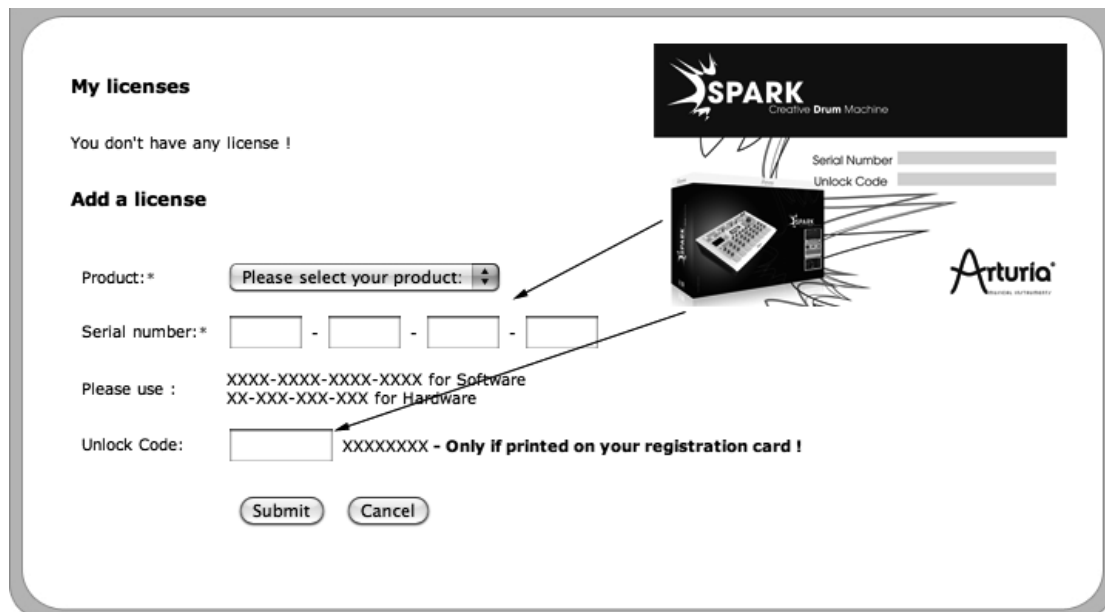
**Want to create an account\* ? [Click here](#)**

Une fois que vous êtes sur votre compte, vous pouvez enregistrer votre logiciel SPARK et demander votre code d'activation.

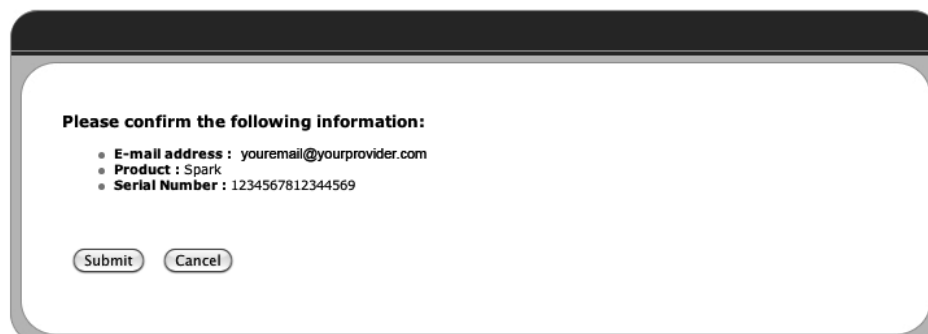
Allez dans la rubrique "My Registered Products" (Mes produits enregistrés) et cliquez sur le bouton "Add":



Dans le formulaire qui apparaît, sélectionnez "SPARK 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) :



Vous devriez ensuite voir l'écran de confirmation suivant:

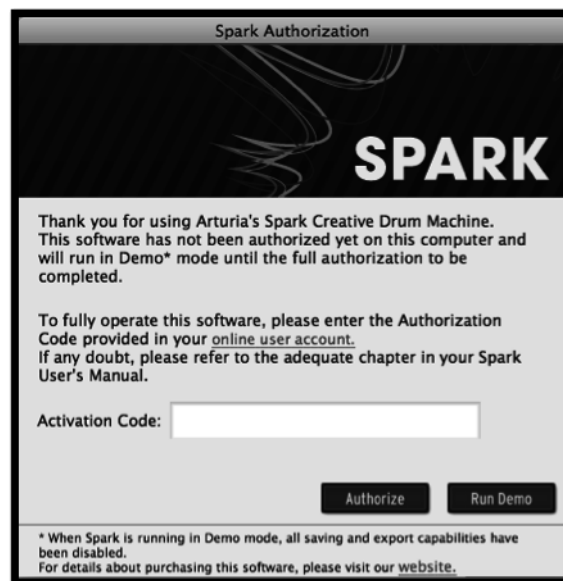


## 3.2 Autorisation

---

Et enfin vous verrez l'écran avec votre code d'activation. Copiez-le. Le même code vient de vous être envoyé par email aussi.

Maintenant lancez le logiciel SPARK et vous verrez l'écran d'autorisation suivant. Copiez votre code d'activation et collez-le dans cette fenêtre.

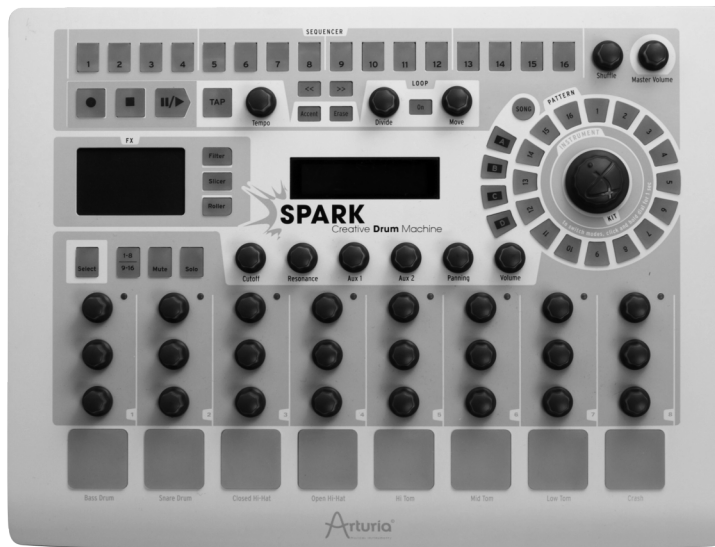


Si votre code est correct, le logiciel SPARK se lancera.

## 4 QUICK START

### 4.1 Contrôleur SPARK (Présentation)

---



Connectez votre contrôleur SPARK en utilisant le câble USB. Si vous passez par un Hub USB, vérifiez que le Hub utilise sa propre alimentation. Le contrôleur Spark ne fonctionne pas avec un Hub USB passif (c'est-à-dire alimenté par le port USB).

### 4.2 Présentation du Logiciel SPARK

---

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

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

#### 4.2.1 Le panneau Central

En lançant SPARK, le panneau central apparaîtra par défaut.



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

#### 4.2.2 Le panneau Inférieur

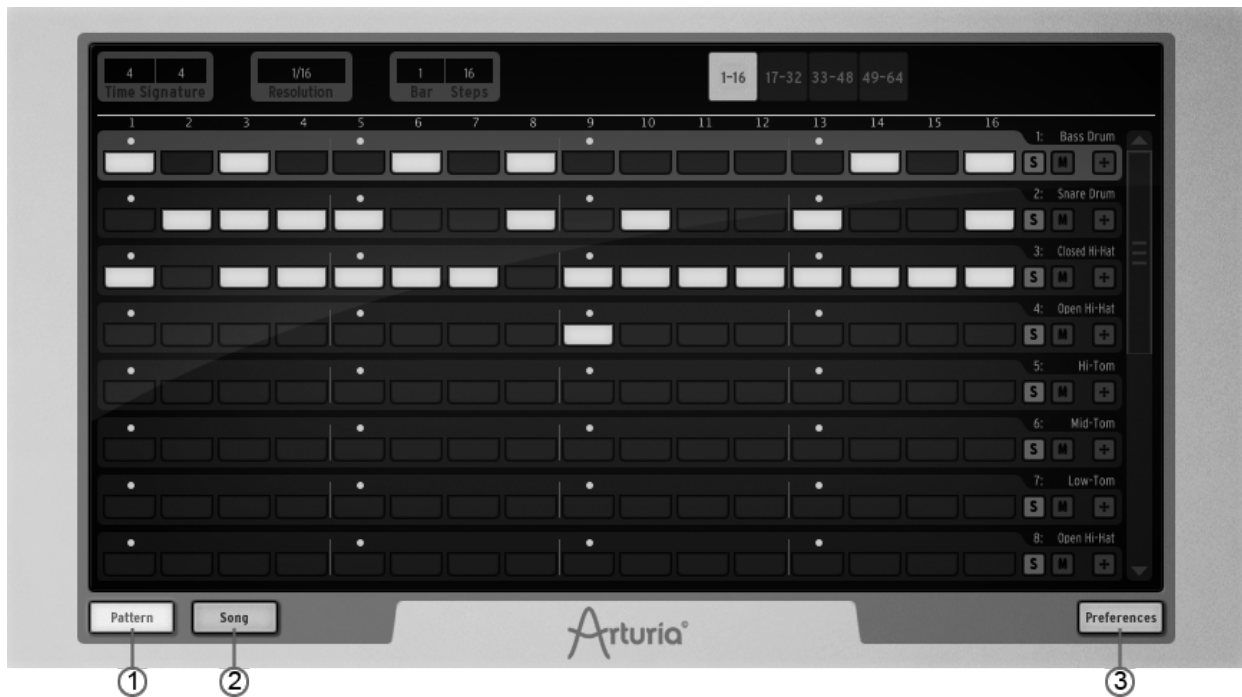
Le panneau Inférieur contient le Studio, le Mixeur et la Librairie.



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

### 4.2.3 Le panneau Supérieur

Le panneau Supérieur contient le Pattern, le Song et l'interface de la Librairie.



1.	Bouton Pattern
2.	Bouton Song
3.	Préférences

## 4.3 Noms et concepts à connaître

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

### 4.3.1 Projet

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

### 4.3.2 Kit

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

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

### **4.3.3 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.

### **4.3.4 Source Audio**

Sample (fichiers audio .wav, .aiff)

Physical (Paramètres de modélisation physique)

Analog (Paramètres analogiques des boites à rythme vintage)

### **4.3.5 Banque**

SPARK contient 4 banques de 16 pattern 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".

### **4.3.6 Pattern**

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

### **4.3.7 Song**

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

### **4.3.8 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.

### **4.3.9 Piste**

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

## **4.4 Réglages Audio et MIDI**

---

### **4.4.1 Windows**

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



#### 4.4.2 Mac OS X

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

Pour plus de détails sur les réglages Audio MIDI, veuillez consulter le chapitre 6 de ce manuel.

### 4.5 Premiers pas avec SPARK<sup>1</sup>

---

#### 4.5.1 Charger un Projet

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



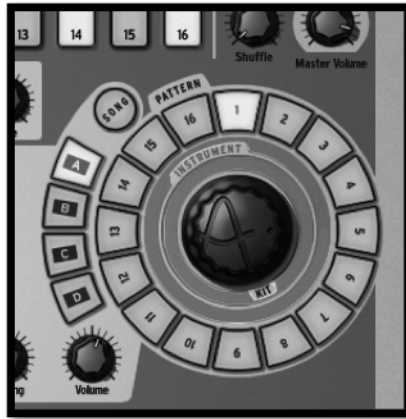
Déplacez votre souris jusqu'à "Factory Project" et cliquez sur un projet dans le menu flottant qui apparaît, par exemple "FUNK". Ce projet "Funk" est maintenant chargé dans Spark et son nom apparaît dans la fenêtre à côté du bouton "Save" (Enregistrer).

#### 4.5.2 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.

---

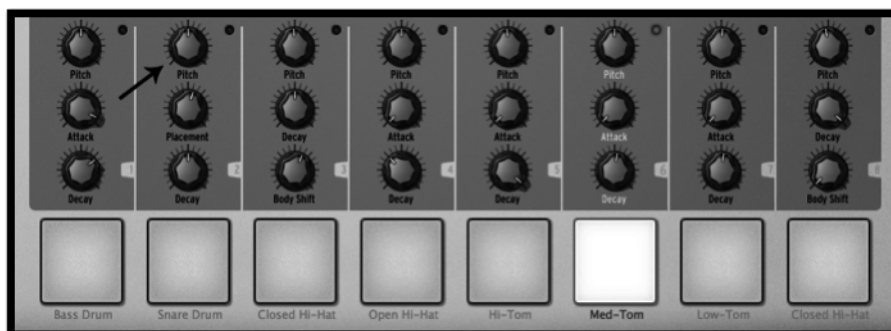
<sup>1</sup> Quand vous lisez le mot "Cliquez" pour le logiciel SPARK, vous pouvez le remplacer par le mot "Appuyer (Press)" si vous utilisez le contrôleur hardware SPARK, ou alors vous pouvez vous référer au chapitre 8 de ce manuel: LE CONTROLLEUR MIDI SPARK.



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.

#### 4.5.3 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.

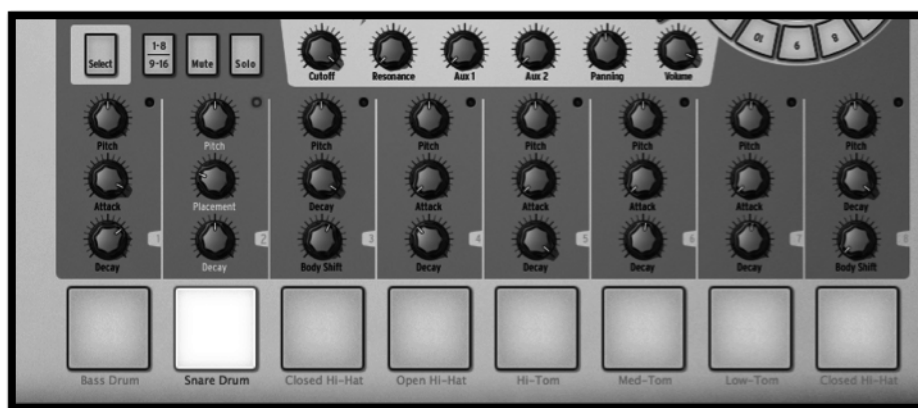


#### 4.5.4 Sélectionner un instrument et changer le filtre et les paramètres du mixeur.

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 s'éclairera- dans ce cas vous êtes rentré dans la zone 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. Le Snare Drum est donc sélectionné. Sinon, appuyez sur le bouton "Select" et ensuite sur le Pad de l'Instrument que vous voulez choisir.

Cliquez à nouveau le bouton "Select" pour sortir du mode sélection.

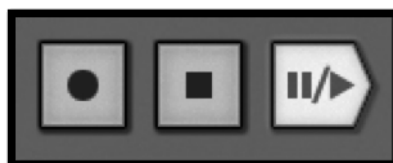


Pour modifier le filtre et/ou les paramètres du mixeur, sélectionnez d'abord un instrument. Ensuite, déplacez votre souris vers la zone centrale contenant ces paramètres (ex : Cutoff, Volume). Cliquez sur un des paramètres, maintenez, et tournez le potentiomètre. L'afficheur numérique au centre du panneau central vous montre en temps réel les changements appliqués au paramètre choisi.



#### 4.5.5 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-on MIDI à cet endroit de la séquence. Un Pad non-allumé veut dire qu'aucune note ne sera jouée, donc qu'il n'y a 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 signaux note-on, ceux qui ne sont pas allumés n'envoient pas de signal.



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'entendez 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.

#### 4.5.6 Enregistrer un Pattern avec les Pads des Instruments

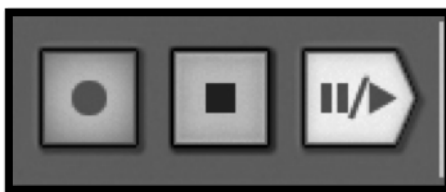
Pour faire cela, nous allons commencer par effacer entièrement le pattern et redémarrer à zéro. D'abord, cliquez sur le bouton "Effacer", juste au-dessus de l'afficheur numérique, et ensuite appuyez sur le pattern actuel: dans la zone Song/Pattern: cela devrait être le Pattern 1 de la Banque A :



Le pattern #1 de la banque A est maintenant effacé. Les 16 Pads numériques ne sont plus allumés (puisque le Track - ou piste de programmation - 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.

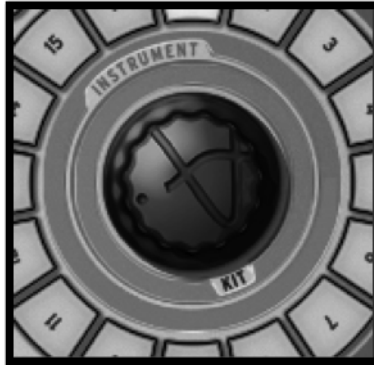


Jouez votre partie de grosse caisse sur le Pad de l'Instrument Bass Drum, ensuite appuyez sur Stop. En appuyant ensuite sur Play, vous pouvez réécouter la piste (Track) que vous venez d'enregistrer. Pour enregistrer un deuxième Instrument, sélectionnez un autre Instrument (consultez le chapitre 4.5.4) et répétez les mêmes étapes que nous venons de voir.

#### 4.5.7 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 en maintenant, 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.

#### 4.5.8 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.

#### 4.5.9 Changer de mode de présentation

L'interface de SPARK est composée de 3 écrans. Les panneaux "TOP" (Supérieur), "CENTER" (central), et "BOTTOM" (inférieur). Jusqu'à maintenant vous n'avez vu que le panneau central, ou principal.

Vous êtes désormais prêt à découvrir tout ce que SPARK peut offrir.

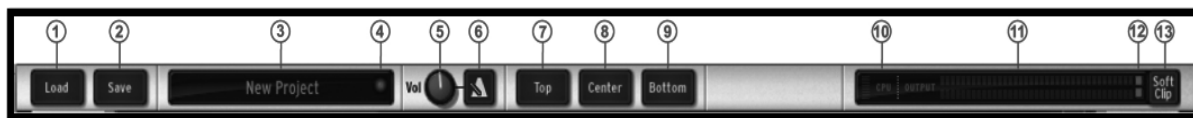
Pour afficher le panneau supérieur, aller dans la barre d'outils et cliquez sur le bouton "TOP".

Pour afficher le panneau inférieur, cliquez sur "BOTTOM".

Les trois panneaux devraient maintenant être visibles, vous pouvez naviguer entre les trois.

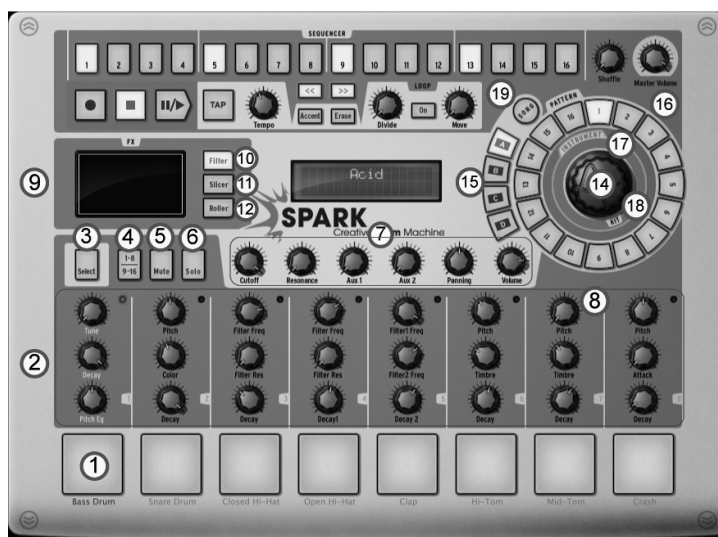
## 5 UTILISER SPARK

### 5.1 La barre d'outils



1.	Bouton Load (Charger)
2.	Bouton Save (Enregistrer)
3.	Fenêtre Nouveau Projet
4.	Hardware connecté
5.	Bouton de volume du Métronome
6.	Allumer/éteindre le Métronome
7.	Ouvrir ou afficher le panneau supérieur "TOP" dans la fenêtre.
8.	Ouvrir ou afficher le panneau central "CENTER" dans la fenêtre
9.	Ouvrir ou afficher le panneau inférieur "BOTTOM" dans la fenêtre
10.	Niveau CPU
11.	Niveau volume global
12.	Indicateur de Saturation
13.	Allumer/éteindre Soft clip

## 5.2 Panneau Central (Présentation)<sup>2</sup>



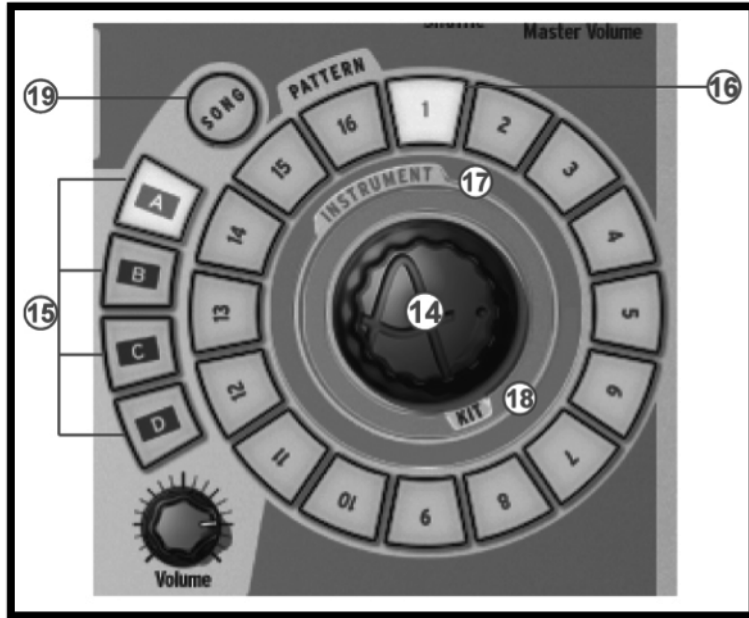
1.	Jouez les Instruments avec les Pads (Click Droit: Editer Instrument)
2.	Potentiomètres des paramètres Instrument (Click Droit: éditer/éteindre automatisation)
3.	Bouton de sélection Instrument (Cliquez Select, ensuite sur l'instrument voulu.)
4.	Bouton des pages Instruments (Instruments 1-8 et 9-16)
5.	Bouton Mute
6.	Bouton Solo
7.	Effets – Aux 1 et 2 – Boutons Pan et Volume (Click droit: modifier/éteindre automatisations)
8.	Cliquez dans cette zone pour sélectionner un instrument



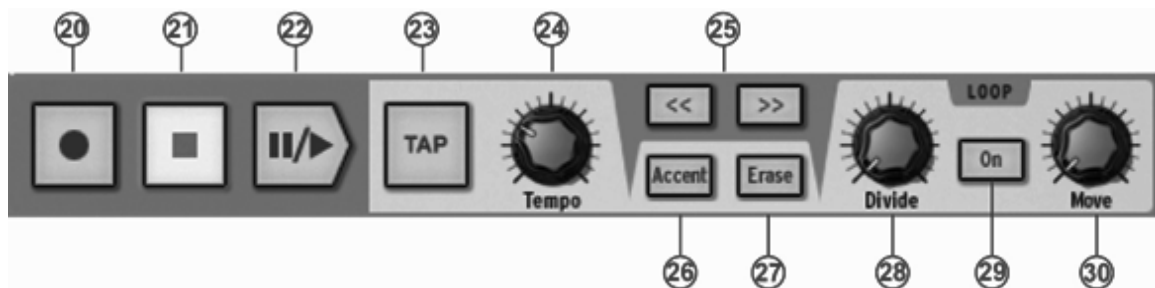
9.	Fenêtre d'affichage des Effets
10.	Bouton Filtre (Click droit: Toujours allumé/allumé)

<sup>2</sup> Dans cette partie, vous pouvez remplacer le mot "cliquez" par le mot "appuyez" si vous utilisez le contrôleur hardware SPARK, ou bien vous référez au chapitre 7 de ce manuel.

	seulement quand touché)
11.	Bouton Slicer (Click droit: Toujours allumé/allumé seulement quand touché)
12.	Bouton Roller (Click droit: Toujours allumé/allumé seulement quand touché)



14.	Potentiomètre rotatif (Click droit: mode Instrument/Kit)
15.	Bouton Sélection de Banque (A-B-C-D)
16.	Bouton Sélection de Pattern (1 à 16)
17.	Bouton Sélection de Kit
18.	Bouton Sélection d'Instrument
19.	Bouton Sélection de Song



20.	Bouton Record (enregistrer une performance) (click droit: enregistrement quantifié/non-quantifié)
21.	Bouton Stop



22.	Bouton Play/Pause
23.	Bouton Tap (Taper le tempo)
24.	Potentiomètre Tempo (Changer le tempo)
25.	Afficher 16 pas du pattern prochains/précédents
26.	Bouton mode sélection d'accent (pour patterns et pas)
27.	Bouton Erase/Cancel (annuler/effacer) (Effacer Instrument/Pattern ou Automatisation)
28.	Potentiomètre de Division de taille de la boucle
29.	Bouton Loop On/Off (allumer/éteindre la mise en boucle)
30.	Déplacez le début de la boucle (Click droit: Déplacez d'un pas/Déplacez d'une taille de boucle)



31.	Pads de Séquence (allumer/éteindre)
32.	Potentiomètre Shuffle (Click droit: taux de Swing / mode vitesse)
33.	Potentiomètre de volume global.

### 5.2.1 L'afficheur numérique



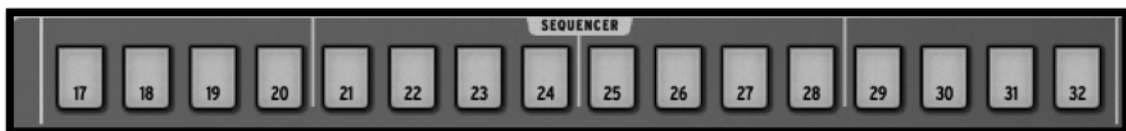
L'afficheur numérique est d'une très grande aide. Il affiche toutes les informations pendant l'utilisation de SPARK (c'est-à-dire le nom du projet, le taux d'effet ajouté quand on utilise les potentiomètres, etc.)

## 5.2.2 La zone Séquenceur



La zone Séquenceur est divisée en trois parties principales:

### 5.2.2.1 Les Pads de Pas



16 Pads de Pas numérotés de 1 à 16.

Ces Pads vous permettront d'éditer votre pattern en envoyant des signaux de note-on vers vos pistes d'instrument. Les patterns sont limités à 64 pas. Si votre pattern utilise plus de 16 pas utilisez les boutons >> ou << pour naviguer vers les pages suivantes ou précédentes. Si vous cliquez sur la page suivante (>>) vous verrez que les numéros des Pads passent de 1-16 à 17-32 pour la page 1, et ainsi de suite.

La résolution des pas est de 1/16ème par défaut. Vous pouvez modifier la résolution dans le panneau pattern (Voir chapitre 5.4.2).

### 5.2.2.2 Le potentiomètre Shuffle



Ce potentiomètre règle la quantité de shuffle appliquée à un pattern.

Le Shuffle est le décalage rythmique d'un pattern où la première note d'une série dure plus longtemps que la suivante.

Quand le potentiomètre shuffle est réglé à fond, la première note d'une série durera deux fois plus longtemps que celle qui suit.

Un click droit sur le potentiomètre shuffle vous permet de préciser le taux de swing (1/4, 1/16, 1/32 d'une note). Ceci définira la valeur de la note à laquelle ce swing sera appliqué.

Cliquez sur vitesse pour envoyer le shuffle à la vitesse aussi.

Il est plus facile d'entendre le résultat du shuffle que de le décrire: essayez-le!

### 5.2.2.3 La Zone de Transport



Ces boutons, de gauche à droite sont: Record – Stop – Play/pause.

Pour enregistrer, cliquez le bouton "Record", ensuite sur le bouton Play/Pause pour lancer l'enregistrement. Le bouton Record devient rouge pour indiquer qu'il est actif.

Appuyez sur Stop pour arrêter l'enregistrement.

Appuyez sur le bouton Record à nouveau pour sortir du mode enregistrement.

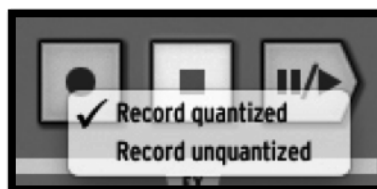
Pendant la lecture d'un pattern, le bouton Play/Pause arrêtera la lecture. Si vous réappuyez sur Play/Pause la lecture recommencera là où elle s'était arrêtée.

Sinon, cliquez sur Stop pour remettre la position de lecture au début de la séquence.

Un click droit sur le bouton Record vous permet de choisir entre un enregistrement quantifié ou non-quantifié.

En mode quantifié, les notes enregistrées seront calées précisément sur le pas le plus proche. En mode non-quantifié, les notes enregistrées resteront exactement là où elles ont été jouées. SPARK utilise le paramètre de Shift (voir le chapitre 5.4.2) pour noter la position précise par rapport aux pas.

Cette fonction (modification du motif shift) n'est pas disponible dans la version hardware.



### 5.2.2.4 Le bouton Tap



Le bouton Tap vous permet de définir le tempo de votre pattern en tapant tout simplement sur ce Pad à la vitesse voulue.

### 5.2.2.5 Le bouton Tempo



Le bouton Tempo vous permet de caler le tempo de votre pattern quand SPARK n'est pas synchronisé à un logiciel externe.

#### 5.2.2.6 Le Bouton Accent



Le bouton Accent vous permet de placer des accents sur les pas du séquenceur. Musicalement, cela ressemble à une "forte" sur une partition musicale. Les pas avec accent seront joués avec plus d'emphase (volume) que ceux qui n'en ont pas. Ceci peut faire en sorte qu'un pattern sonne plus "naturel".

Cliquez sur le bouton "Accent" pour mettre les pas du séquenceur en mode Accent. À présent les pas du séquenceur dans le panneau principal affichent les accents, pas les note-on.

Mettez en accent en cliquant sur un pas: le pas s'allumera. Enlevez-le en cliquant à nouveau sur le même pas.

Pour sortir du mode accent, cliquez à nouveau sur le bouton "Accent".

Avec l'accent allumé, la vitesse est de 127, et avec l'accent éteint elle est de 64.

#### 5.2.2.7 Le bouton "Erase" (Effacer)



Cliquez sur le bouton "Erase" pour vous mettre en mode effacer.

Vous pouvez effacer des Instruments, des Banques ou bien des Patterns.

Par exemple, pour effacer pattern 1 dans la Banque A, sélectionnez la Banque A, ensuite cliquez sur le bouton "Erase", puis cliquez sur le pattern 1.

#### 5.2.2.8 La zone "Loop" (mise en boucle)



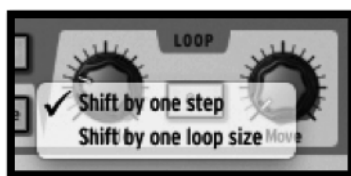
Cliquez sur le bouton "ON" pour activer le mode Loop (mode mise en boucle). Ce mode vous permet de mettre une partie du séquenceur en boucle, créant ainsi des effets rythmiques étonnants.

Le potentiomètre "Divide" vous permet de définir la taille de la boucle.

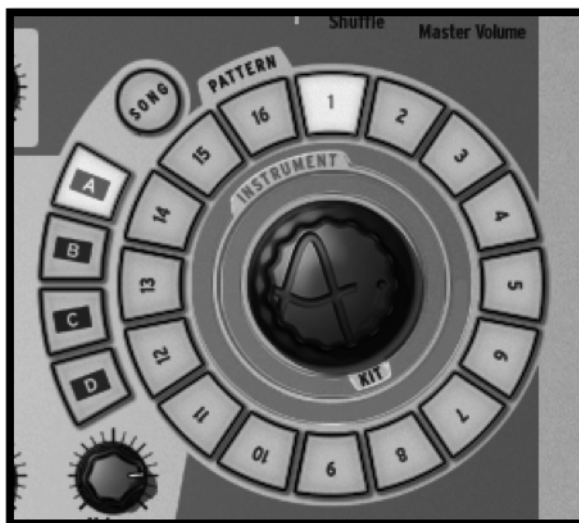
En déplaçant le potentiomètre d'un cran vers la gauche, vous diviserez la taille de la boucle par deux.

Les presets sont: 1/2 - 1/8 - 1/16 de la taille du pattern, et jusqu'à la plus petite taille possible: un pas.

Le potentiomètre "Move" (déplacer) vous permet de déplacer d'un pas le début de la boucle quand vous êtes en mode "shift by one step" (décalez d'un pas-clic droit), ou bien de déplacer la boucle d'une distance égale à la taille de cette boucle en utilisant le mode "shift by one loop size". Un clic droit sur le potentiomètre Move vous permet de choisir quel mode vous utilisez.



### 5.2.3 La zone Song/Pattern



La Zone Song/Pattern vous permet de sélectionner le mode Song, de sélectionner et lancer vos patterns, et de charger des instruments ou kits dans votre projet.

#### 5.2.3.1 *Le mode Song.*

Une Song est un enchaînement de 64 patterns maximum. Cliquez sur le bouton Song pour entrer dans le mode Song. Le bouton Song clignotera par la suite en continu. Cliquez sur le bouton "Play" dans la zone de transport et écoutez! Vos patterns sont maintenant enchaînés les uns après les autres, et les banques aussi s'enchaînent.

Les pas numérotés (de 1 à 16 en haut du panneau central) s'allument au fur et à mesure que les patterns sont joués. Ils vous indiquent quel pattern est en train d'être lu actuellement.

Pour éditer votre Song, référez-vous au chapitre 5.4.6.

#### 5.2.3.2 *Editer des Songs depuis le panneau principal*

Comme nous venons de le voir, une Song est fabriquée à partir de plusieurs patterns enchaînés ensemble. L'ordre dans lequel chaque pattern peut être joué est programmable depuis le panneau central.

En mode Song, chaque pas numéroté de 1 à 64 représente la position occupée par un pattern dans l'enchaînement (pour sélectionner la page suivante, cliquez sur le bouton ">>" pour afficher les 16 prochains patterns).

En mettant Play en mode Song, les pas s'allumeront successivement vous indiquant lequel des patterns est en cours d'utilisation dans l'enchaînement.

Le numéro sous le pas représente la position d'un pattern dans l'enchaînement. Ce chiffre n'a aucune relation avec le numéro du pattern correspondant. Par exemple, vous pouvez décider de mettre le pattern B-12 en premier, ensuite A-1, etc.

Pour éditer un Song, sélectionnez tout d'abord le mode Song en cliquant le bouton Song. Ce bouton clignote maintenant.

Ensuite, appuyez sur le bouton enregistrer dans la zone de transport. Vous pouvez maintenant assigner les emplacements de vos patterns dans l'enchaînement.

Imaginons que vous voulez mettre le pattern A-2 en premier dans votre Song. Cliquez sur le pas #1. Ensuite, dans la zone Song/Pattern cliquez sur la banque A et le pattern 2. C'est tout! Quand vous lancerez votre Song, le pattern A-2 sera joué en premier.

Répétez cette opération pour créer votre Song. N'oubliez pas d'utiliser les touches "Next/previous Page" (>> et <<) pour accéder aux autres pages.

### 5.2.3.3 *Banques and Patterns*

Les patterns sont organisés en 4 banques (de A à D) qui contiennent chacune 16 patterns (numérotés de 1 à 16).

Pour sélectionner le pattern 6 de la Banque B, cliquez sur Bank B et ensuite sur le pattern 6. Le pattern sélectionné peut maintenant être joué en cliquant sur le bouton Play dans la zone transport.

Mais vous pouvez aussi utiliser la zone Song/Pattern pour copier ou échanger les patterns dans la banque actuelle.

Pour copier un pattern, faites un glisser-déposer d'un pattern en appuyant sur la touche "alt" sous Macintosh ou bien "ctrl" sous Windows, en le déposant sur un autre pattern. Une fenêtre s'affichera en vous demandant de confirmer. Cliquez sur OK.

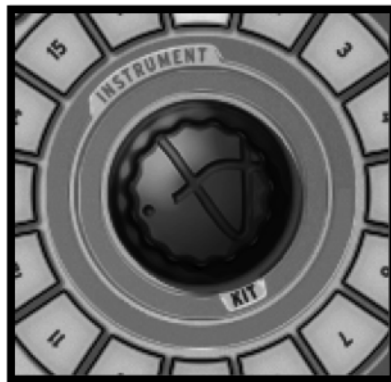


Dans cet exemple, le pattern 1 est en train d'être copié vers le pattern 13.

Pour échanger deux patterns de place, faites un simple glisser-déposer d'un pattern sur un autre. Une fenêtre s'affichera en vous demandant de confirmer votre choix.

La même procédure peut être suivie pour copier ou échanger les banques.

#### 5.2.4 Le potentiomètre rotatif



Le potentiomètre rotatif vous permet de charger des Kits ou des Instruments quand vous travaillez sur un projet.

Pour charger un Kit, cliquez sur "Kit" sous le potentiomètre rotatif. Cliquez sur le potentiomètre rotatif en maintenant, montez et descendez votre souris pour sélectionner un kit.

Le nom du Kit apparaîtra dans l'afficheur central du panneau. Ensuite, cliquez à nouveau sur le potentiomètre rotatif pour charger ce nouveau Kit.

Pour charger un nouvel instrument dans une piste instrument, sélectionnez d'abord le pad destinataire. Ensuite cliquez sur "Instrument" au-dessus du potentiomètre rotatif et bougez-le pour sélectionner votre instrument. La liste des instruments apparaîtra dans l'afficheur au centre du panneau. Sélectionnez un instrument, ensuite cliquez sur le potentiomètre rotatif.

Le nouvel instrument est maintenant assigné au pad d'instrument sélectionné auparavant, et son nom apparaît en-dessous du Pad.

La liste d'instruments est organisée de la façon suivante:

- D'abord les mêmes types (grosse caisse, caisse claire,...)
- Types autres mais dans le même style (Rock, etc...)
- Autres.

#### 5.2.5 Le Pad d'effets en temps réel.



Le Pad d'effets Live (temps réel) est un outil étonnant fait spécialement pour ceux qui aiment la performance live. Son écran tactile appliquera des effets en temps réel à vos patterns et Songs ce qui vous permettra de sculpter votre son avec beaucoup de précision. Quand votre souris est dans la zone du Pad d'effets, celle-ci devient une croix.

Le Pad d'effets contient 3 boutons d'effets qui sont nommés Filter, Slicer et Roller. Un clic droit sur n'importe lequel vous permet de choisir entre "Always on" (toujours allumé)

ou "Only on touch" (allumé seulement quand touché). "Always on" ne coupera pas l'effet quand vous enlevez votre clic, et "only on touch" appliquera un effet seulement quand vous cliquez sur le pad d'effets.

## 5.2.6 Les boutons Filter / Slicer / Roller

### 5.2.6.1 Le bouton Filter

Le bouton Filter met à votre disposition un filtre Low pass (passe-bas), Band Pass (passe-bande) et High pass (passe-haut) avec fréquence et résonance.

Pour sélectionner Low pass, Band pass ou High pass, cliquez sur le bouton Filter plusieurs fois jusqu'à ce que votre choix s'affiche dans le LCD au centre.

La fréquence et la résonance (Cutoff et Resonance) peuvent être modulées avec la souris dans la version logiciel, ou bien avec votre doigt sur le hardware.

La modulation peut être sur "On touch" (elle s'arrêtera dès que vous décliquez) ou "Always on", (le filtre restera en place en gardant les réglages de l'endroit où vous décliquez). Vous pouvez régler ces options en faisant un clic droit sur le bouton filtre.

La résonance est modulée sur l'axe verticale du pad.

La fréquence du filtre est modulée horizontalement, de gauche à droite.

Lancez le pattern de votre choix et cliquez n'importe où sur le côté droit du pad. En maintenant votre clic, dessinez avec la souris une droite horizontale vers le rebord gauche du pad. Vous entendrez la modulation de la fréquence. La quantité de modulation appliquée est visible sur l'afficheur LCD.

Maintenant placez la souris près du rebord inférieur du Pad d'effets et tracer une droite verticale de bas en haut vers le rebord supérieur du pad. Vous modulez la résonance.

Bien sûr, vous pouvez moduler la fréquence et la résonance en même temps en bougeant la souris dans n'importe quelle direction à la vitesse que vous voulez.

### 5.2.6.2 Le bouton Slicer

Le slicer répétera la valeur de la note jouée en appliquant un des effets suivants:

- REPEAT MIX



Cliquez pour choisir la subdivision de la répétition de cet effet.

Repeat mix continuera à jouer le pattern pendant que l'effet est actif (on entendra alors l'effet et le son créé par le séquenceur).



- REPEAT

C'est la même chose que Repeat mix, sauf qu'on entend seulement l'effet, et non le pattern d'origine.

- TAPE

Cet effet simule le son d'un lecteur à bande magnétique qui ralentit.

- REVERSE

Cet effet simule le son d'une bande qui passe à l'envers.

- STROBE

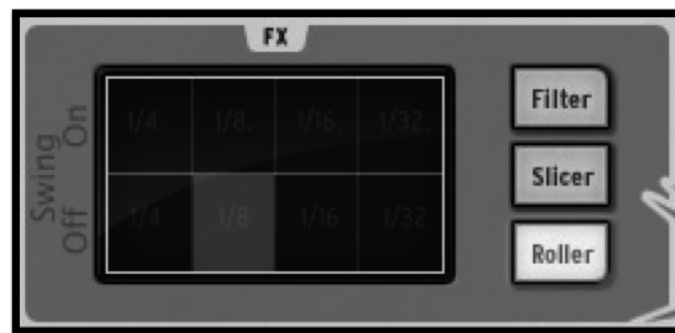
Cet effet allume et éteint le son à la vitesse sélectionnée sur le Pad.

- PAN

Cet effet déplace le son de l'enceinte gauche à celle de droite à la vitesse sélectionnée sur le Pad.

### 5.2.6.3 Le bouton Roller

Cet effet peut être décrit comme un effet de roulement.



Choisissez la valeur de la subdivision à utiliser pour l'effet Roller. Ensuite, cliquez et maintenez votre click sur le pad de l'instrument Snare Drum. Cet instrument (caisse claire) jouera un bon roulement, à la vitesse déjà choisie grâce au pad d'effet.

Vous pouvez bien sûr utiliser cet effet avec tous les autres pads des instruments aussi.

Le début du roll est quantifié par défaut.

Un effet de swing peut être ajouté en cliquant sur la partie supérieure du pad, ou bien sur la partie inférieure pour un roulement sans swing. Quand le swing est éteint, un battement est joué par subdivision.

Quand le swing est allumé, un battement est ajouté avant le deuxième battement, ce qui résulte en un type de jeu triplé.

## 5.2.7 La zone de contrôle des Instruments



La zone de contrôle des instruments contient:

### 5.2.7.1 Les Pads d'instrument

Il y a 16 pads dont 8 visibles sur l'interface SPARK. Vous pouvez naviguer entre les 8 premiers ou les 8 suivants avec le bouton 1-8/9-16.

Un instrument est assigné à chaque pad. Par défaut, le Pad le plus à gauche est celui de la grosse caisse, ensuite la caisse claire, et ainsi de suite. Mais vous pouvez bien sûr personnaliser cet arrangement.

Pour éditer un instrument, faites un clic droit sur le Pad, et cliquez sur Edit. Ceci vous amène dans le panneau inférieur "STUDIO" où vous pourrez modifier tous les paramètres. (Voir chapitre suivant 5.3.1).

### 5.2.7.2 Les potentiomètres des Paramètres

Au-dessus de chaque Pad d'instrument, il y a 3 potentiomètres de paramètres.

Ces paramètres agissent sur le générateur sonore en modifiant les sons en temps réel, ce qui permet d'obtenir un timbre précis à chaque son.

Les paramètres récurrents sont la hauteur (pitch), attack, decay ou release de l'enveloppe. Pour certains instruments, il y a plus de 4 paramètres.

Vous n'avez pas besoin de sélectionner un instrument avant de pouvoir changer ses paramètres. Tout changement est appliqué en temps réel pendant que le pattern tourne.

Chaque instrument contient entre 3 et 6 paramètres.

Le mouvement des paramètres peut être enregistré comme des automatisations dans le pattern et peut être édité précisément plus tard avec l'éditeur d'automatisation graphique (voir 5.4.5 Le panneau d'automatisation).

Un clic droit sur un potentiomètre de paramètre vous permet d'éditer une l'automatisation, ou bien de le désactiver momentanément.

### 5.2.7.3 Le bouton Select

Le bouton Select vous permet de sélectionner facilement un instrument. Cliquez sur select, ensuite sur le pad d'instrument que vous voulez pour le sélectionner.

Il a été conçu spécialement pour sélectionner rapidement un contrôleur quand vous utilisez le contrôleur hardware SPARK.

#### 5.2.7.4 *Le bouton 1-8 / 9-16*

Le panneau principal présente seulement 8 des 16 instruments contenus dans un Kit.

Pour avoir accès aux 8 autres instruments, utilisez ce bouton.

#### 5.2.7.5 *Bouton Mute*

Ce bouton vous permet de couper l'audio d'un instrument. Sélectionnez un pad instrument et ensuite cliquez sur le bouton mute. Vous n'entendrez plus cet instrument quand le pattern est lancé. En mode mute vous pouvez sélectionner plusieurs instruments à couper en même temps.

#### 5.2.7.6 *Bouton Solo*

Le bouton Solo coupe tous les autres instruments pour que vous puissiez écouter l'instrument sélectionné et seulement celui-là. En mode solo, vous pouvez sélectionner plusieurs instruments à mettre en solo en même temps.

#### 5.2.7.7 *Les paramètres Filter/Mixer*

Un filtre est appliqué à chaque instrument d'un Kit. Le type de filtre peut être spécifié dans le panneau Studio Edit du panneau inférieur. (Voir 6.3.1 : Le Studio).

Pour modifier les paramètres, sélectionnez d'abord un instrument et cliquez sur un des paramètres de filtre et/ou du mixeur, maintenez votre clic, et tournez pour modifier ce paramètre. L'afficheur numérique au centre du panneau principal vous affiche en temps réel les modifications sur ce paramètre.

Ces mouvements de paramètre peuvent être enregistrés comme des automatisations dans le pattern et précisément édités plus tard en utilisant l'éditeur graphique des automatisations (voir chapitre 5.4.5).

Faites un clic droit sur un potentiomètre filtre ou mixeur pour éditer un mouvement ou pour le désactiver.

<b>Cutoff:</b> Réglez la fréquence du cutoff de l'Instrument actuel
<b>Resonance:</b> Réglez la résonance du filtre de l'Instrument.
<b>Aux1/Aux2:</b> Réglez le niveau Aux1 et Aux2 de l'instrument actuel.
<b>Pan:</b> Réglez le niveau de Pan de l'instrument actuel.
<b>Volume:</b> Réglez le volume de l'Instrument actuel.

## 5.3 Le Panneau Inférieur (Présentation)



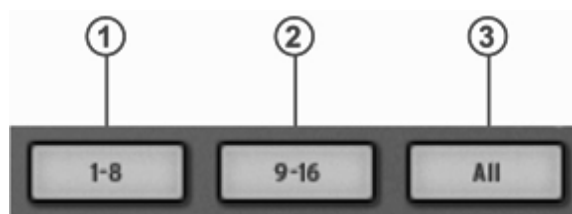
Le panneau inférieur contient le Studio, le Mixeur et la Librairie.

Pour accéder à ce panneau depuis le panneau principal (central), allez dans la barre d'outils et cliquez sur "Bottom" (le bas).

Un clic droit sur le fond vous permet de modifier la photo du fond. Un menu flottant vous proposera:

Pas de photo, batterie classique, batterie électronique, batterie physique ou boîte électro.

### ▪ LES BOUTONS STUDIO



1.	Afficher Instruments 1 à 8
2.	Afficher Instruments 9 à 16
3.	Afficher tous les instruments / Cachez l'afficheur des Instruments

Cliquez sur le bouton 1-8 pour afficher les 8 premiers Instruments.

Si vous préférez voir tous vos instruments en même temps, cliquez sur "All".

### ▪ LE BOUTON MIXEUR

Cliquez sur "Mixer" pour afficher le mixeur.

- LE BOUTON LIBRARY

Cliquez sur "Library" pour afficher la librairie.

### 5.3.1 Le Studio<sup>3</sup>

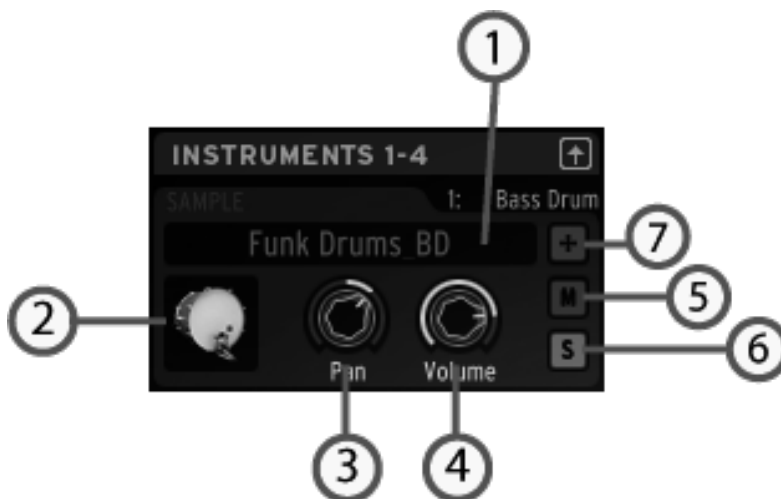


Le panneau studio affiche tous vos instruments ainsi que leurs paramètres.

Vous pouvez d'ici assigner les instruments aux pistes (tracks), appliquez des filtres et des effets, etc.

La photo ci-dessus montre l'affichage "Instruments 1-8".

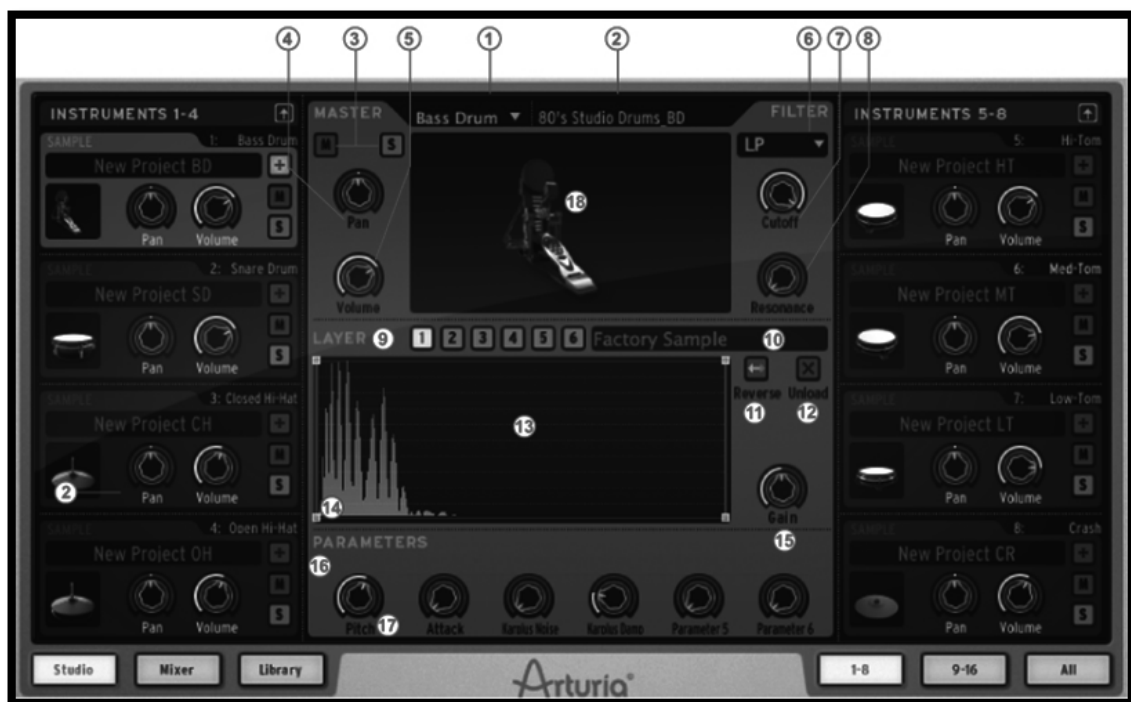
Regardons la fenêtre du Bass Drum (grosse caisse) :



1.	<p>Charger un instrument</p> <p>Pour charger un nouvel instrument, cliquez sur la flèche vers le bas. Un menu déroulant apparaît avec la liste de tous les instruments d'un Kit. Choisissez un nouvel instrument dans la liste et cliquez sur son nom.</p>
2.	<p>Icon Instrument</p> <p>Cliquez sur cette image pour lancer le son d'un instrument.</p>

<sup>3</sup> Pas disponible sur la version hardware de SPARK.

3.	<p>Réglage de Pan</p> <p>Cliquez, maintenez et bougez pour modifier le pan.</p> <p>Une petite fenêtre apparaît à côté du potentiomètre pour vous indiquer la direction et la quantité de Pan appliquée. Le Clic droit permet d'éditer ou de désactiver le mouvement de pan ou volume.</p>
4.	<p>Réglage de volume</p> <p>Cliquez, maintenez et bougez pour modifier le volume.</p> <p>Une petite fenêtre apparaît à côté du potentiomètre pour vous indiquer la direction et la quantité de volume appliquée. Le Clic droit permet d'éditer ou de désactiver le mouvement de pan ou volume.</p>
5.	<p>Mute: Couper un instrument</p> <p>Le bouton Mute sur le panneau principal clignote si un Mute a été mis en place par un autre panneau (studio, mixeur ou séquenceur).</p>
6.	<p>Solo d'un instrument</p> <p>Le bouton Solo sur le panneau principal clignote si un solo a été mis en place par un autre panneau (studio, mixeur ou séquenceur).</p>
7.	<p>Bouton mode Edit (éditer)</p> <p>Cliquez sur le bouton du mode Edit pour basculer dans le mode Edit (modification) d'un instrument.</p>



1	Changer de type d'instrument.
2	Renommer l'instrument.

3	Régler le Mute (M) / Réglez le solo (S).
4	Régler le pan.
5	Régler le volume.
6	Changer le type de filtre de l' instrument.
7	Potentiomètre de fréquence de coupure du filtre (Cutoff).
8	Potentiomètre de résonance du filtre (Resonance).
9	Affichage des couches de samples, sur chaque couche - numérotés de 1 à 6. (Pour les instruments de type Sample seulement)
10	Charger un nouveau sample.
11	Mettre le sample à l'envers (reverse).
12	Enlever un sample.
13	Fenêtre d'affichage des couches (Layers).
14	Outil couche (layer).
15	Potentiomètre de gain pour le sample.
16	Changer l'assignation des potentiomètre dans le panneau principal.
17	Changer la valeur du paramètre 1 (sur 6 possible) de l'instrument en cours d'édition.
18	Jouer l'instrument modifié.

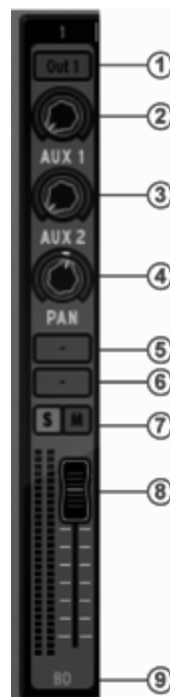
### 5.3.2 Le Mixeur<sup>4</sup>



Ce panneau représente votre mixeur 16 pistes. C'est ici que vos instruments seront mixés ensemble. Ici, les signaux seront ajoutés les uns aux autres pour créer le signal de sortie principal.

Chaque track (piste) est numérotée de 1 à 16 en haut de la fenêtre. A droite du mixeur se trouvent les Return1 – Return2 (retours d'effets auxiliaires) et enfin la piste finale (Master track).

Regardons le mixeur d'un peu plus près.



<sup>4</sup> Pas disponible sur la version hardware de SPARK.



### 5.3.2.1 Les tracks (pistes) d'Instrument

1	Assigner une sortie pour l'instrument 1
2	Régler le niveau de Aux1 pour instrument/Channel 1
3	Régler le niveau de Aux2 pour instrument/Channel 1
4	Régler le Pan pour instrument/Channel 1
5	Ouvrir la fenêtre de FX1 (effet 1) pour instrument/Channel 1
6	Ouvrir la fenêtre de FX2 (effet 1) pour instrument/Channel 1
7	Mettre instrument/Channel 1 en Solo/Mute
8	Changer le volume d'instrument/Channel 1
9	Nom de l'Instrument

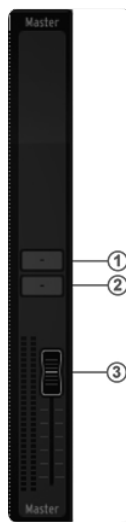
Pour sélectionner un track, cliquez en bas du track sur le nom de l'instrument.

### 5.3.2.2 Les pistes de retour d'effet 1 et 2 (Returns 1 and 2)



1	Ouvrir la fenêtre d'effet FX1 de la piste AUX1
2	Régler le volume de la piste AUX1 return (retour)

### 5.3.2.3 The Master track (piste de sortie principale)



1	Ouvrir effet d'insert 1
2	Ouvrir effet d'insert 1
3	Régler le volume global

### 5.3.2.4 Les effets

Quand vous cliquez sur un des boutons d'effet auxiliaire, une fenêtre apparaît: c'est la fenêtre d'effet auxiliaire (Aux FX).

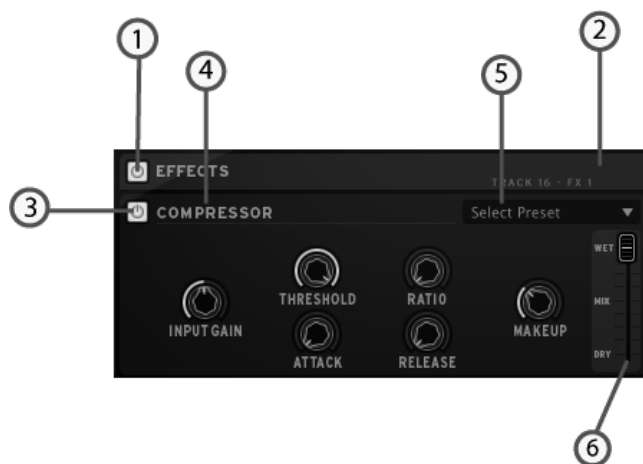


Pour sélectionner un effet, cliquez sur [SELECT EFFECT].

Choisissez-en un dans la liste déroulante, par exemple un compresseur. Sa fenêtre apparaît.

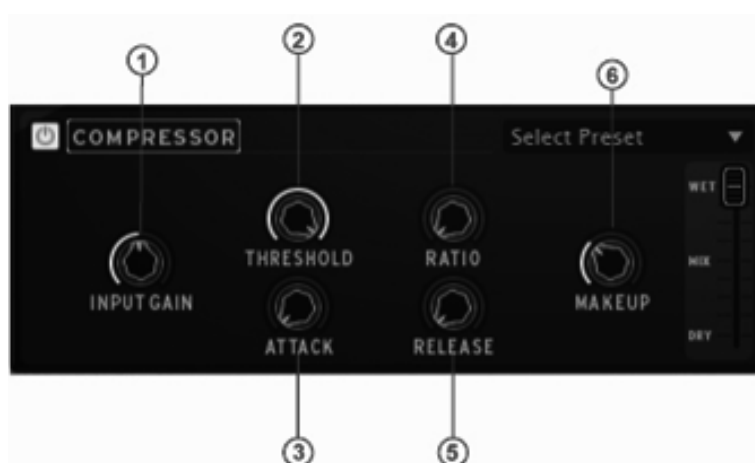
Vous pouvez maintenant régler les paramètres de l'effet compresseur.

- PARAMETRES DES EFFETS



1	Couper tous les effets
2	Fermer la fenêtre des effets
3	Couper FX1/FX2 pour un instrument /channel-Aux-Insert Master
4	Changer/enlever un effet (Inst./Channel, Aux or Master insert)
5	Charger un preset d'effet usine
6	Réglez le niveau Dry/Wet d'un effet (Inst./Channel, Aux ou bien Master insert)

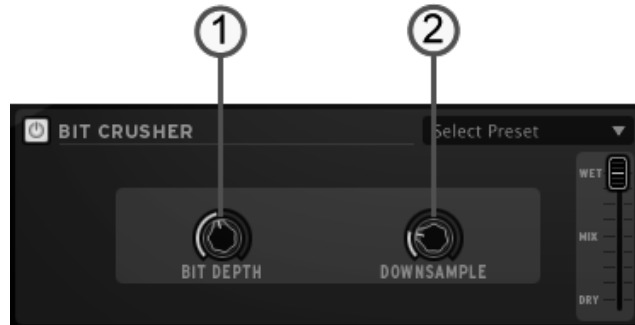
- PARAMETRES DU COMPRESSEUR



1	Changer gain d'entrée
2	Changer Threshold (seuil)
3	Changer Attack

4	Changer Ratio (rapport de compression)
5	Changer Release
6	Change Makeup (ajout de gain)

▪ PARAMETRES BIT CRUSHER



1	Changer Bit depth (résolution en bit)
2	Changer Downsample (nombre de samples)

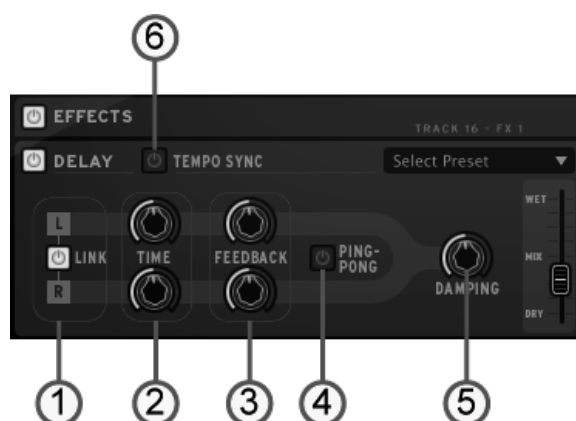
▪ PARAMETRES CHORUS



1	Changer Forme (lfo)
2	Régler Tempo sync (allumé/éteint)
3	Changer Vitesse/fréquence
4	Changer Rate (quantité)

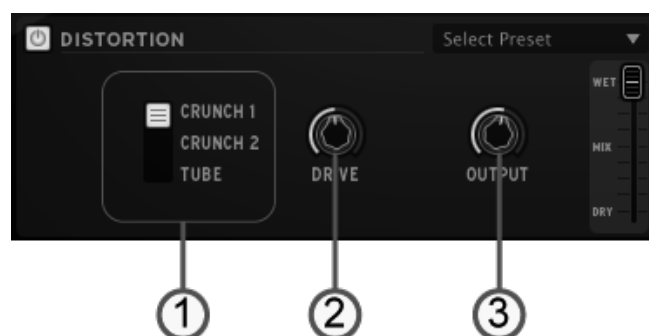
5	Changer Feedback
6	Changer Spread (largeur panoramique)
7	Changer Delay (délai)

▪ PARAMETRES DELAY



1	Sortie de l'effet délai (Link/Unlink). Appliquer ou pas les mêmes valeurs à gauche et à droite.
2	Régler le temps de délai pour la gauche et/ou la droite.
3	Régler le feedback pour les canaux gauche/droite.
4	Allumer/éteindre mode ping-pong. (Si seulement "Link" est éteint).
5	Régler le niveau d'amortissement (filtrage dans le feedback).
6	Allumer/éteindre la synchronisation avec le tempo.

▪ PARAMETRES DISTORTION



1	Changer type de Distorsion
---	----------------------------

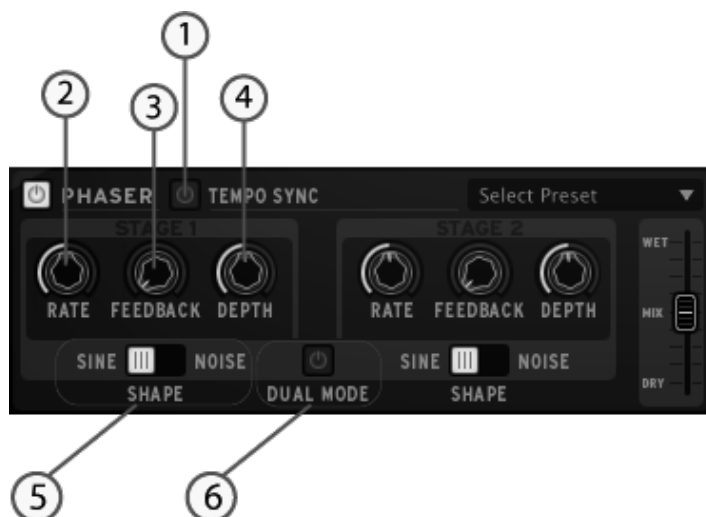
2	Changer niveau de Drive (distorsion)
3	Changer gain de sortie

▪ PARAMETRES DE L'EGALISEUR PARAMETRIQUE



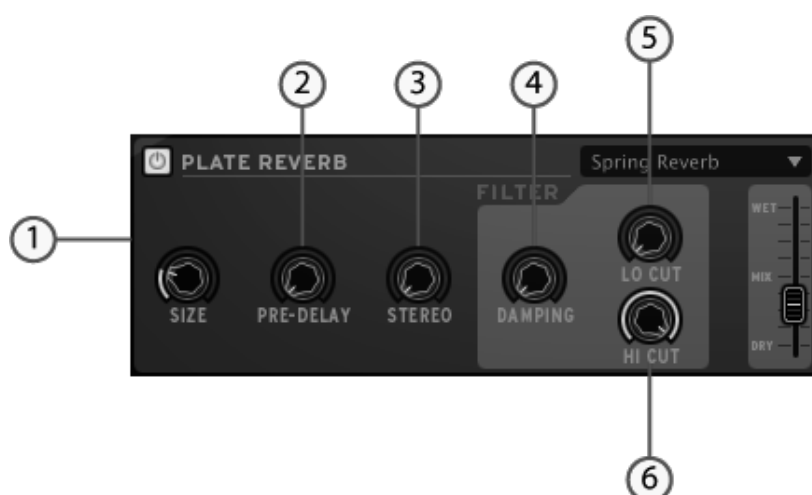
1	Changer basse fréquence
2	Changer gain de la basse fréquence
3	Changer la fréquence milieu
4	Changer gain de la fréquence de milieu
5	Changer la largeur de la bande de fréquence de milieu
6	Changer haute fréquence
7	Changer gain de la haute fréquence

▪ PARAMETRES DU PHASEUR



1	Allumer/éteindre la synchronisation avec le tempo.
2	Changer la vitesse de l'étape 1 et/ou 2
3	Changer Feedback de l'étape 1 et/ou 2
4	Changer quantité de l'étape 1 et/ou 2
5	Changer la Forme de l'étape 1 et/ou 2
6	Allumer/éteindre le mode Dual

▪ PARAMETRES PLATE REVERB



1	Changer la taille de la réverbération
2	Changer la taille du pré-délai
3	Changer valeur stéréo
4	Changer filtrage de la réverbération
5	Changer fréquence coupe bas du filtre
6	Change fréquence coupe haut du filtre

- PARAMETRES DE LA REVERBE



1	Changer gain
2	Changer filtrage des hautes fréquences
3	Changer brillance
4	Changer Diffusion
5	Changer temps de Decay (durée)
6	Changer feedback du pre-délai
7	Changer temps du pre-délai

### 5.3.3 La librairie

La librairie est divisée en deux fenêtres: la fenêtre Librairie, et la fenêtre du projet actuel.



▪ LA FENETRE LIBRAIRIE



1	Afficher les projets Usine seulement
2	Afficher les projets utilisateur seulement
3	Importer un projet dans la librairie
4	Créer un nouveau projet
5	Effacer un projet de la librairie (Projets utilisateur seulement)
6	Afficher les infos Kit/pour un projet de la librairie. Double-click pour charger.
7	Charger une banque (A,B,C ou D) de la librairie vers la banque correspondant du projet actuel.
8	Charger un pattern (1 à 16) de la librairie vers le pattern correspondant du projet actuel
9	Charger un Kit depuis la librairie vers le projet actuel
10	Charger un Instrument depuis la librairie vers l'instrument sélectionné dans le projet actuel.
11	Basculer en mode "éditer projet actuel"
12	Sélectionner un projet dans le coverflow (défilé de projets).

▪ LA FENETRE DU PROJET ACTUEL



1	Importer un fichier MIDI ou REX file dans le pattern actuel
2	Exporter le projet actuel comme un fichier .spk (SPARK) ou exporter le pattern en cours comme un fichier MIDI.
3	Enregistrer le projet actuel
4	Enregistrer le projet actuel sous un autre nom
5	Sortir du mode "éditer" du projet actuel (ceci vous ramène au menu déroulant de projets)
6	Changer l'image du projet actuel
7	Changer le style du projet actuel
8	Changer le nom d'auteur d'un projet
9	Liste des banques du projet actuel
10	Liste des patterns du projet actuel
11	Liste des instruments chargés dans le projet actuel

5.3.3.1 *Création d'un nouveau projet*

Pour créer un nouveau projet, cliquez sur le bouton "New Project" dans la fenêtre de la librairie. Nommez votre projet: il apparaîtra ensuite dans la liste comme le projet actuel. Vous pouvez maintenant l'éditer.

5.3.3.2 *Comment charger les Kits et les Instruments*

Pour charger un projet User (utilisateur) ou Factory (Usine) dans votre projet actuel, double-cliquez sur un instrument dans la fenêtre Librairie/Projet. Ceci chargera le kit entier dans votre projet actuel. Pour charger un ou plusieurs instruments d'un kit, allez dans la fenêtre Librairie/Instruments.

Double-cliquez sur un instrument pour le charger dans votre projet. En faisant ceci, l'instrument est mis dans l'emplacement de l'instrument sélectionné, dans la fenêtre "Loaded Instruments" (Instruments chargés) du projet en cours. Pour sélectionner cet emplacement, cliquez sur le numéro d'instrument dans la fenêtre des "Loaded Instruments".

Encore plus simple, vous pouvez faire un "glisser-déposer" d'un instrument vers n'importe quel emplacement de la fenêtre "Loaded Instruments".

Avec cette méthode, vous n'avez pas besoin de sélectionner l'emplacement à l'avance.

### 5.3.3.3 *Comment charger des Banques et des Patterns*

De la même façon, vous pouvez charger une banque ou un pattern depuis la librairie vers la même banque ou numéro de pattern dans votre projet en cours, en double-cliquant sur la banque ou pattern à charger.

Si vous voulez charger une banque vers une autre banque (par exemple charger la banque A de la librairie vers la banque D de votre projet actuel) faites un glisser-déposer de la banque A vers la banque D.

Pour charger un pattern A1 vers un pattern C3, par exemple, il suffit de faire un glisser-déposer entre A1 et C3. Le pattern C3 s'allumera pour confirmer votre choix.

### 5.3.3.4 *Importer ou Exporter un projet*

Pour importer un projet cliquez sur le bouton "Import" dans la fenêtre de votre projet. Un menu vous permet de choisir entre les format REX ou MIDI.

Pour exporter un projet cliquez sur le bouton "Export" dans la fenêtre de votre projet. Un menu vous permet de choisir de:

Exporter comme un projet SPARK (.spk)

Exporter le pattern sélectionné comme un fichier MIDI (.mid)

Exporter le pattern sélectionné comme un fichier AUDIO (.wav)

Vous pouvez personnaliser l'image de couverture de votre projet:

- Cliquez sur "Changer l'image" à côté de l'image actuelle.
- Choisir une image dans votre librairie personnelle et cliquez sur "Open" pour la remplacer.

### 5.3.3.5 *Sauver/enregistrer un projet*

Pour enregistrer votre projet, cliquez sur le bouton "Save As" (enregistrer sous).

Un menu s'affichera. Choisissez "Save As..." dans la fenêtre de votre projet. Donnez un nom à votre projet et choisissez un style dans le menu déroulant. Cliquez sur "OK". Votre projet est alors enregistré.

Si vous modifiez un projet qui est déjà sauvegardé, cliquez simplement sur le bouton "Save".

## 5.4 Le panneau Supérieur (Présentation)

### 5.4.1 Présentation

Le panneau supérieur contient le panneau Pattern et le panneau Song, ainsi que le menu préférences de SPARK.

Quand vous cliquez sur le bouton "TOP" dans la barre d'outils, c'est la fenêtre Pattern qui s'ouvre par défaut.

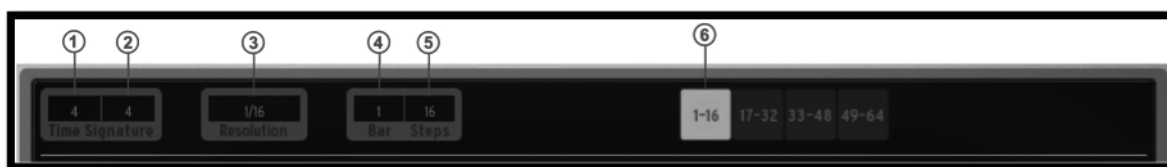
En bas de cette fenêtre vous trouverez les boutons "Pattern", "Song", et "Préférences".

### 5.4.2 Le panneau Pattern



Le panneau Pattern contient le séquenceur de Spark. C'est à la fois un outil de composition, mais aussi un puissant outil d'édition.

### 5.4.3 La barre d'outils



1.	Changer la partie supérieure
2.	Changer la partie inférieure
3.	Régler la résolution de pas
4.	Modifier le nombre de mesures
5.	Modifier le nombre de pas
6.	Cliquer pour afficher les pas 1 à 16

L'outil de métrique : une métrique est une convention de notation musicale utilisée pour spécifier combien de pulsations sont contenues dans une mesure, et la valeur de cette pulsation.

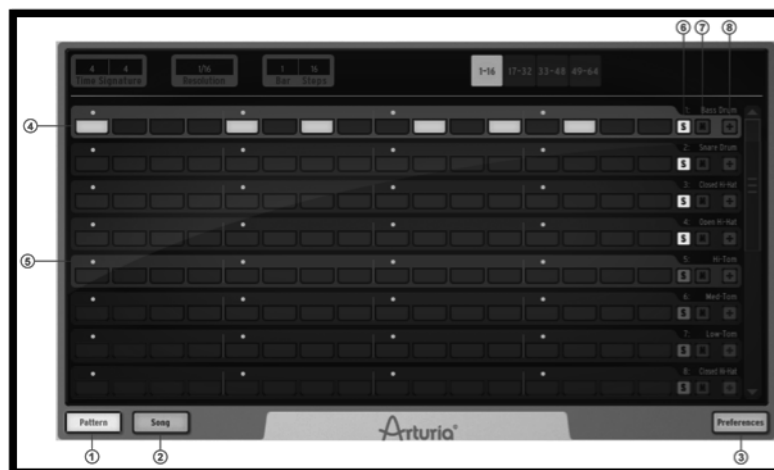
Une métrique contient deux chiffres, l'un au-dessus de l'autre: celui du bas indique la valeur temporelle d'une pulsation (l'unité).

Le chiffre supérieur indique combien de pulses sont contenues dans une mesure.

Par exemple, 4/4 veut dire qu'il y a quatre noires par mesure; 3/8 veut dire qu'il y a trois croches par mesure, etc.

- Cliquez sur la partie supérieure de la métrique du pattern actuel. Ce chiffre fixe le nombre de pulsations (unités) dans une mesure: une métrique de 4/4 veut dire qu'il y a quatre noires dans la mesure. Si la métrique est de 3/4 (Valse), cela veut dire qu'il n'y que 3 noires dans une mesure.
- Cliquez et modifiez la partie inférieure de la métrique du pattern en cours. Ceci définit la valeur rythmique de la pulsation. 1=rond - 2=blanche - 4=noir - 8=croche.
- Cliquez et modifiez la "Step resolution" (résolution du pas). La résolution d'un pas, c'est la valeur rythmique d'un pas de pattern. 1/16=double-croche - 1/8=croche - 1/4=noire, etc. Un pattern contient entre 1 et 64 pas.
- Cliquez et changez le nombre de "Bars" (mesures) du pattern actuel.
- Cliquez pour modifier le nombre de pas total dans le pattern actuel.
- Le nombre de pas est calculé automatiquement par SPARK utilisant la résolution de pas, le nombre de mesures, et la métrique. Mais vous pouvez tout de même l'ajuster vous-même si vous voulez faire votre propre calcul.
- Cliquez pour afficher les Pas 1 à 16 du pattern actuel.

#### 5.4.4 Le Séquenceur



Le panneau pattern montre 8 des 16 pistes Instruments. Pour voir les 8 suivantes, il faut utiliser la barre de défilement verticale.

La photo ci-dessus montre le panneau pattern avec une métrique de 4/4 sur quatre mesures, autrement dit quatre mesures de 4 unités chacune, ce qui fait 16 pas.

1	Cliquer pour afficher le panneau Pattern.
2	Cliquer pour afficher le panneau Song.

3	Cliquer pour afficher le panneau des préférences.
4	Allumer/éteindre un Pas dans une piste du pattern actuel.
5	Sélectionner un Track du pattern actuel (Cliquez dès que votre souris surligne le Track).
6	Mettre en place un solo sur un des tracks dans le pattern actuel. Le bouton Solo dans le panneau central clignotera pour indiquer qu'un solo a été mis en place depuis un autre panneau (studio, mixeur ou séquenceur).
7	Mettre en place un Mute sur un des Tracks dans le pattern en cours. Le bouton Mute dans le panneau central clignotera pour indiquer qu'un mute a été mis en place depuis un autre panneau (studio, mixeur ou séquenceur).
8	Cliquer pour ouvrir ou fermer l'éditeur d'automatisation pour un Track du pattern en cours.

#### 5.4.4.1 *Comment sélectionner un Track (une Piste)*

Pour sélectionner un Track (une piste), déplacez votre curseur au-dessus d'un Track. Quand la piste s'allume, cliquez pour la sélectionner.

#### 5.4.4.2 *Comment copier un Track ou échanger de place deux tracks*

Pour copier un track, déplacez votre souris au-dessus d'un track. Dès que le track s'allume, appuyez sur la touche (alt) sous Mac/ Ctrl sous Windows, cliquez et maintenez votre clic sur la piste tout en le déplaçant par dessus un autre.

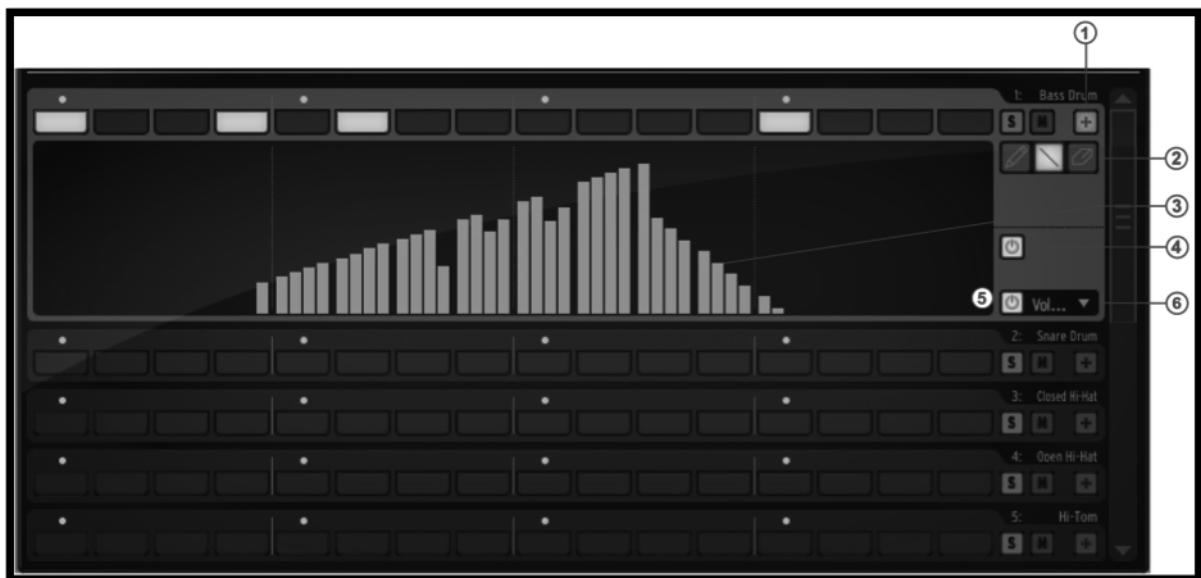
Pour échanger deux tracks de place, faites simplement un glisser-déposer d'un track sur un autre.

#### 5.4.4.3 *Comment copier ou échanger de place deux Partitions de Pas (Step Parts).*

Pour copier une Partition de Pas, cliquez sur le bouton 'Step Part' d'un Track en appuyant sur alt (Mac)/ Ctrl (Windows), ensuite faites un glisser-déposer sur un autre Track.

Pour échanger les partitions de deux Tracks, cliquez sur une partition de Pas et faites un glisser-déposer de l'un sur l'autre.

## 5.4.5 L'éditeur d'automatisation



1	Cliquez pour afficher une piste d'automatisation du pattern actuel.
2	Outils Pen (Crayon), Line (Droite), et Eraser (Effaceur)
3	Cliquez en maintenant votre clic pour dessiner une automatisation en utilisant les outils Pen, Line ou Eraser.
4	Activez/désactivez toutes les automatisations du pattern actuel.
5	Activez/désactivez la piste d'automatisation affichée.
6	Cliquez pour voir la liste des paramètres qui peuvent être automatisés.

## 5.4.6 Le panneau Song



Le panneau Song vous permet d'enchaîner tous vos patterns pour créer une Song. Comme nous avons déjà vu, une Song est une séquence ordonnée et modifiable de plusieurs patterns. C'est cette séquence qui définit la structure de votre Song.

Les Songs dans SPARK sont limitées à 64 patterns maximum.

Le panneau Song vous permettra d'organiser vos patterns en séquences pour créer votre Song.

1	Cliquez et faites un glisser-déposer entre le pattern d'une banque et un emplacement de Song.
2	Sélectionner un emplacement et cliquez sur Copy (copier) ou (C) pour copier le pattern qui s'y trouve dans le presse-papier de SPARK.
3	Cliquez sur l'emplacement de destination et cliquez sur Paste (coller) ou (P). Si vous avez copié 3 emplacements, les 3 emplacements suivant votre position actuelle seront remplacés par les patterns copiés.
4	Si des mesures sont copiées dans le presse-papier de SPARK, cliquez sur l'emplacement où vous voulez insérer votre sélection et appuyez sur Insert (insérer).
5	Une fois que les emplacement sont sélectionnés, vous pouvez appuyer sur Delete (effacer) pour les effacer. Ainsi, les emplacements suivant votre sélection se décaleront vers la gauche à la place des éléments effacés.
6	Les emplacements de Song sont numérotés de 1 à 64. Cliquez pour sélectionner.

#### **5.4.7 Les emplacements de Song (Slots)**

Le mode Song joue les patterns de façon enchaînée du 1er jusqu'au 64ème.

Le Song est organisé en 64 emplacements, et chaque emplacement peut contenir un pattern. Mais votre Song peut être construit avec le nombre de patterns que vous voulez, au maximum 64.

##### *5.4.7.1 Comment copier les patterns dans les emplacements*

Pour copier un pattern vers un emplacement de Song, cliquez sur un pattern dans le rond des patterns en haut à droite, et faites un glisser-déposer sur l'emplacement choisi.

##### *5.4.7.2 Comment déplacer et coller/insérer des emplacements*

Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs emplacements et ensuite les coller ou alors les insérer à un autre endroit de votre enchaînement.

Pour faire ceci, sélectionnez d'abord un ou plusieurs emplacements. Faites un glisser-déposer de votre sélection par-dessus un autre emplacement: si votre souris est au-



dessus de la première moitié de l'emplacement, votre sélection sera insérée. Si votre souris est au-dessus de la deuxième moitié de l'emplacement la sélection sera collée à cet endroit et remplacera les emplacements qui s'y trouvaient.

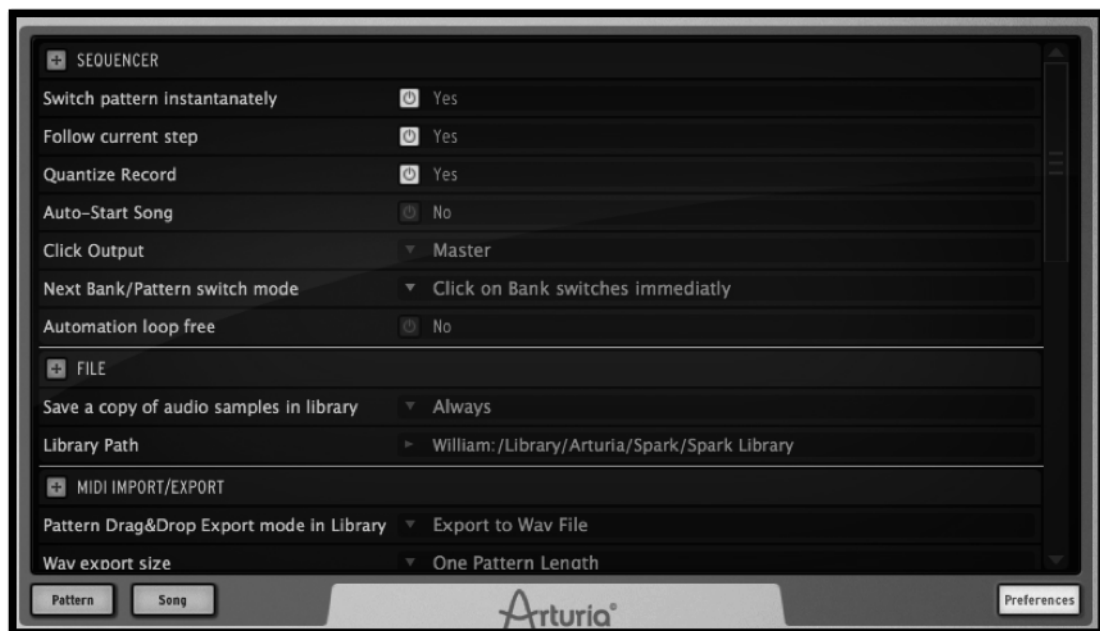
#### 5.4.7.3 Comment régler le début de votre Song

Double-cliquez sur un emplacement pour le désigner comme le début de votre Song.

#### 5.4.7.4 Comment sélectionner plusieurs emplacements

Pour sélectionner plusieurs emplacements, cliquez et maintenez votre clic en le déplaçant par-dessus les emplacements à sélectionner.

### 5.4.8 Bouton Préférences



Les préférences sont divisées en trois parties:

- Séquenceur
- Fichier (File)
- Import/Export MIDI

#### 5.4.8.1 Préférences Séquenceur:

- SWITCH PATTERN INSTANTANEOUSLY (CHANGER DE PATTERN IMMEDIATEMENT)

Si l'option est activée, un nouveau pattern sera lancé dès qu'il est sélectionné. Si l'option est désactivée, le nouveau pattern sera lancé à la fin du pattern en cours.

- FOLLOW CURRENT STEP (SUIVRE PAS ACTUEL)

Si l'option est activée, les Pads du séquenceur dans le panneau principal afficheront automatiquement la partition de pas qui contient le pas joué actuellement.

- QUANTIZE RECORD (QUANTIFICATION PENDANT L'ENREGISTREMENT)

Si l'option est activée, tout enregistrement fait avec les Pads sera quantifié.

- AUTO-START SONG (DEMARRAGE AUTOMATIQUE D'UN SONG)

Si l'option est activée, le panneau Song s'ouvrira et le Song qui s'y trouve démarrera automatiquement quand on appuiera sur le bouton Song dans le panneau principal.

- CLICK OUTPUT (SORTIE METRONOME)

Sélectionnez une sortie audio pour la piste du métronome.

- NEXT BANK/PATTERN SWITCH MODE (MODE DE SELECTION DE LA PROCHAINE BANQUE/PATTERN)

Si l'option 'click on bank switches immediately' est sélectionnée: si vous cliquez sur une autre banque, le pattern du même numéro dans la nouvelle banque sélectionnée sera lancé à la fin du pattern actuel.

Si l'option 'click on bank then pattern' est sélectionnée, alors il faut cliquer d'abord sur une banque, ensuite sur un pattern de cette nouvelle banque pour entraîner un changement de pattern.

- AUTOMATION LOOP FREE (PAS DE LOOP SUR AUTOMATISATION)

Si l'option est activée, la loop (effet boucle) fonctionnera uniquement sur la séquence de pas, et non pas les pistes d'automatisation.

#### 5.4.8.2 Préférences Fichier:

- SAVE A COPY OF AUDIO SAMPLES IN LIBRARY (ENREGISTRER UNE COPIE DES SAMPLES AUDIO DANS LA LIBRAIRIE).

En important un fichier audio wav/aiff dans Spark, le fichier source sera copié dans la librairie de Spark. Vous avez le choix entre:

- Toujours copier (Always)
- Demander de copier (Ask)
- Ne jamais copier (Never)

- LIBRARY PATH (CHEMIN DE LA LIBRAIRIE).

Changer le chemin de la librairie de Spark.

#### 5.4.8.3 Préférences Import/Export MIDI:

- PATTERN DRAG&DROP EXPORT MODE IN LIBRARY (MODE EXPORT GLISSER-DEPOSER DANS LA LIBRAIRIE).

En faisant un glisser-déposer de pattern dans le panneau librairie, ce pattern peut être exporté comme un fichier MIDI ou enregistré comme un fichier audio .wav.

- WAVE EXPORT SIZE (LONGUEUR DE WAV A EXPORTER).

En enregistrant un pattern comme un fichier .wav, vous pouvez choisir de l'exporter à sa durée normale (longueur d'un pattern), ou bien de doubler la longueur de l'export (longueur de 2 patterns). Le fait de doubler la longueur vous permet d'éviter des coupures abruptes dans certains effets comme Reverb ou Delay à la fin de votre pattern.

- CHOOSE DRUM MAP MODEL FOR MIDI PATTERN IMPORT (CHOISIR UN MODELE DE PLAN D'IMPORTATION POUR UN PATTERN MIDI).

En important un pattern MIDI, vous pouvez choisir de l'importer selon des différents plans: SPARK, General MIDI ou Addictive Drum.

## 6 MODES D'OPERATION

### 6.1 Standalone (Présentation)

#### 6.1.1 Lancement de l'application seule (Standalone)

Pour lancer l'application toute seule (en mode standalone):

##### 6.1.1.1 Windows

Menu Démarrer > Applications/Programmes > Arturia > Spark  
...et choisissez Spark.

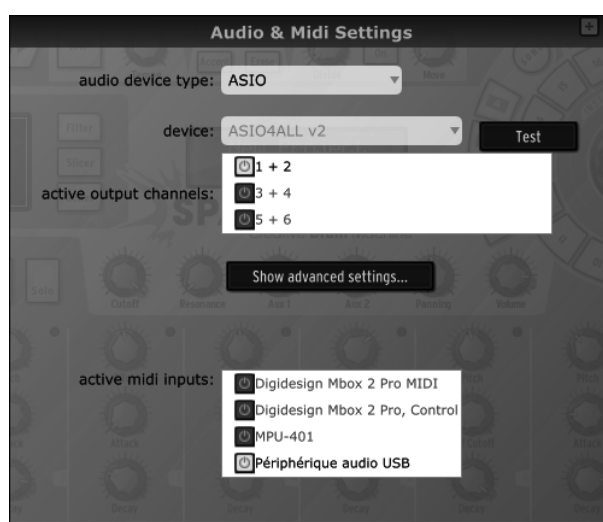
##### 6.1.1.2 Mac OS X

Finder > Applications > Arturia > Spark  
...et double cliquez sur l'icône de l'application Spark.

#### 6.1.2 Configuration des Préférences - réglages Audio et MIDI

##### 6.1.2.1 Windows

Pour accéder à la fenêtre des préférences, cliquez sur le menu Spark > Setup > Audio & MIDI Settings. Cette fenêtre vous permet de configurer de façon globale vos préférences dans SPARK. Les modifications sont sauveés automatiquement.



##### 6.1.2.2 Mac OS X

Pour accéder à la fenêtre des préférences cliquez sur le menu Spark > Preferences. La fenêtre "Audio settings" (préférences audio ) apparaîtra. Cette fenêtre vous permet de configurer de façon globale vos préférences dans SPARK. Les modifications sont sauveés automatiquement.



(Windows) AUDIO DEVICE TYPE	Sélection du pilote approprié de votre appareil de sortie audio.
(MacOS) SORTIE  (Windows) APPAREIL	Sélection de la sortie audio que SPARK utilisera. Par défaut SPARK utilise "Built-in Output" (sortie audio intégrée) sous Mac; pour Windows nous suggérons d'utiliser un pilote ASIO approprié pour votre interface audio.
TEST	Envoi d'une sinusoïde courte pour vérifier que SPARK envoie bien du son par la bonne sortie et interface.
Taux d'échantillonnage	Choix du taux d'échantillonnage. Par défaut, il est de 44,100 Hz. En l'augmentant, la qualité de l'audio est améliorée mais la charge sur le CPU augmente aussi.
Taille Du BUFFER Audio	Choix de la taille du buffer audio, affiché en samples et en millisecondes. Il est réglé à 512 samples par défaut. La diminution de ce chiffre réduit le temps de latence, mais augmente la charge sur le CPU. Augmenter ce temps allège la charge sur le CPU, mais augmente aussi le temps de latence (temps de latence= délai entre une note jouée et la sortie de ce son).
ENTREES MIDI ACTIVES	Affichage des entrées MIDI qui peuvent être utilisées pour contrôler SPARK.

## 6.2 Mode Plug-in

Pour l'utilisation spécifique en mode VST, Audio Units et RTAS, référez vous aux sections 6.3, 6.4 et 6.5 de ce chapitre.

### 6.2.1 Boutons supplémentaires de la barre d'outils

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



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

### 6.2.2 Enregistrement de votre projet

Quand votre projet est enregistré, SPARK 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 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: les presets sauvés 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 à venir.

## 6.3 VST

### 6.3.1 Installation

#### 6.3.1.1 Windows

Pendant l'installation, sélectionnez la boîte "VST" parmi les formats de plug-in qui vous sont proposés. L'installateur détectera automatiquement le dossier VST des instruments partagés par Cubase ou tout autre séquenceur compatible avec le format VST.

#### 6.3.1.2 Mac OS X

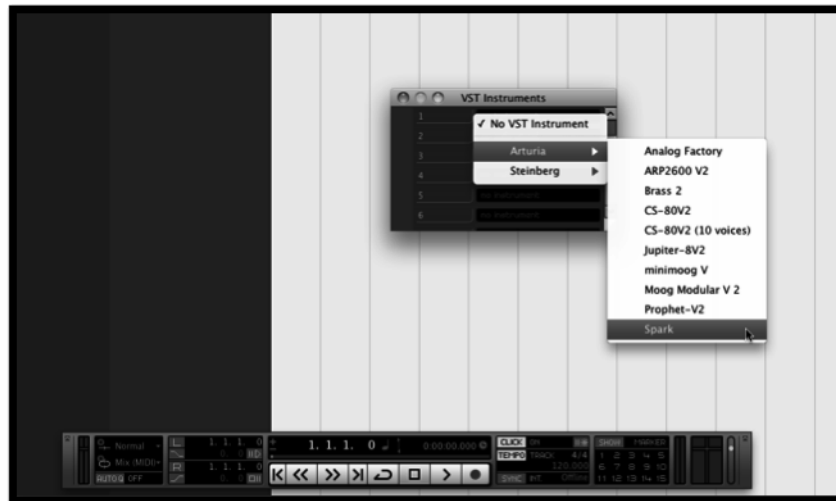
Le plug-in VST est installé automatiquement dans le dossier du système qui contient les instruments VST: `/Librairie/Audio/Plug-Ins/VST/`

Le plug-in VST sera accessible à toutes vos applications hôtes qui sont compatibles avec le format VST.

### 6.3.2 Utilisation de l'instrument en mode VST

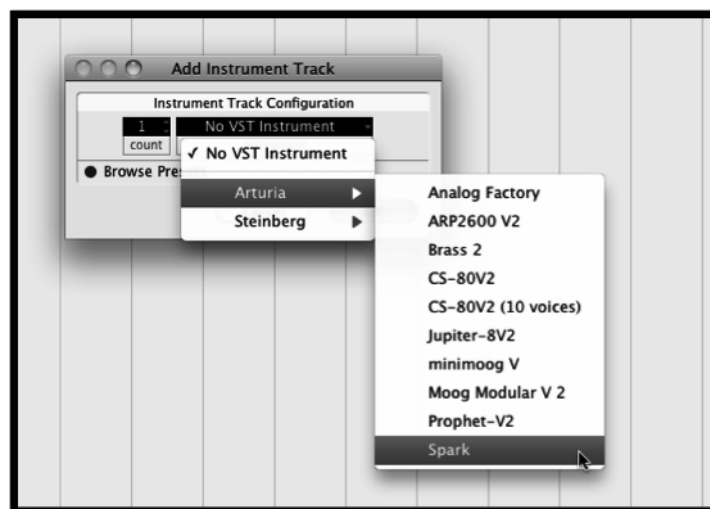
L'ouverture de SPARK en VST se fait de la même façon que n'importe quel VST. Veuillez consulter le manuel de votre logiciel séquenceur hôte pour plus d'informations.

Par exemple, dans Cubase, ouvrez le menu "VST Instruments" et choisissez Spark.



### 6.3.3 Connexion à une piste d'Instrument

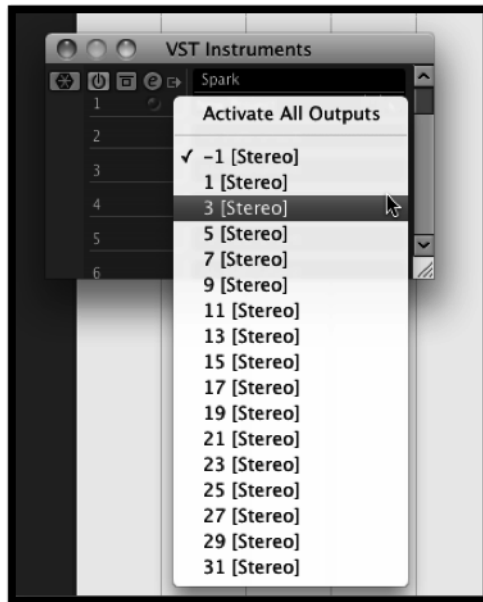
Pour que Spark puisse utiliser les notes qui viennent d'une piste d'Instrument, vous devez choisir une piste d'Instrument et sélectionner SPARK comme sortie de cette piste. Voir la photo ci-dessous pour plus d'informations.



Les événements joués sur votre clavier MIDI sont maintenant enregistrés par votre séquenceur hôte, et pouvez alors utiliser les possibilités d'automatisation MIDI de votre séquenceur pour contrôler n'importe quel paramètre de Spark.

### 6.3.4 Mode sortie multiple

Créez un instrument en utilisant le menu Instrument VST, ensuite cliquez sur Spark. 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.



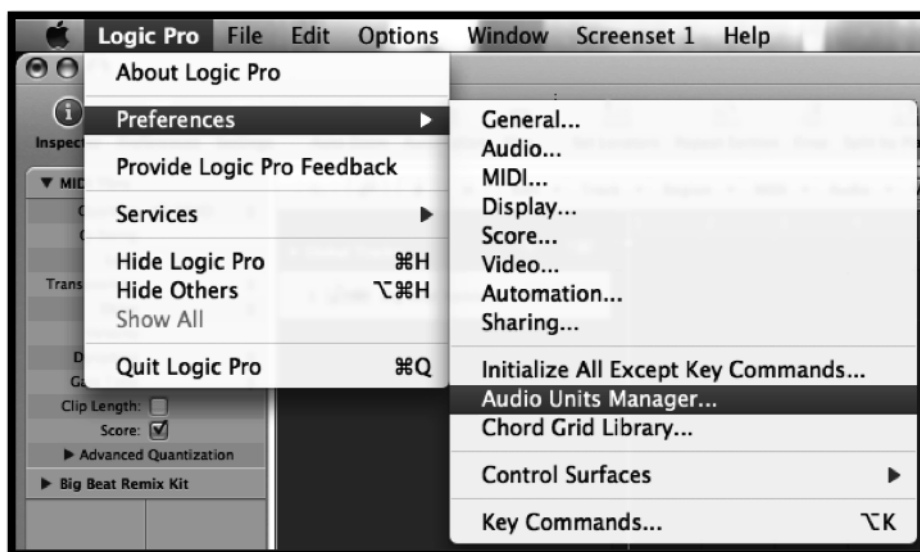
## 6.4 Audio Unit (Mac OSX seulement)

### 6.4.1 Installation

Le plug-in Audio-Unit est installé automatiquement et par défaut dans le dossier suivant : `/Librairie/Audio/Plug-Ins/Components/`

### 6.4.2 Utilisation dans Logic Pro

Depuis la version 7, Logic Pro utilise un gestionnaire de plug-in Audio Units. Pour lancer le gestionnaire d'Audio Units, cliquez sur le menu Préférences > Audio Units Manager.



Ce gestionnaire vous montrera la liste des plug-in disponibles, testera leur compatibilité avec Logic, ensuite vous permettra de les activer ou les désactiver.



Si un des plug-in Arturia pose problème à l'intérieur de Logic, commencez par vérifier que le plug-in a bien passé le test de compatibilité et que l'instrument est bien sélectionné dans la liste des plug-in actifs.

#### 6.4.2.1 Mode stéréo

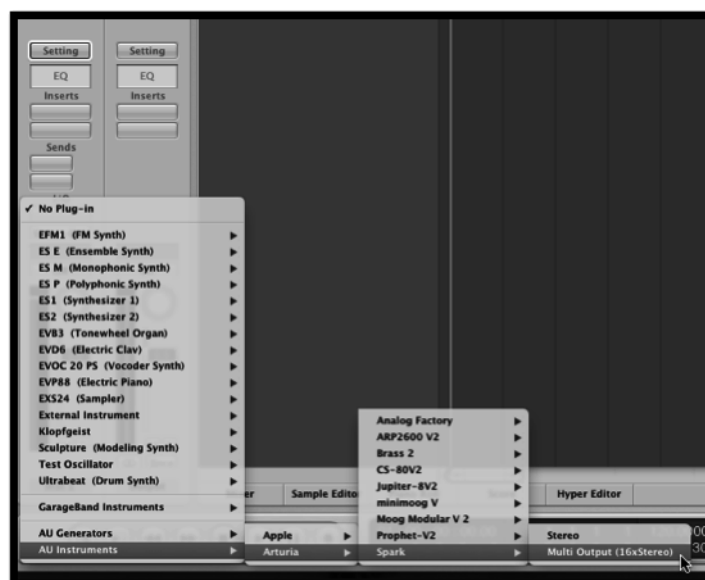
Sélectionnez une piste Instrument. Dans la tranche du mixeur qui correspond à cette piste, cliquez sur le bouton "I/O" pour obtenir une liste de tous les plug-in disponibles, ensuite sélectionnez AU Instruments > Arturia > SPARK > Stereo.



#### 6.4.2.2 Mode sortie multiple (Multi Output)

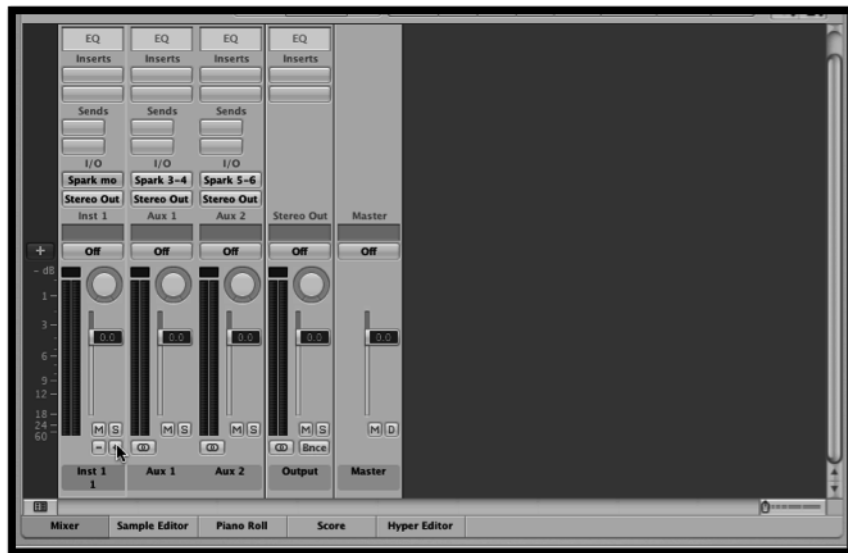
Pour utiliser des sorties séparées dans Logic :

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 > 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.

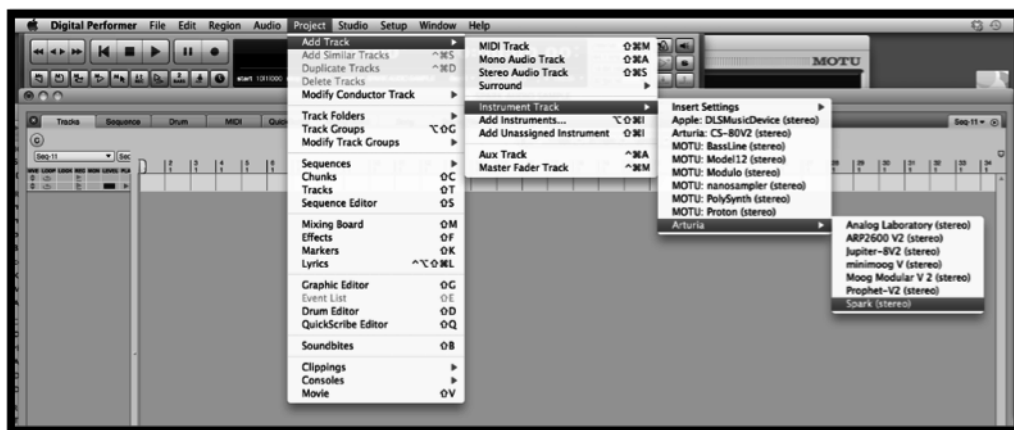
Vous pouvez choisir le numéro de sortie de chaque Instrument Spark avec le panneau Mixeur de Spark (voir chapitre 5.3.2).



### 6.4.3 Utilisation dans Digital Performer

#### 6.4.3.1 Mode Stéréo

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

#### 6.4.3.2 Mode Sortie Multiple (Multi Output)

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

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 > Multi Output (16xStéréo).



### 6.4.3.3 *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.

## 6.5 Pro Tools

### 6.5.1 Installation

Sous Mac OSX, le plug-in est directement installé dans le dossier réservé aux plug-in Pro Tools, dans : `/Library/Application Support/Digidesign/Plug-Ins/`

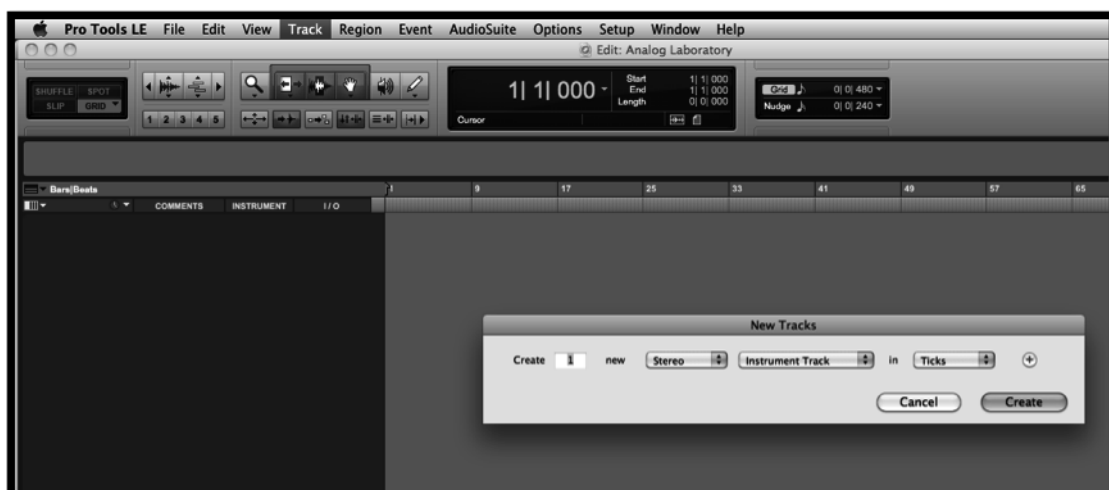
Sous Windows, au moment de l'installation, sélectionnez RTAS parmi les types de plug-in à installer. Ensuite, quand le système vous le demande, indiquez le dossier dans lequel les autres plug-in RTAS sont situés.

Généralement, ce chemin se trouve ici :

`C:\Program Files\Common Files\Digidesign\DAE\Plug-Ins\`

### 6.5.2 Utilisation et ouverture du plug-in

Accédez à votre plug-in SPARK comme avec n'importe quel autre plug-in, en créant simplement une piste Instrument stéréo :



Pour que Spark puisse jouer l'information reçue d'une piste instrument, il faut l'associer à un canal Insert en utilisant le menu approprié.

Plus d'informations concernant les connexions de plug-in peuvent être trouvées dans le Manuel Utilisateur de Pro Tools.

### **6.5.3 Enregistrement du projet**

Quand une session est enregistrée, l'état de SPARK est enregistré comme il est, même si cet état ne correspond pas au preset actuel. Par exemple, si vous travaillez sur le projet dans lequel vous avez modifié quelques paramètres, et vous sauvez votre session Pro-Tools (sans enregistrer le projet sous un autre nom), alors la prochaine fois que vous ouvrirez la session, SPARK chargera ce projet avec les modifications que vous avez apportées.

Le menu intégré dans Pro Tools peut être utilisé avec SPARK comme avec n'importe quel autre plug-in. Cependant, nous vous conseillons vivement d'utiliser le menu interne à SPARK: les presets sauvés 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. Ils resteront compatibles avec les versions de SPARK à venir.

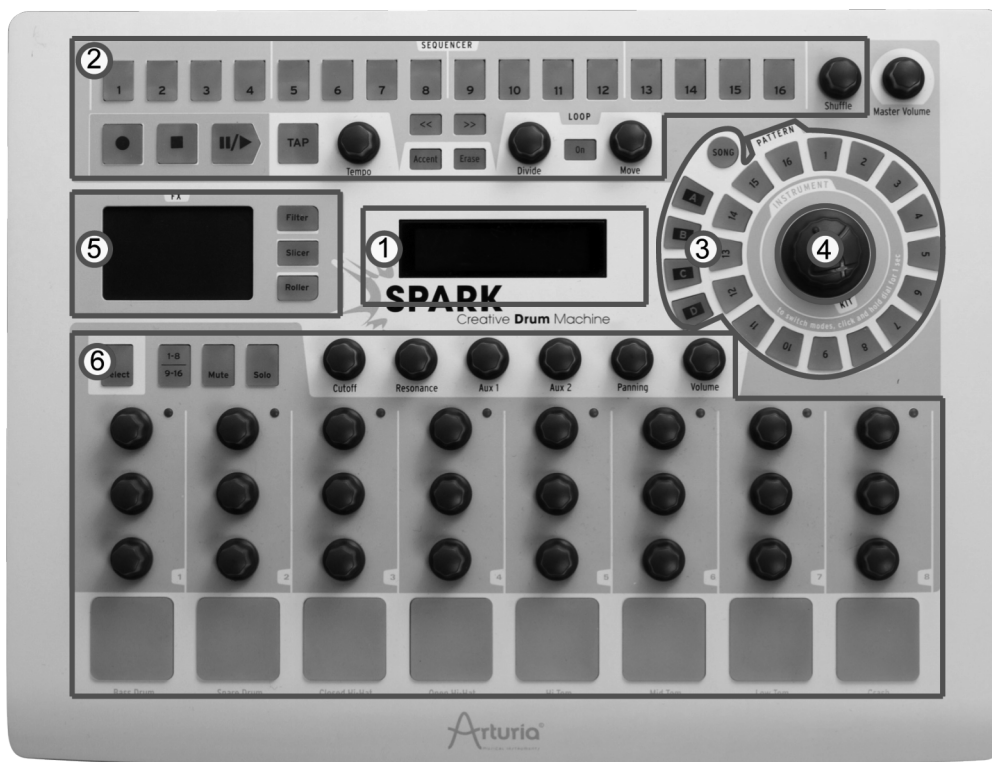
### **6.5.4 Automatisation avec Pro Tools**

L'automatisation dans SPARK fonctionne aussi avec le plug-in RTAS/HTDM (référez-vous à la documentation Pro Tools pour plus de détails à propos de l'automatisation des plug-ins).

## 7 LE CONTROLEUR MIDI SPARK

### 7.1 Panneau Principal (Présentation)

Le contrôleur hardware SPARK a la même interface que le panneau principal du logiciel SPARK. Dans cette présentation nous allons regarder les fonctions qui sont spécifiques au contrôleur hardware.



1.	Afficheur numérique
2.	Zone séquenceur
3.	Zone Song/Pattern
4.	Molette rotative
5.	Touch-pad d'effets
6.	Zone de contrôle des instruments

#### 7.1.1 Ports de l'appareil

Le contrôleur SPARK apparaît dans votre logiciel hôte avec 2 ports MIDI disponibles:

Le premier, appelé :

- Sur Windows Vista et Seven : "MIDIIN2(Spark Controller)"
- Sur Windows XP : "Spark Controller [2]"

- Sur Mac : "Spark Private IN" et "Spark Private OUT"

Ce port est utilisé pour la communication interne entre SPARK et le contrôleur hardware. Ce port MIDI ne devrait ***jamais*** être utilisé; en l'utilisant vous risquez de réduire l'efficacité du fonctionnement de votre contrôleur SPARK.

Le second, appelé :

- Sur Windows XP, Vista et Seven : "Spark Controller"
- Sur Mac : "Spark Public IN" et "Spark Public OUT"

Ce port est le port public qui devrait être utilisé par l'utilisateur.

Tout message envoyé par ce port sortira par le port MIDI OUT du contrôleur. Tout message envoyé sur le port MIDI IN par une autre machine sera transmis à l'hôte sur le port publique. Si le contrôleur hardware de SPARK est utilisé comme un contrôleur MIDI, le flux de données envoyé depuis le contrôleur sera transmis sur le port publique USB jusqu'à l'hôte, ainsi que sur le port de sortie MIDI OUT (en se rajoutant aux autres flux de données éventuels).

### 7.1.2 Choisir le mode Kit ou mode Instrument

Pour changer entre les modes Kit et Instrument sur le contrôleur Hardware de SPARK, appuyez en maintenant pendant une seconde le potentiomètre rotatif pour changer entre les modes Kit et Instrument.

### 7.1.3 Effet Roller

Avec le logiciel SPARK, l'effet Roller ne peut être utilisé qu'avec un Instrument à la fois, pour la raison évidente que l'on doit utiliser la souris pour jouer l'instrument.

Avec le contrôleur Hardware, vous pouvez appliquer l'effet Roller à tous les Instruments, simultanément. Vous pouvez aussi démarrer un roll sur un instrument tout en appuyant sur le Pad d'un autre Instrument- et votre Roll initial restera en place. Amusez-vous!

La vélocité du Roll (envoyée dans la version logiciel en cliquant sur un Pad et en déplaçant la souris verticalement tout en maintenant le clic), est envoyée dans la version hardware grâce aux Pads sensitifs qui envoient de l'information Aftertouch.

Comme l'instrument est donc "sensible à la pression", vous pouvez moduler en temps réel la vélocité appliquée à l'effet de Roll.

### 7.1.4 Utilisation comme contrôleur de SPARK

Pour utiliser votre contrôleur hardware SPARK en tant que contrôleur du logiciel SPARK, il faut lancer votre logiciel SPARK (et ensuite appuyer sur le bouton "Connect" dans la barre d'outils, si nécessaire).



Si vous étiez en mode contrôleur MIDI, appuyez sur les boutons [Filter]+[Slicer]+[Roller].

### 7.1.5 Utilisation comme un contrôleur MIDI

Pour utiliser votre contrôleur SPARK comme un contrôleur MIDI, appuyez sur les boutons [Filter] + [Slicer] + [Roller] (ensuite ouvrez le port MIDI public, ou connectez un câble MIDI à la sortie MIDI out du contrôleur).

### 7.1.6 Utilisation comme une interface USB/MIDI

Pour utiliser votre contrôleur SPARK en tant qu'interface USB/MIDI, ouvrez le port MIDI public dans votre programme hôte et connectez les câbles MIDI à votre contrôleur hardware SPARK.

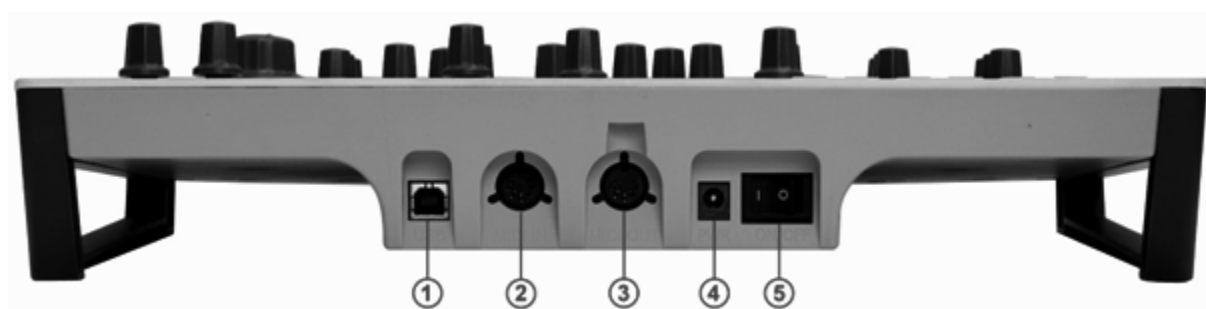
### 7.1.7 Alimentation électrique

Connectez-vous à votre hôte USB 2.0 via le câble USB fourni. Evitez l'utilisation d'un hub USB sans alimentation externe. L'appareil est alimenté par USB.

Si vous ne souhaitez pas alimenter votre contrôleur hardware Spark (ou n'en avez pas besoin) par câble USB, utilisez l'entrée d'alimentation jack DC située à l'arrière de votre contrôleur. Il est important d'utiliser une alimentation avec les spécifications suivantes : 9 Vdc, 800 mA, centre positif (borne plus "+" au centre).

## 7.2 Panneau Arrière (Présentation)

### 7.2.1 Connectique arrière et alimentation DC externe.



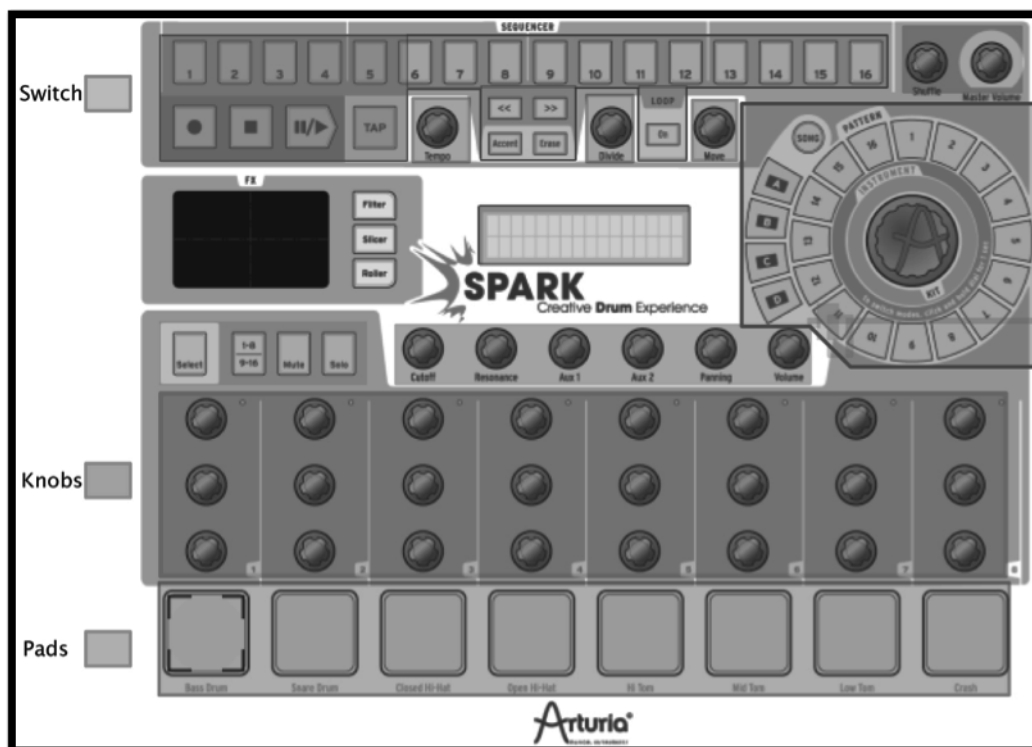
1.	Port de connexion USB
2.	Port MIDI IN
3.	Port MIDI OUT
4.	Port d'alimentation externe
5.	Interrupteur d'alimentation (on/off switch)

## 7.3 Le logiciel "Spark MIDI controller"

Avec le logiciel SPARK MIDI contrôleur vous pouvez personnaliser les fonctions des pads, potentiomètres et boutons de Spark comme il vous convient.

Si le contrôleur hardware est lui-même connecté, vous pouvez vous en servir directement (au lieu d'utiliser l'interface virtuelle du logiciel) pour sélectionner et programmer les pads, potentiomètres et boutons que vous voulez éditer.

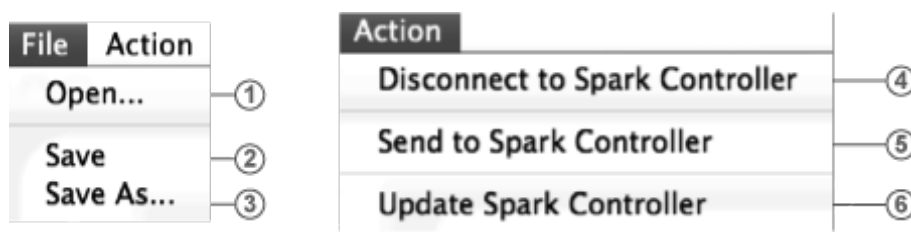
### 7.3.1 Présentation



L'interface du logiciel SPARK est identique à l'interface du contrôleur hardware, et au panneau principal du logiciel SPARK.

Tous les boutons, pads et potentiomètres peuvent être reprogrammés selon vos besoins.

### 7.3.2 Le Menu



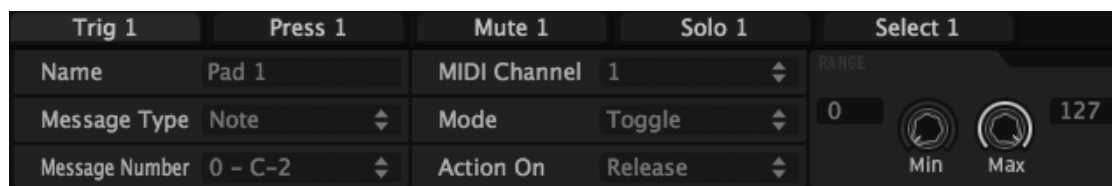
- |    |                                             |
|----|---------------------------------------------|
| 1. | Ouvrir et charger un modèle                 |
| 2. | Enregistrer un modèle sur l'ordinateur      |
| 3. | Enregistrer sous un modèle sur l'ordinateur |



4.	Se Connecter Ou Déconnecter du Spark Midi controller
5.	Envoyer le modèle au Spark Midi Controller
6.	Mettre à jour le firmware du Midi Spark Controller

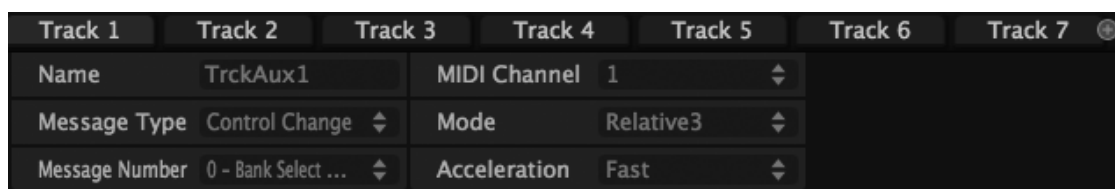
### 7.3.3 Fenêtre d'édition d'un Pad d'Instrument

En cliquant sur un pad, une fenêtre apparaît avec plusieurs onglets et menus déroulants qui vous permettent de modifier les paramètres assignés aux pads.



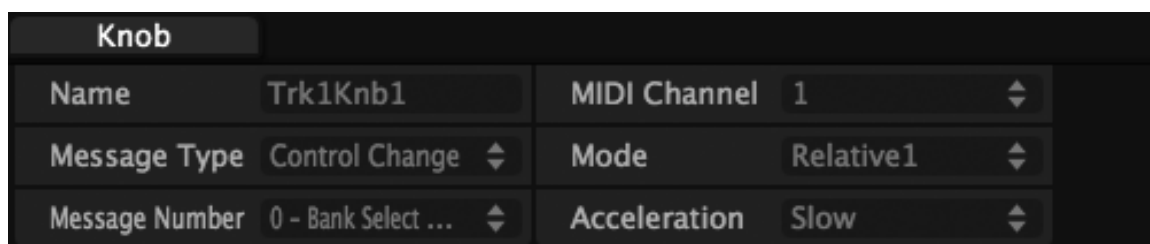
1.	Editer le message MIDI 'Pad Trig'
2.	Editer le message MIDI 'Pad Press'
3.	Editer le message MIDI 'Pad Mute'
4.	Editer le message MIDI 'Pad Solo'
5.	Editer le message MIDI 'Pad Select'
6.	Choisir le type de Message MIDI pour les switches et pads (Choix entre CC, Note, Start, Stop, Continue, Program Change, Channel Pressure, Aftertouch et Off).
7.	Choisir le numéro du Message MIDI du Switch (pas disponible pour Start, Stop, Continue)
8.	Choisir le canal du Message MIDI du Switch (pas disponible pour Start, Stop, Continue)
9.	Choisir le Mode du message MIDI Message du Switch. Choix entre Gate et Toggle. (pas disponible pour Start, Stop, Continue)
10.	Choisir la valeur minimum pour le Message MIDI du Switch ( <i>pas disponible pour Start, Stop, Continue</i> )
11.	Choisir la valeur maximum pour le Message MIDI du Switch ( <i>pas disponible pour Start, Stop, Continue</i> )
12.	Choisir le switch "Action On" du message MIDI. Choix entre Appuie/Détente (Push or release) (Pas disponible en mode Gate)

### 7.3.4 Fenêtre d'édition des Potentiomètres des Instruments



1.	Edition du message MIDI pour des potentiomètres des Instruments 1 à 8
2.	Choix du type de message MIDI pour le potentiomètres (Choix entre CC et Off)
3.	Choix du numéro de message MIDI pour le potentiomètre (0 à 127)
4.	Choix du canal pour le message MIDI du potentiomètre (1 à 16)
5.	Choix du Mode de message MIDI pour le potentiomètre (Choix entre Absolute, Relative1, Relative2, Relative3)
6.	Choix de la valeur Minimum du message MIDI du potentiomètre (0 à 127 - devrait être < valeur maxi)
7.	Choix de la valeur Maximum du message MIDI du potentiomètre (0 to 127 - devrait être > valeur mini)
8.	Choix de l'accélération du message MIDI du potentiomètre (Choix entre None (Rien), Slow (Lent) et Fast (Rapide) -pas disponible pour les encodeurs avec cliquet. Les potentiomètres avec cliquet sont Move, Jog, Dial et Loop)

### 7.3.5 Fenêtre d'édition de potentiomètre de paramètre d'Instrument



1.	Edition du message MIDI pour des potentiomètres des Instruments 1 à 8
2.	Choix du type de message MIDI pour le potentiomètres

	(Choix entre CC et Off)
3.	Choix du numéro de message MIDI pour le potentiomètre (0 à 127)
4.	Choix du canal pour le message MIDI du potentiomètre (1 à 16)
5.	Choix du Mode de message MIDI pour le potentiomètre (Choix entre Absolute, Relative1, Relative2, Relative3)
6.	Choix de la valeur Minimum du message MIDI du potentiomètre (0 à 127 - devrait être < valeur maxi)
7.	Choix de la valeur Maximum du message MIDI du potentiomètre (0 to 127 - devrait être > valeur mini)
8.	Choix de l'accélération du message MIDI du potentiomètre (Choix entre None (Rien), Slow (Lent) et Fast (Rapide) -pas disponible pour les encodeurs avec cliquet. Les potentiomètres avec cliquet sont Move, Jog, Dial et Loop)

### 7.3.6 Fenêtre d'édition de potentiomètre poussoir

Il n'existe que 2 potentiomètres poussoirs (avec lesquels on peut cliquer) sur le hardware Spark.

#### 7.3.6.1 Le potentiomètre Rotatif (Jog Wheel)

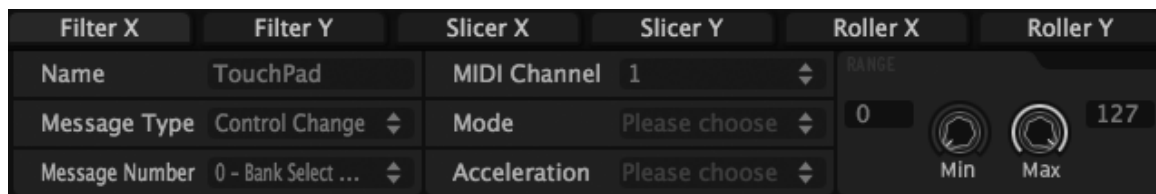
1.	Choisir le type de message MIDI (Choix entre CC, Not , Start, Stop, Continue, Program Change, Channel Pressure, Aftertouch et Off).
2.	Choisir le message MIDI "Action on" (Chois entre appuie et détente (Push and Release))

#### 7.3.6.2 Le bouton Move (Loop Move)

1.	Choisir le type de Message MIDI (Choix Entre CC, Note, Start, Stop, Continue, Program Change, Channel Pressure, Aftertouch et Off).
2.	Choisir le numéro de message MIDI du switch (0 à 127)

3.	Choisir le canal du message MIDI du switch (1 à 16)
4.	Choisir le mode du message MIDI du switch. (Choix entre Toggle, Trigger, Gate, Inc, Gate and Toggle).
5.	Choisir la valeur minimum du message MIDI du switch. 0-127 (devrait être < valeur maxi)
6.	Choisir la valeur maximum du message MIDI du switch. 0-127 (devrait être > valeur mini)
7.	Choisir l'option 'Action On' du message MIDI du Switch. Choisir Push ou Release ( <i>pas disponible en mode gate</i> )
8.	Choisir l'option 'Action On' (Choix entre Push/Release (appui/détente))

### 7.3.7 Fenêtre d'édition du Pad d'effets



1.	Choisir type de message MIDI du Touch Pad (Choix entre CC et Off)
2.	Choisir numéro du message MIDI du Touch Pad (0 à 127)
3.	Choisir le canal du message MIDI du Touch Pad
4.	Choisir la valeur minimum X ou Y du message MIDI du Touch Pad 0 à 127 (devrait être < valeur maximale)
5.	Choisir la valeur maximum X ou Y du message MIDI du Touch Pad 0 à 127 (devrait être > valeur minimale)

## **7.4 Contrôler SPARK avec un contrôleur MIDI externe**

---

### **7.4.1 Assigner une note MIDI à un Pad**

Cliquez, en appuyant sur la touche (Cmd) sous Mac / (Ctrl) sous Windows, sur les Pads #115 à #122, ensuite appuyez sur un bouton ou touche de clavier sur votre contrôleur MIDI.

### **7.4.2 Assigner une note MIDI aux boutons Banque**

Même manipulation que précédemment sur le bouton/pad correspondant.

### **7.4.3 Assigner une note MIDI aux boutons Pattern**

Même manipulation que précédemment sur le bouton/pad correspondant.

### **7.4.4 Assigner une note MIDI au bouton "Loop On"**

Même manipulation que précédemment sur le bouton/pad correspondant.

### **7.4.5 Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Loop divide"**

Cliquez, en appuyant sur la touche (Cmd) sous Mac / (Ctrl) sous Windows, sur (Loop) #49, ensuite bougez un potentiomètre ou fader sur votre contrôleur MIDI.

### **7.4.6 Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Loop Move"**

Même manipulation que précédemment sur le potentiomètre correspondant.

### **7.4.7 Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Shuffle"**

Même manipulation que précédemment sur le potentiomètre correspondant.

### **7.4.8 Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Master Volume"**

Même manipulation que précédemment sur le potentiomètre correspondant.

### **7.4.9 Assigner un message CC MIDI aux potentiomètres Cutoff/Res/Pan/Aux1/Aux2/Volume**

Même manipulation que précédemment sur le potentiomètre correspondant.

### **7.4.10 Assigner un message CC MIDI aux potentiomètres des paramètres d'Instruments**

Même manipulation que précédemment sur le potentiomètre correspondant.

#### **7.4.11 Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Tempo"**

Même manipulation que précédemment sur le potentiomètre correspondant.

## **8 SPARK CREATIVE DRUM MACHINE LEGAL INFORMATION**

### **8.1 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 Creative Drum 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.

## **8.2 FCC INFORMATION (USA)**

---

Important notice: DO NOT MODIFY THE UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirement. Modifications not expressly approved by Arturia may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

**IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product, use only high quality shielded cables. Cable (s) supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

**NOTE:** This product has been tested and found to comply with the limit for a Class B Digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide a reasonable protection against harmful interference in a residential environment. This equipment generate, use and radiate radio frequency energy and, if not installed and used according to the instructions found in the user's manual, may cause interferences harmful to the operation to other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interferences will not occur in all the installations. If this product is found to be the source of interferences, which can be determined by turning the unit

“OFF” and “ON”, please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

- Relocate either this product or the device that is affected by the interference.
- Use power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter(s).
- In the case of radio or TV interferences, relocate/ reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial cable.
- If these corrective measures do not bring any satisfied results, please the local retailer authorized to distribute this type of product. If you cannot locate the appropriate retailer, please contact Arturia.

The above statements apply ONLY to those products distributed in the USA.

### **8.3 CANADA**


---

NOTICE: This class B digital apparatus meets all the of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulation.

AVIS: Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

### **8.4 EUROPE**

---

 This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC.

This product may not work correctly by the influence of electro-static discharge; if it happens, simply restart the product.

## **9 NOTES:**