

MANUEL UTILISATEUR

The logo for SPARK features a stylized, black, flame-like or spark-like graphic on the left, composed of several sharp, curved shapes. To the right of this graphic, the word "SPARK" is written in a large, bold, black, sans-serif font. Below "SPARK", the words "Creative **Drum** Machine" are written in a smaller, black, sans-serif font, with "Creative" and "Machine" in a regular weight and "Drum" in a bold weight.

**SPARK**  
Creative **Drum** Machine

The logo for Arturia features the word "Arturia" in a large, black, serif font with a registered trademark symbol (®) to its upper right. Below "Arturia", the words "MUSICAL INSTRUMENTS" are written in a smaller, black, sans-serif font.

**Arturia**<sup>®</sup>  
MUSICAL INSTRUMENTS

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

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

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 – 1999-2012 – Tous droits réservés.

4, Chemin de Malacher

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

Edition 1.5 de Sept 2012

## CHEF DE PROJET

Emilie de Fouchecour

## CHEFS PRODUIT

Frédéric Brun

Romain Dejoie

Glen Darcey

## 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

Mike Hosker

Glen Darcey

Hernan Velasco

Kevin Shröder

Stéphane Schott

Greg Savage

## 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*.

Le manuel de Spark Creative Drum Machine est aussi destiné aux utilisateurs de Spark Vintage Drum Machines. Cependant, certaines fonctionnalités de Spark Creative Drum Machine ne sont pas disponibles pour Spark Vintage Drum Machines. L'image suivante permet de les identifier :



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 7.1.11 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 sur 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, un appareil à nettoyer les CD.

## Table des matières

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>12</b>
1.1	BIENVENUE DANS LE MONDE DE SPARK .....	12
1.2	HISTORIQUE .....	12
<b>2</b>	<b>INSTALLATION.....</b>	<b>14</b>
2.1	INSTALLATION WINDOWS (7/XP/VISTA).....	14
2.2	INSTALLATION MAC OSX (10.5/10.6) .....	18
<b>3</b>	<b>ENREGISTREMENT &amp; AUTORISATION.....</b>	<b>20</b>
3.1	ENREGISTREMENT .....	20
3.2	AUTORISATION.....	22
<b>4</b>	<b>QUICK START.....</b>	<b>23</b>
4.1	CONTROLEUR SPARK (PRESENTATION) .....	23
4.2	PRESENTATION DU LOGICIEL SPARK.....	24
4.2.1	<i>Le panneau Central.....</i>	<i>24</i>
4.2.2	<i>Le panneau Inférieur.....</i>	<i>25</i>
4.2.3	<i>Le panneau Supérieur .....</i>	<i>25</i>
4.3	NOMS ET CONCEPTS A CONNAITRE .....	26
4.3.1	<i>Projet.....</i>	<i>26</i>
4.3.2	<i>Kit.....</i>	<i>26</i>
4.3.3	<i>Instrument .....</i>	<i>27</i>
4.3.4	<i>Source Audio .....</i>	<i>27</i>
4.3.5	<i>Banque.....</i>	<i>27</i>
4.3.6	<i>Pattern.....</i>	<i>27</i>
4.3.7	<i>Song.....</i>	<i>27</i>
4.3.8	<i>Canal.....</i>	<i>27</i>
4.3.9	<i>Piste.....</i>	<i>27</i>
4.4	REGLAGES AUDIO ET MIDI.....	28
4.4.1	<i>Windows .....</i>	<i>28</i>
4.4.2	<i>Mac OS X .....</i>	<i>28</i>
4.5	PREMIERS PAS AVEC SPARK .....	28
4.5.1	<i>Charger un Projet .....</i>	<i>29</i>
4.5.2	<i>Sélectionner et lancer un pattern .....</i>	<i>29</i>
4.5.3	<i>Changer les paramètres d'Instrument.....</i>	<i>30</i>
4.5.4	<i>Sélectionner un instrument et changer le filtre et les paramètres du mixeur.....</i>	<i>30</i>
4.5.5	<i>Lancer et éditer un Pattern .....</i>	<i>31</i>
4.5.6	<i>Enregistrer un pattern avec les pads des instruments .....</i>	<i>31</i>
4.5.7	<i>Changer d'Instruments/Kits avec le potentiomètre rotatif.....</i>	<i>32</i>
4.5.8	<i>Sauver votre projet.....</i>	<i>33</i>
4.5.9	<i>Changer de mode de présentation.....</i>	<i>33</i>
<b>5</b>	<b>UTILISER SPARK.....</b>	<b>35</b>
5.1	LA BARRE D'OUTILS .....	35
5.2	PANNEAU CENTRAL (PRESENTATION).....	36
5.2.1	<i>L'afficheur numérique .....</i>	<i>39</i>
5.2.2	<i>La zone Séquenceur.....</i>	<i>39</i>
5.2.3	<i>La zone Song/Pattern .....</i>	<i>43</i>
5.2.4	<i>Le potentiomètre rotatif.....</i>	<i>45</i>
5.2.5	<i>Le Pad d'effets en temps réel.....</i>	<i>47</i>
5.2.6	<i>Les boutons Filter / Slicer / Roller .....</i>	<i>47</i>
5.2.7	<i>La zone de contrôle des Instruments.....</i>	<i>50</i>
5.3	LE PANNEAU INFÉRIEUR (PRESENTATION).....	54
5.3.1	<i>Le Studio.....</i>	<i>54</i>
5.3.2	<i>Le Mixeur .....</i>	<i>58</i>
5.3.3	<i>La librairie .....</i>	<i>71</i>
5.4	LE PANNEAU SUPÉRIEUR (PRESENTATION) .....	75

5.4.1	Présentation .....	75
5.4.2	Le panneau Pattern .....	76
5.4.3	La barre d'outils .....	76
5.4.4	Le Séquenceur .....	77
5.4.5	L'éditeur d'automatisation .....	79
5.4.6	Le panneau Song .....	80
5.4.7	Les emplacements de Song (Slots) .....	81
5.4.8	Bouton Préférences .....	82
<b>6</b>	<b>MODES D'OPERATION.....</b>	<b>86</b>
6.1	STANDALONE (PRESENTATION) .....	86
6.1.1	Lancement de l'application seule (Standalone) .....	86
6.1.2	Configuration des Préférences - réglages Audio et MIDI .....	86
6.1.3	Mise à jour du contrôleur Spark .....	88
6.2	MODE PLUG-IN .....	89
6.2.1	Boutons supplémentaires de la barre d'outils .....	89
6.2.2	Enregistrement de votre projet.....	89
6.2.3	Enregistrement de données Midi émises par le Séquenceur et les Pads Spark dans votre hôte.....	89
6.3	VST.....	90
6.3.1	Installation .....	90
6.3.2	Utilisation de l'instrument en mode VST.....	90
6.3.3	Connexion à une piste d'Instrument.....	91
6.3.4	Mode sortie multiple .....	91
6.3.5	Enregistrement de données Midi émises par Spark dans votre Hôte VST.....	92
6.4	AUDIO UNIT (MAC OSX SEULEMENT) .....	93
6.4.1	Installation .....	93
6.4.2	Utilisation dans Logic Pro .....	93
6.4.3	Enregistrement de données Midi venant du Spark dans votre hôte AU.....	95
6.4.4	Utilisation dans Digital Performer .....	96
6.5	PRO TOOLS.....	97
6.5.1	Installation .....	97
6.5.2	Utilisation et ouverture du plug-in.....	97
6.5.3	Enregistrement du projet.....	98
6.5.4	Automatisation avec Pro Tools .....	98
<b>7</b>	<b>LE CONTROLEUR MIDI SPARK .....</b>	<b>99</b>
7.1	PANNEAU PRINCIPAL (PRESENTATION) .....	99
7.1.1	Ports de l'appareil .....	100
7.1.2	Choisir le mode Kit ou mode Instrument .....	100
7.1.3	Paramétrer le mode du potentiomètre Move .....	100
7.1.4	Allumer ou éteindre le mode « sequencer follow » .....	100
7.1.5	Effet Roller .....	101
7.1.6	Raccourcis Contrôleur .....	102
7.1.7	Interface d'assistance du logiciel.....	102
7.1.8	Utilisation comme contrôleur de SPARK .....	103
7.1.9	Utilisation comme un contrôleur MIDI .....	103
7.1.10	Utilisation comme une interface USB/MIDI .....	104
7.1.11	Alimentation électrique .....	104
7.2	PANNEAU ARRIERE (PRESENTATION) .....	104
7.2.1	Connectique arrière et alimentation DC externe .....	104
7.3	LE LOGICIEL "SPARK MIDI CONTROLLER" .....	105
7.3.1	Présentation .....	105
7.3.2	Le Menu .....	106
7.3.3	Fenêtre d'édition d'un Pad d'Instrument .....	107
7.3.4	Fenêtre d'édition des Potentiomètres des Instruments .....	108
7.3.5	Fenêtre d'édition de potentiomètre de paramètre d'Instrument .....	109
7.3.6	Fenêtre d'édition de potentiomètre poussoir .....	110
7.3.7	Fenêtre d'édition du Pad d'effets .....	111
7.4	CONTROLLER SPARK AVEC UN CONTROLEUR MIDI EXTERNE .....	111
7.4.1	Assigner une note MIDI à un Pad.....	111
7.4.2	Assigner une note MIDI aux boutons Banque.....	111

7.4.3	Assigner une note MIDI aux boutons Pattern.....	112
7.4.4	Assigner une note MIDI au bouton "Loop On".....	112
7.4.5	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Loop divide".....	112
7.4.6	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Loop Move".....	112
7.4.7	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Shuffle".....	112
7.4.8	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Master Volume".....	112
7.4.9	Assigner un message CC MIDI aux potentiomètres Cutoff/Res/Pan/Aux1/Aux2/Volume.....	112
7.4.10	Assigner un message CC MIDI aux potentiomètres des paramètres d'Instruments.....	112
7.4.11	Assigner un message CC MIDI au potentiomètre "Tempo".....	112
7.4.12	Assigner un message CC MIDI aux fonctions play et stop.....	112
<b>8</b>	<b>SPARK CREATIVE DRUM MACHINE LEGAL INFORMATION.....</b>	<b>113</b>
8.1	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT.....	113
8.2	FCC INFORMATION (USA).....	116
8.3	CANADA.....	116
8.4	EUROPE.....	116
<b>9</b>	<b>NOTES:.....</b>	<b>118</b>

# 1 INTRODUCTION

## 1.1 Bienvenue dans le monde de 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 sa facilité d'utilisation et ses 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 et 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 disponibles sur tous les paramètres, chaque kit peut être personnalisé, ce qui permet une approche ludique dans la recherche de sons et rend Spark 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, le Docteur Bob Moog.

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

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

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

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

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

Enfin, au NAMM Show de l'été 2007, Arturia a lancé le Jupiter-8V. Au niveau des possibilités sonores, il intégrait parfaitement la "fratrie Arturienne" tout en apportant un son différent. Le Jupiter 8 est en effet très polyvalent, capable de créer des sons très variés allant des bruits épais aux aigus cristallins. En fait, le son du Jupiter-8 est à son image: lisse et verni.

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

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

## 2 INSTALLATION

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

---

- Placez votre DVD d'installation dans le lecteur DVD-ROM de votre ordinateur.
- Utilisez l'explorateur Windows® pour ouvrir et explorer le contenu du DVD.
- Double-cliquez le fichier installeur nommé SPARK 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 fenêtre suivante choisissez le dossier dans lequel vous voulez installer les éléments choisis. Pour les installer à l'emplacement par défaut, cliquez simplement sur Next. Si vous voulez changer l'emplacement pour les éléments de Spark cliquez alors sur Change, et naviguez jusqu'au dossier de votre choix. Ensuite cliquez sur Next. Si vous sélectionnez VST (et/ou VST 64 bits) vous devrez alors choisir votre dossier VST (et/ou VST 64 bits).
- Le Setup Program vous guidera à travers la procédure d'installation. Suivez les indications sur l'écran.
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur Finish.
-  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 :



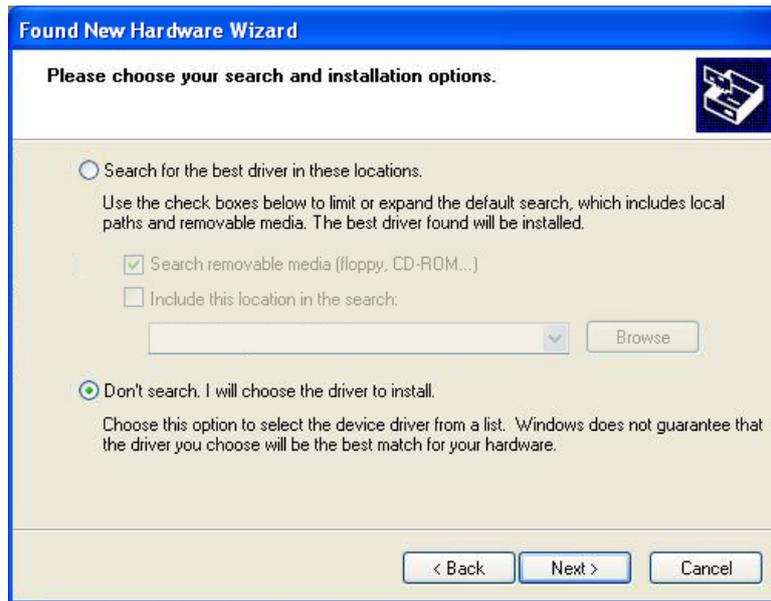
-  Dans cette fenêtre cliquez sur "Install software automatically" (Installer le logiciel automatiquement) et cliquez sur "Next" (Suivant).
-  La fenêtre suivante devrait alors apparaître :



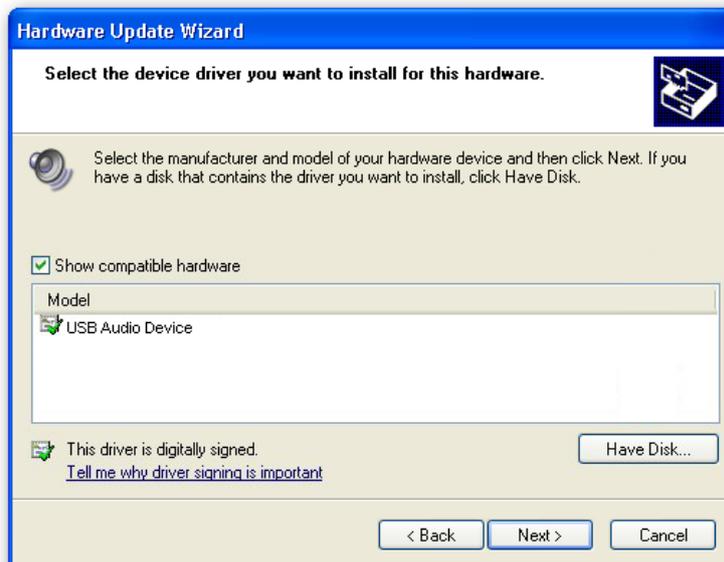
-  Choisissez "No, not this time" (Non, pas pour cette fois) et cliquez sur "Next" (Suivant).



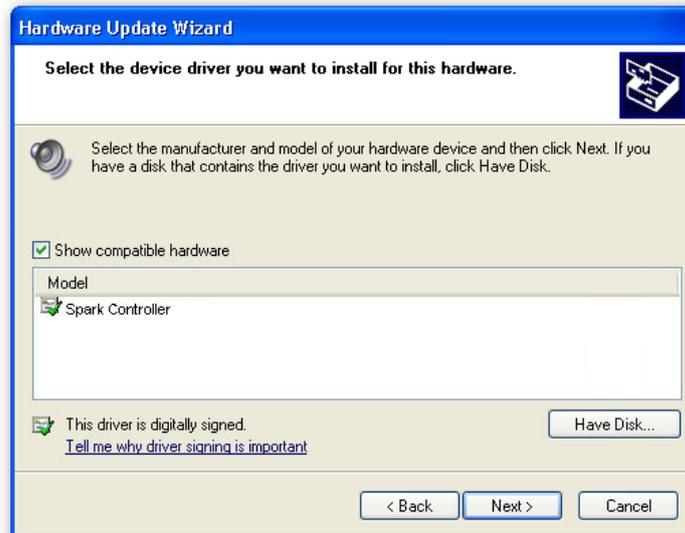
-  Choisissez "Install from a list or specific location (Advanced)" (Installer à partir d'une liste ou d'un emplacement spécifié (utilisateurs expérimentés)), et cliquez sur "Next" (Suivant). La fenêtre suivante apparaîtra :



-  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® apparaît. 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 installateur 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 versions de Mac OS® X requises par le logiciel. Les disques n'ayant pas de version Mac OS® X compatible seront surlignés d'un Stop rouge et vous ne pourrez pas les sélectionner comme destination d'installation. A partir de Mac OS® X 10.5, cet écran n'apparaîtra pas.
- Cliquez sur Continue.
- Sélectionnez les éléments que vous voulez installer (nous recommandons l'installation de tous les éléments, cependant si vous êtes sûr de ne pas avoir besoin d'un élément particulier comme par exemple le format plug-in, décochez la case correspondante).
- Si vous voulez installer le contenu de la librairie SPARK 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

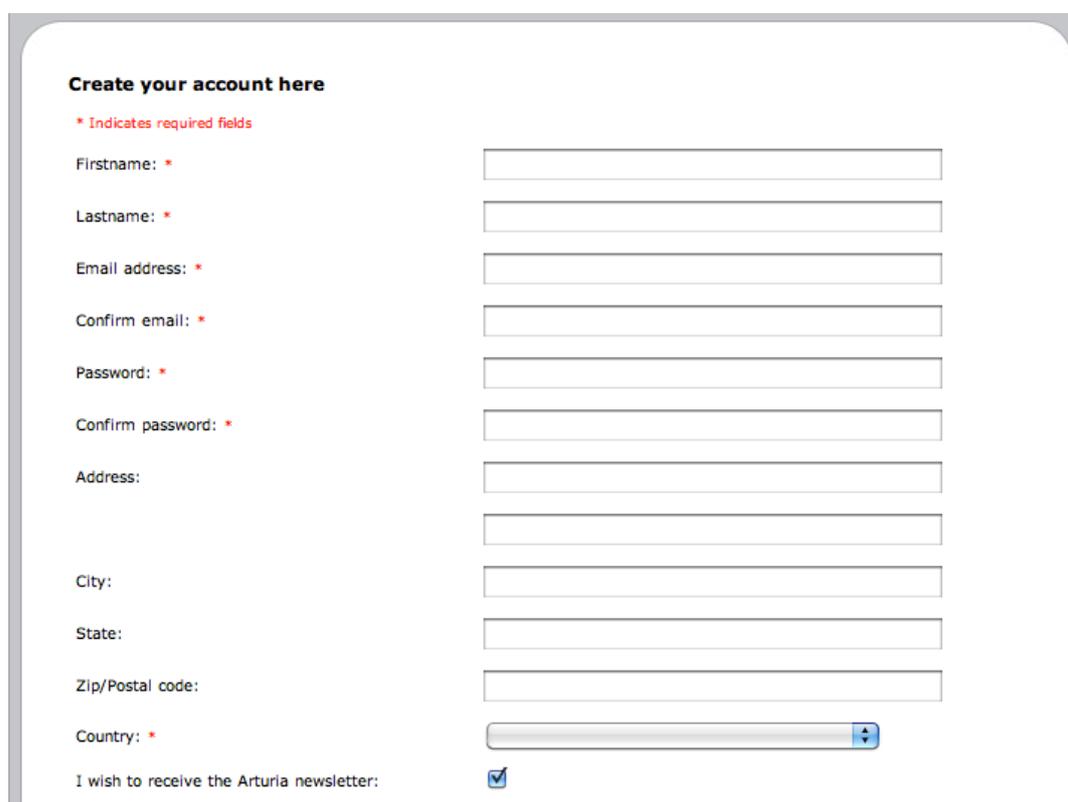
A présent, votre logiciel SPARK est installé. L'étape suivante est l'enregistrement pour pouvoir obtenir un code d'activation. C'est ce code qui va vous permettre de lancer le logiciel.

Préparez le numéro de série de votre logiciel SPARK 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:



The image shows a web form titled "Create your account here". It includes a legend: "\* Indicates required fields". The form fields are: Firstname: \*, Lastname: \*, Email address: \*, Confirm email: \*, Password: \*, Confirm password: \*, Address: (two lines), City: \*, State: \*, Zip/Postal code: \*, and Country: \* (dropdown menu). At the bottom, there is a checkbox labeled "I wish to receive the Arturia newsletter:" which is checked.

Si vous avez déjà un compte, identifiez-vous :

**Already have an account ?**

Email address:

Password:

Remember me:

[Forgot my password?](#)

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

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

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

**My Registered Products**

You don't have any license !

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

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

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

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). Cliquez ensuite sur Submit (soumettre) :

**My licenses**

You don't have any license !

**Add a license**

Product: \*

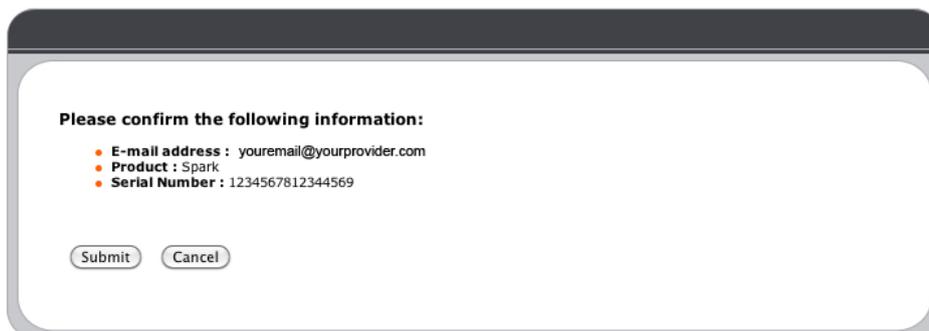
Serial number: \*  -  -  -

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

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



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



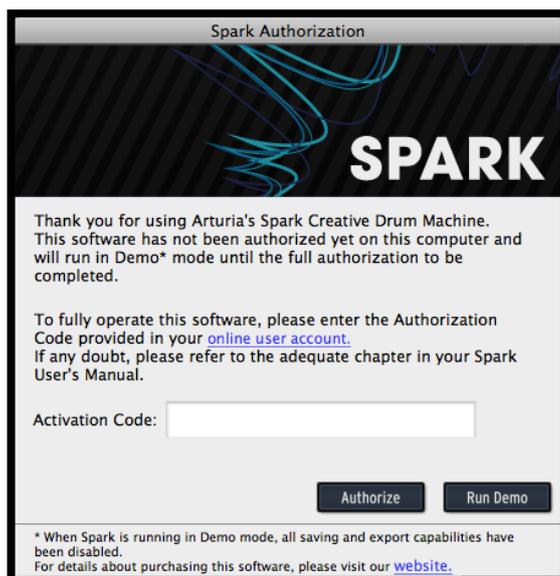
### 3.2 Autorisation



Veillez vous reporter au chapitre Autorisation dans le guide de démarrage de Spark Vintage Drum Machines.

Vous verrez l'écran avec votre code d'activation, pour que vous puissiez le copier et le conserver. Le même code vient de vous être envoyé par email, pour servir de sauvegarde.

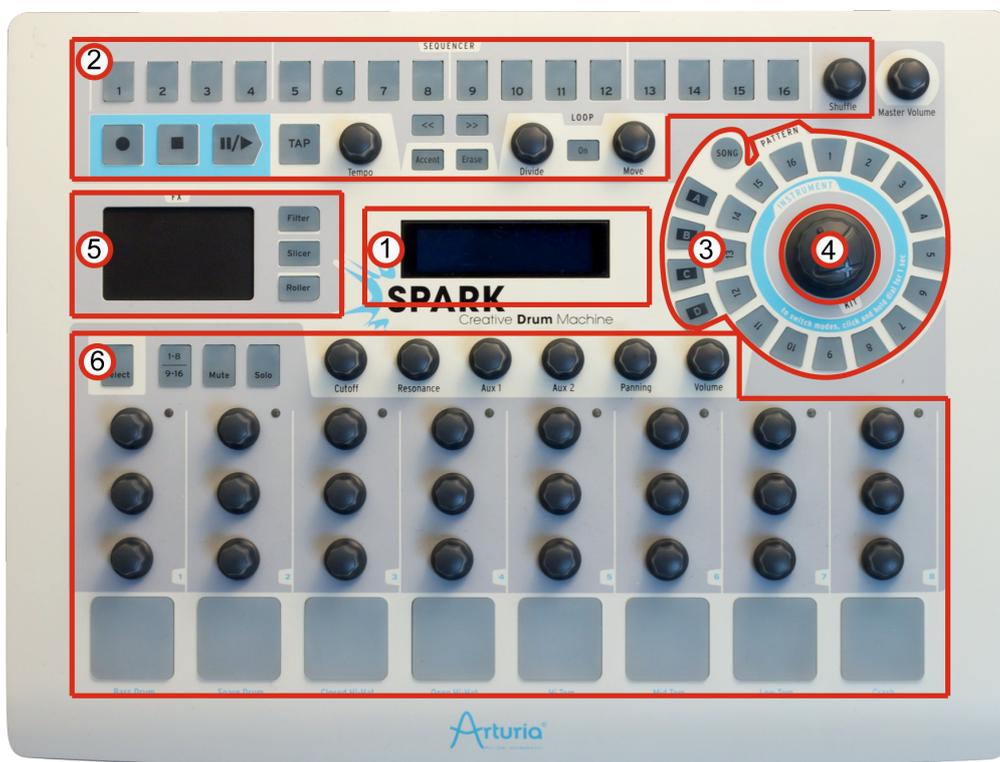
Maintenant lancez le logiciel SPARK et vous verrez l'écran d'autorisation suivant. Copiez votre code d'activation et collez-le dans cette fenêtre.



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

## 4 QUICK START

### 4.1 Contrôleur SPARK (Présentation)



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

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 des éléments 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 les interfaces Pattern, Song et Préférences.



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 différents 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 leurs réglages, automatisations et effets.

#### 4.3.2 Kit

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

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

### **4.3.3 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 patterns MIDI.

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

### **4.3.6 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 sauveées 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 sauveées automatiquement.

Pour plus de détails sur les réglages Audio et MIDI, veuillez consulter le chapitre 6 : [MODES D'OPERATIONS](#) de ce manuel.

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

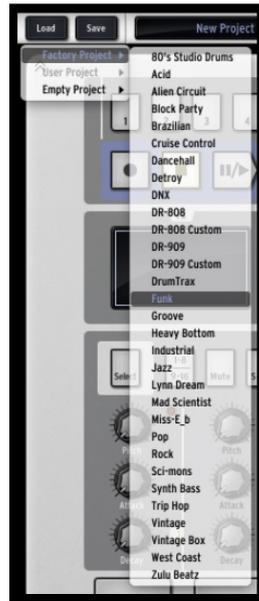
Un mode d'aide est disponible affichant tous les raccourcis de contrôleurs. Cliquez sur l'icône  dans le coin en haut à gauche afin de passer à l'interface Spark affichant tous les raccourcis. N'importe quel texte apparaissant en bleu au-dessus d'un bouton affiche le raccourci correspondant, en le pressant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



<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.

### 4.5.1 Charger un Projet

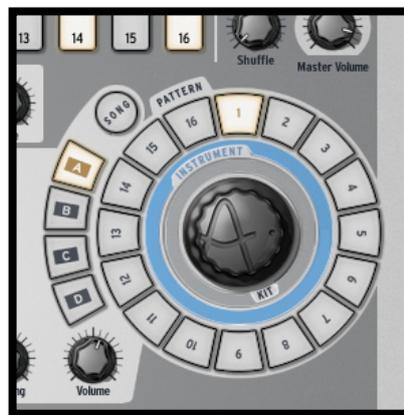
Pour charger un projet, allez dans la barre d'outils et cliquez sur LOAD.



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.



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 (nombre de demi-tons).



### 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 se trouve à droite de l'instrument, et sera mis en surbrillance pour que vous sachiez que vous êtes entré dans la zone de sélection de cet Instrument.

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



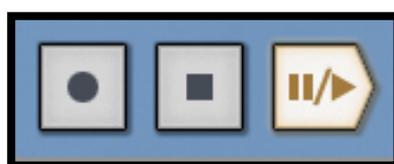
Pour modifier les paramètres de filtre et / ou de la console, sélectionnez d'abord un instrument et vous n'avez qu'à cliquer sur un des boutons de paramètre du filtre ou de la console (ex : Cutoff, Volume). Tout en maintenant votre clic, déplacez votre souris vers le haut ou le bas pour modifier la valeur du

paramètre. L'afficheur numérique au centre du panneau principal vous montre en temps réel, les modifications appliquées au paramètre sélectionné.



#### 4.5.5 Lancer et éditer un Pattern

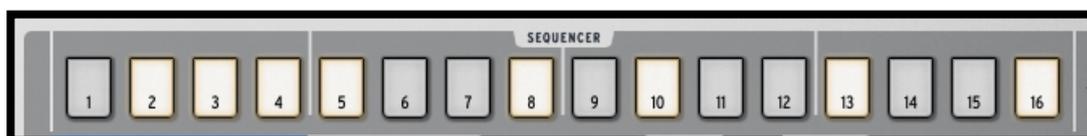
Pour lancer un pattern utilisez le bouton Play/Pause dans le coin en haut à gauche du panneau central.



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 MIDI à cet endroit de la séquence. Un Pad non-allumé signifie qu'aucune note ne sera jouée, donc qu'il n'y aura pas de son. Vous pouvez, en appuyant sur ces Pads, ajouter une note à jouer ou enlever une.

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

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



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

#### 4.5.6 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

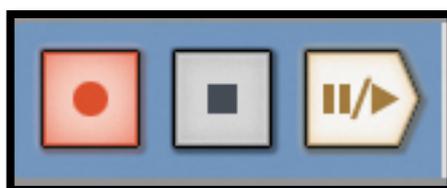
l'afficheur numérique, et ensuite appuyez sur le pattern actuel dans la zone Song/Pattern: cela devrait être le Pattern 1 de la Banque A :



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

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

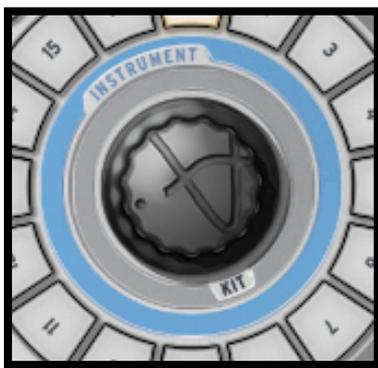
Cliquez sur le Pad nommé Bass Drum (Grosse Caisse) dans le coin en bas à gauche du panneau central. Vous lancez le son de grosse caisse avec ce Pad. Pour enregistrer une piste (Track) de grosse caisse, cliquez sur le bouton Record, ensuite sur le bouton Play/Pause. L'enregistrement vient de démarrer.



Jouez votre partie de grosse caisse sur le Pad de l'Instrument Bass Drum, ensuite appuyez sur Stop. En appuyant ensuite sur Play, vous pouvez réécouter la piste (Track) que vous venez d'enregistrer. Pour enregistrer un deuxième instrument, sélectionnez un autre instrument (consultez le chapitre 4.5.4) 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, et en maintenant le clic bougez votre souris vers le haut ou bas pour sélectionner un nouvel Instrument. Le nom de votre instrument s'affichera dans l'afficheur numérique au centre du panneau principal. Une fois votre choix fait, cliquez sur le potentiomètre rotatif pour charger le nouvel Instrument.



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

Le potentiomètre rotatif utilisé en mode instrument contient un menu de sélection pour le type d'instrument et le type de générateur. (Voir la section 5.2.4 Le potentiomètre rotatif).

#### 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.

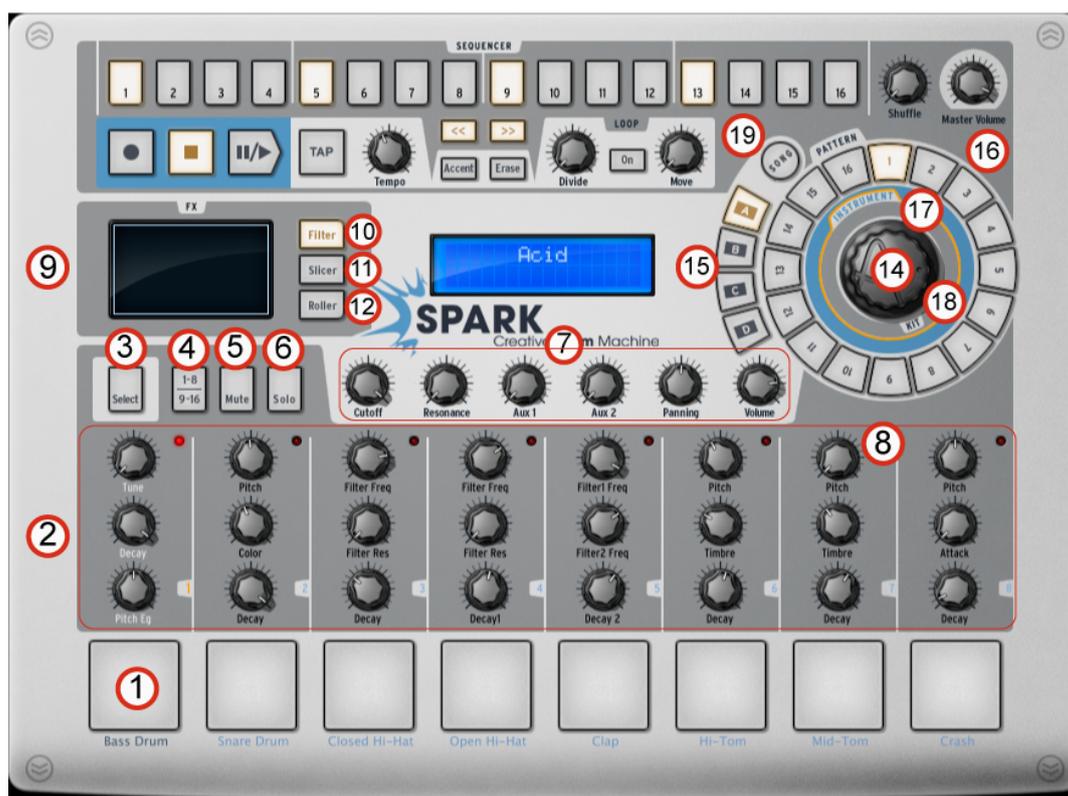
## 5 UTILISER SPARK

### 5.1 La barre d'outils



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

## 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 automation)
3.	Bouton de sélection Instrument (Maintenez enfoncé Select, et appuyez sur un pad instrument).
4.	Bouton des pages Instruments (Instruments 1-8 et 9-16)
5.	Bouton Mute (cliquer sur ce bouton, puis sur l'instrument pour rendre la piste silencieuse)
6.	Bouton Solo (cliquer sur ce bouton, puis sur l'instrument pour n'entendre que la piste concernée)
7.	Effets – Aux 1 et 2 – Boutons Pan et Volume (Click droit: modifier/éteindre automatisaion)

<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 LE CONTROLEUR MIDI SPARK.

8. Cliquez dans cette zone pour sélectionner un instrument

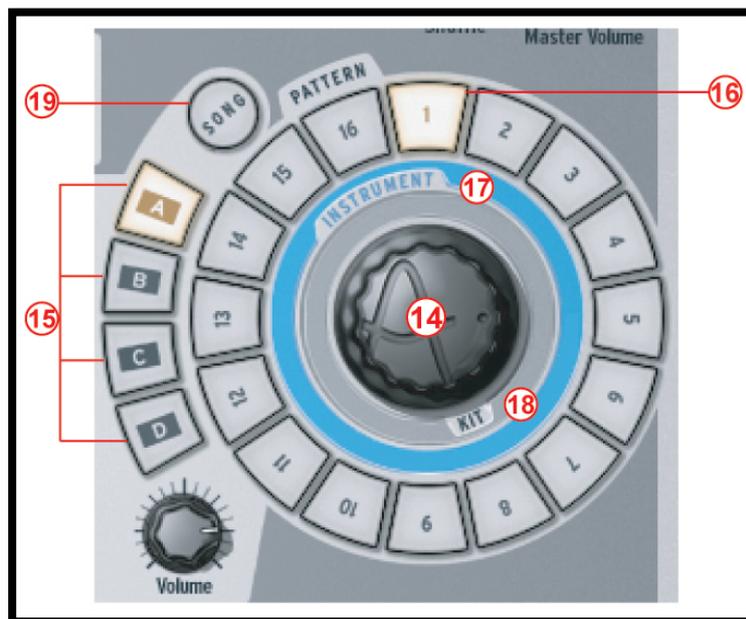


9. Fenêtre d'affichage des Effets

10. Bouton Filtre (Click droit: Toujours allumé/allumé 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)

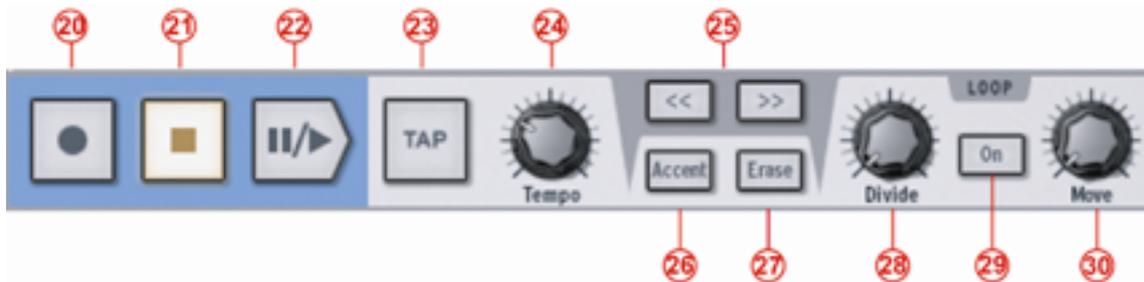


14. Potentiomètre rotatif (Click droit: mode Instrument/Kit)

15. Bouton Sélection de Banque (A-B-C-D)

16. Bouton Sélection de Pattern (1 à 16)

17.	Bouton Sélection d'Instrument
18.	Bouton Sélection de Kit
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 la piste d'un instrument ou un pattern)
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 vélocité)
33.	Potentiomètre de volume global.

### 5.2.1 L'afficheur numérique



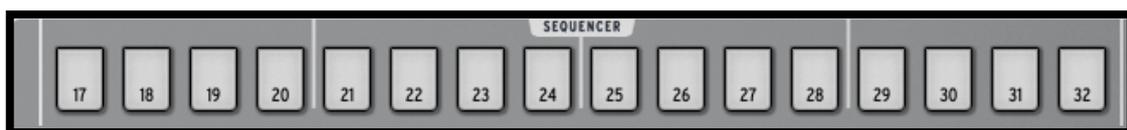
L'afficheur numérique est d'une très grande aide. Il affiche toutes les informations nécessaires pendant l'utilisation de SPARK (c'est-à-dire le nom du projet, les changements quand on utilise les potentiomètres, etc.)

### 5.2.2 La zone Séquenceur



La zone Séquenceur est divisée en plusieurs 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 précédentes ou suivantes. 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.

Vous pourrez choisir de suivre le curseur en fonction de son avance sur les pads de pas (les pages changeront automatiquement), en faisant un click droit sur le bouton >>. Un menu apparaîtra vous permettant de choisir ou non l'option « follow current step » (suivre le pas en cours). Si cette option est enclenchée, les deux boutons << et >> seront éclairés. Dans le cas contraire il ne le seront pas.

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 de deux dure plus longtemps que la suivante.

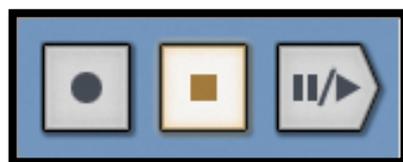
Quand le potentiomètre shuffle est réglé à fond, la première note d'une série durera deux fois plus longtemps que celle qui suit.

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 appliquer le taux shuffle à la vitesse de la note.

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.

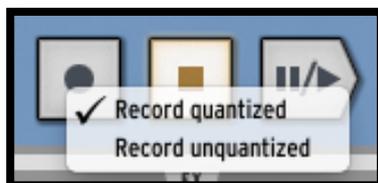
Pendant la lecture d'un pattern, le bouton Play/Pause arrêtera la lecture. Si vous réappuyez sur Play/Pause la lecture recommencera là où elle s'était arrêtée.

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.

Clickez avec le bouton droit de votre souris pour choisir entre les modes d'enregistrement quantifiés ou non.



En mode quantifié, les notes enregistrées seront automatiquement associées au step (pas) le plus proche de leur déclenchement. En mode non quantifié, les notes enregistrées garderont la même place qu'initialement jouée. Spark utilise le paramètre Shift (voir chapitre 5.4.5) pour enregistrer le temps de déclenchement exact relatif à un pas.

Cet option n'est pas utilisable directement depuis le hardware de Spark.

#### 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. C'est un compteur de battements par minute, donc vous devrez battre la mesure.

#### 5.2.2.5 Le potentiomètre Tempo



Le potentiomètre Tempo vous permet de caler le tempo de votre pattern quand SPARK n'est pas synchronisé à un logiciel externe. La plage du tempo interne est de 10BPM à 300BPM.

Pour temporairement augmenter ou diminuer le tempo comme peut le faire un DJ, maintenez enfoncé le bouton SELECT et tournez le potentiomètre de Tempo pour augmenter ou diminuer temporairement le tempo, comme si vous modifiez la vitesse de rotation d'une platine vinyle, afin de synchroniser Spark avec une source audio 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, qui sont à ne pas confondre avec les note-on dans le mode normal des pas.

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.



Pour supprimer la piste Instrument 1, assurez-vous qu'Instrument 1 soit l'instrument en cours puis cliquez sur **Erase**, puis sur le pad 1.

Pour effacer une sélection sur une piste, activez **Rec**, cliquez sur **Erase**, puis appuyez sur le pad au moment vous voulez commencer à supprimer la sélection et relâchez-le lorsque vous voulez arrêter l'effacement.

Pour supprimer une automatisation que vous avez créée, cliquez sur **Erase** puis tournez le bouton du paramètre correspondant à l'automatisation que vous souhaitez supprimer.

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



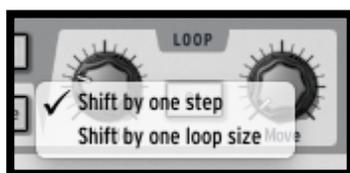
Cliquez sur le bouton "ON" pour activer le mode Loop (mode mise en boucle). Ce mode vous permet de mettre une partie du séquenceur en boucle, créant ainsi des effets rythmiques étonnants.

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

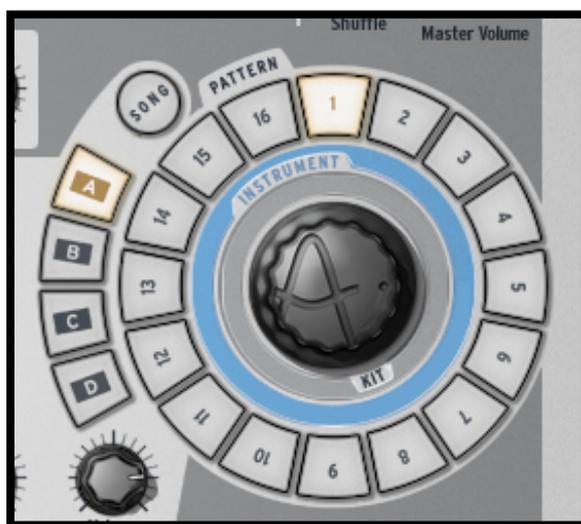
En déplaçant le potentiomètre d'un cran vers la gauche, vous diviserez la taille de la boucle par deux.

Les **presets** sont: 1/2 , 1/8 et 1/4 de la taille du pattern, et jusqu'à la plus petite taille possible: un pas.

Le potentiomètre "Move" (déplacer) vous permet de déplacer le début de la boucle de deux façons. Un clic droit sur le potentiomètre Move vous permet de choisir quel mode vous utilisez « Shift by one step » or « Shift by one loop size ». Quand vous êtes en mode "shift by one step" (décalez d'un pas - avec le click droit), vous pourrez faire démarrer le loop a n'importe quel pas du pattern. En mode "shift by one loop size", vous pourrez déplacer la boucle d'une distance égale à la taille de cette boucle (définie par le bouton « divide »).



### 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 permuter deux patterns, faites un glisser-déposer d'un pattern en appuyant sur la touche "Option/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.

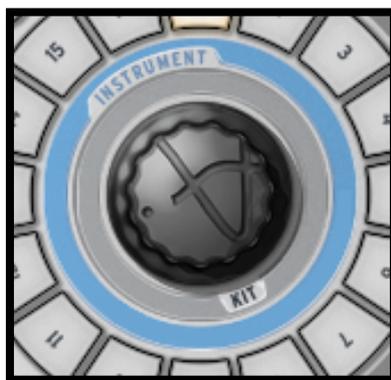
Pour copier un pattern, faites un simple glisser-déposer d'un pattern sur un autre. Une fenêtre s'affichera en vous demandant de confirmer votre choix.

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



Pour exporter un pattern vers un fichier MIDI dans votre système d'exploitation ou dans votre logiciel hôte, faites glisser le pattern en dehors de la fenêtre Spark et déposer le dans la fenêtre de votre système d'exploitation ou de votre logiciel hôte.

#### 5.2.4 Le potentiomètre rotatif



Le potentiomètre rotatif vous permet de charger des Kits ou des Instruments, ou des projets quand vous travaillez sur un projet ouvert. Vous pourrez choisir (via le tableau des préférences dans l'écran du haut) d'assigner le potentiomètre pour choisir entre les instruments ou les kits, en utilisant le « switch from Instruments to Kits mode », ou bien entre les Instruments et les projets en utilisant le « switch from Instruments to Projects mode ». Par défaut Spark est configuré avec le « switch from Instruments to Kits mode ».

Pour charger un Kit (ou un projet, en fonction de vos préférences établies), 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. Maintenez ce dernier enfoncé et bougez votre souris pour sélectionner un des différents instruments. La liste des instruments apparaîtra

dans l'afficheur au centre du panneau. Sélectionnez un instrument, ensuite cliquez à nouveau sur le potentiomètre rotatif pour confirmer votre sélection.

Vous pourrez passer du mode Kit au mode Instrument en cliquant sur leurs noms, ou avec un clic droit sur le potentiomètre. Un menu apparaîtra pour vous laisser choisir entre les deux modes.

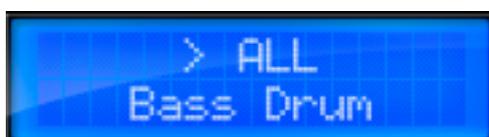
Le nouvel instrument est maintenant assigné au pad d'instrument préalablement sélectionné, et son nom apparaît en-dessous du Pad.

Le potentiomètre rotatif, lorsqu'il est utilisé en mode "sélection d'instrument", offre la possibilité de sélectionner le type d'instrument et le type de générateur. Par défaut, le potentiomètre rotatif fait défiler une liste d'instruments sans avoir à sélectionner dans le menu option. La liste par défaut est constituée de tous les instruments disponibles de même type que l'instrument sélectionné.

En maintenant appuyé SELECT puis en appuyant sur le potentiomètre rotatif, vous pouvez sélectionner le type d'instrument et type de générateur.

Le premier niveau du menu permet de sélectionner un (ou tout) type d'instrument :

ALL (tout type), Bass drum (grosse caisse), Snare drum (caisse claire), Close Hit-Hat (charleston fermé)...



Le second niveau permet la sélection d'un (ou tout) type de générateur :

ALL (tout type), Analog (analogique), Physical model (modélisation physique) ou Sample (échantillon)



Une liste s'affiche. Si vous choisissez Bass Drum > ALL, toutes les grosses caisses seront affichées. Si vous choisissez Snare Drum > Analog, toutes les caisses claires analogiques seront affichées.

En appuyant sur le potentiomètre rotatif de nouveau, cela vous conduira à la liste des instruments avec les filtres de sélection appliqués.



Vous pouvez choisir entre les modes « infinite » (infini) et « non-infinite » (non-infini) dans le menu preferences. Le mode par défaut est le mode « infinite ». En mode « non-infinite » le potentiomètre rotatif s'arrête à la fin de la liste d'« instrument », de « kit », ou de « projet » lorsque vous faites défiler en avant et au début de la liste lors du défilement en arrière.

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



Le Pad d'effets Live (temps réel) est un outil étonnant, 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 "Latch" (toujours allumé) ou "Only on touch" (allumé seulement quand touché). "Latch" 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. Dans les deux cas vous devrez appuyer sur le pad pour enclencher l'effet.

Vous pouvez également activer le mode Latch à partir de l'appareil en maintenant appuyé SELECT, puis en appuyant sur les boutons Filter, Slicer ou Roller.

Dans le mode Latch vous pouvez combiner les effets Filter et Slicer ensemble : Pour découper le son filtré, réglez l'effet Filter sur le mode Latch. Maintenant, vous pouvez manipuler le pad et définir le réglage de filtre que vous souhaitez. Ensuite, appuyez sur le bouton du Slicer. Vous aurez le Filter paramétré avec vos réglages antérieurs et vous pourrez manipuler le Slicer sur le pad XY.

Notez que l'effet Roller n'est pas actif lorsque le Slicer est réglé sur le mode Latch.

## 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), Filtres Oberheim grave, aigu, passe bande et MiniMoog, avec fréquence de coupure et résonance.

Pour sélectionner votre filtre, cliquez sur le bouton Filter plusieurs fois jusqu'à ce que votre choix s'affiche sur l'écran d'affichage au centre. Vous pouvez également utiliser l'accès direct, en maintenant enfoncé le bouton **Filter** afin d'afficher le filtre en cours, puis en déplaçant votre curseur ou votre doigt sur l'effet que vous souhaitez sélectionner.



Les filtres Oberheim et MiniMoog ne sont pas disponibles dans Spark VDM.

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

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.

- BIT CRUSH

L'effet Bit crush vous permettra de réduire le taux de bit audio, créant une réduction de bit, appelé effet de « bit crushing ». Vous pourrez réduire l'audio entre 7 et 2 bits.

### 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 roulement basique, à la vitesse définie 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 swing de type pointé ou de triolet 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 de type pointé (dotted) est allumé, un battement est ajouté avant le deuxième battement, en résulte un jeu de notes pointées.



Lorsque Triplet (triolet) est activé, trois notes sont jouées par valeur de note, en résulte un jeu ternaire.

Les préférences du mode Roller Swing vous permettent de choisir entre les notes « dotted » et les notes « triplet ».

Le Roller peut être verrouillé en maintenant appuyés les boutons SELECT et ROLLER. Maintenant, n'importe quelle touche que vous allez jouer aura l'effet Roller intégré. C'est une excellente manière d'entrer des notes dans un pattern.

Dans l'option Roller, d'autres fonctions sont disponibles afin de contrôler les paramètres principaux de l'instrument sélectionné :

Une pression sur le bouton Roller permettra au Pad de contrôler le Roller.

Une nouvelle pression sur le bouton Roller affectera le Pad au contrôle de la fréquence de coupure et de la résonance de l'instrument sélectionné.

Une nouvelle pression sur le bouton Roller affectera le Pad au contrôle du niveau d'Aux1 et d'Aux2 pour l'instrument sélectionné.

Une nouvelle pression sur le bouton Roller affectera le Pad au contrôle du volume et de la panoramique de l'instrument sélectionné.

Une nouvelle pression permettra un retour à la première option, le Pad contrôlera le Roller.

## 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 LE STUDIO).

## PITCH MODE

Vous pouvez également utiliser les pads pour définir la hauteur de l'instrument en cours en réglant le mode Pitch sur « on ». Maintenez le bouton Select en pressant sur le pad numéro 13 du séquenceur pas à pas afin d'entrer dans le mode Pitch.



Vous pouvez maintenant utiliser les pads comme un clavier pour jouer des notes de l'instrument en cours. Vous pouvez jouer 16 demi-tons en utilisant le bouton 1-8 / 9-16 :

Avec le bouton 1-8 / 9-16 éteint, vous pouvez jouer l'instrument en cours avec une hauteur diminuée de 8 demi-tons jusqu'à des notes de l'instrument en cours avec une hauteur diminuée d'1 demi-ton.

Avec le bouton 1-8 / 9-16 activé, vous pouvez jouer l'instrument en cours jusqu'à des notes avec une hauteur augmentée de 7 demi-tons.

Vous pouvez décaler la hauteur de départ en bougeant la molette lorsque vous êtes en mode Pitch.

Pour quitter le mode Pitch, maintenez le bouton Select, et pressez une nouvelle fois sur le pad numéro 13 du séquenceur pas-à-pas.

Vous pouvez également choisir d'utiliser les différentes touches du séquenceur afin de jouer des notes de l'instrument en cours en sélectionnant l'option **16 Tune mode** dans le panneau de préférences.

La touche 9 jouera l'instrument en cours avec sa hauteur d'origine.

La touche 1 jouera l'instrument en cours avec une hauteur diminuée de 8 demi-tons, et la touche 16 jouera l'instrument en cours avec une hauteur augmentée de 7 demi-tons.

### 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. Chaque instrument possède 6 paramètres, dont trois sont assignés à des potentiomètres.

Vous pourrez choisir quel paramètre chaque potentiomètre détermine en cliquant sur son nom en dessous. Un menu apparaît listant les 6 paramètres disponibles, en plus du Filtre, du Mixer et des paramètres d'effet disponibles (si un effet est configuré comme un insert dans la piste d'un instrument). Cliquez sur les différents noms des paramètres pour les assigner aux potentiomètres.

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

Les paramètres de filtre sont Cutoff et Resonance. Vous pouvez ajuster le type de filtre pour chaque instrument dans la fenêtre studio.

Les paramètres du Mixer sont taux d'effet de Aux1, taux d'effet de Aux2, Panning (droite et gauche) et Volume.

Les paramètres Fx dépend de l'effet inséré déterminé sur la piste instrument du mixer. Chaque effet possède ses paramètres propres (dry/wet, feedback, delay time...)

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.

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 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. Cliquez sur le bouton Solo et ensuite sur l'instrument désiré. Vous n'entendrez que ce dernier pendant votre pattern. 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.

**Cutoff:** Réglez la fréquence du cutoff de l'Instrument actuel

**Resonance:** Réglez la résonance du filtre de l'Instrument.

**Aux1/Aux2:** Réglez le niveau Aux1 et Aux2 de l'instrument actuel.

**Pan:** Réglez le niveau de Pan de l'instrument actuel.

**Volume:** 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.

### 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.

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

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

Regardons la fenêtre du Bass Drum (grosse caisse) :



1.	<p><b>Charger un instrument</b></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 disponibles dans Spark. Ils sont organisés par types (16) de Bass drum à Synth, et chaque type est subdivisé en 3 catégories (Analog, Physical Model ou Sample) Choisissez un nouvel instrument dans la liste et cliquez sur son nom.</p>
2.	<p><b> Icône Instrument</b></p> <p>Cliquez sur cette image pour lancer le son d'un instrument. Vous pouvez faire glisser l'icône sur un autre icône instrument pour faire une permutation ou maintenez la touche Ctrl et faites glisser vers une autre icône instrument pour effectuer une copie.</p>
3.	<p><b>Réglage de Pan</b></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><b>Réglage de volume</b></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><b>Mute: Couper un instrument</b></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>

### 5.3.1.1 Fenêtre d'édition des instruments



1	<p>Changer de type d'instrument. Vous pourrez aussi « glisser-déposer » un fichier audio ici (ou directement sur le pad de l'instrument).</p> <p>Pour le drag &amp; drop sur un pad : si l'instrument précédent est basé sur des samples, cela remplacera le sample précédent par un nouveau. Si ce n'est pas le cas, un menu apparaîtra vous demandant si vous désirez changer le type d'instrument.</p>
2	Renommer l'instrument.
3	<p>Activer le Mute (M) / Activer le solo (S) / Activer le Choke Group (groupe de Mutes).</p> <p> Un Choke Group vous permet de spécifier quels</p>

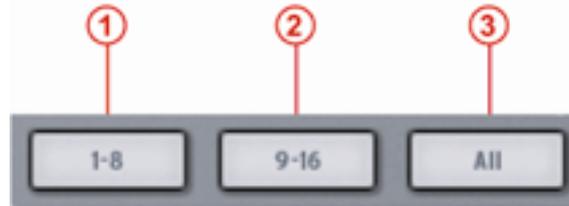
	instruments se couperont lorsqu'un Choke Group est activé. Dans le mode édition instrument, vous pouvez assigner un Choke Group pour chaque instrument. La liste des Choke Group se trouve à côté du bouton Solo. Vous pouvez définir jusqu'à 8 Choke Groups.
4	Régler le pan.
5	Régler le volume.
6	Changer 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). Faites glisser et déposer des fichiers audio ici pour changer le sample de la couche. Choisissez le mode de superposition, entre Velocity (vélocité), Stack (empilement), Random (aléatoire) et Circular (circulaire).
14 	Outil couche (layer).
15 	Potentiomètre de gain pour le sample.
16	Changer l'assignation des potentiomètres dans le panneau principal.
17	Changer la valeur du paramètre 1 (sur 6 possibles) de l'instrument en cours d'édition.
18	Jouer l'instrument modifié.

19



Bouton Link : relie les couches (layers) ensemble pour que le gain, le reverse, les points de débuts et de fins soient les mêmes sur toutes les couches. Pour changer ces paramètres individuellement pour chaque couche, le bouton Link doit être désactivé.

### 5.3.1.2 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.

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

Cliquez sur « Mixer » pour faire apparaître le panneau suivant.

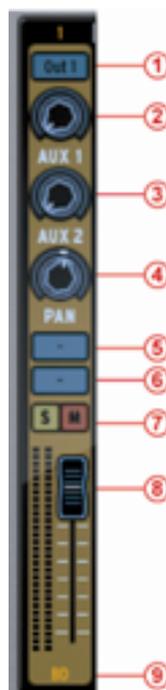
<sup>4</sup> Pas disponible sur la version hardware de SPARK.



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.



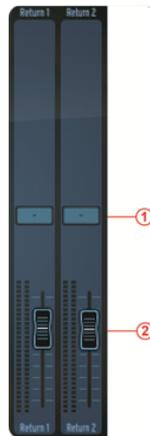
### 5.3.2.1 Les tracks (pistes) d'Instrument

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

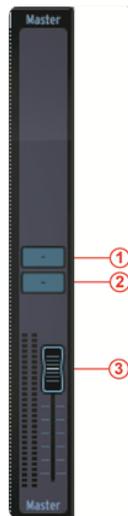
Pour sélectionner une track, cliquez en bas sur le nom de l'instrument.

### 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).

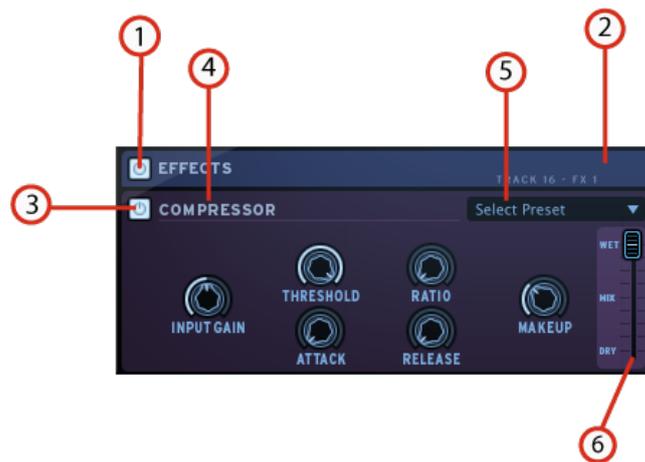


Pour sélectionner un effet, cliquez sur [SELECT EFFECT].

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

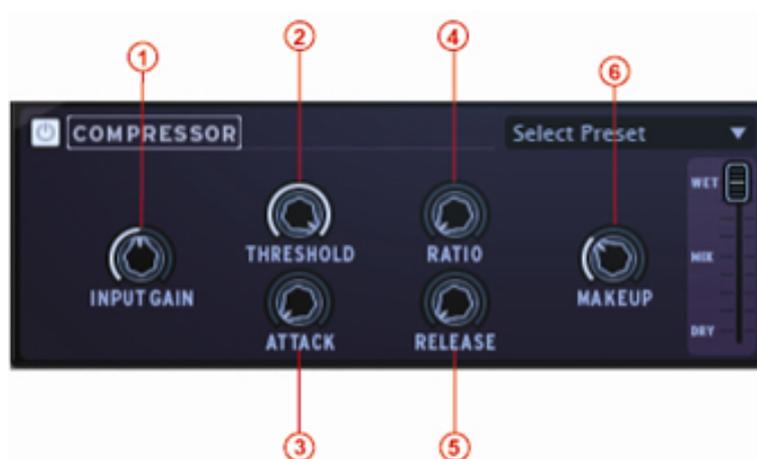
Vous pouvez maintenant régler les paramètres de l'effet compresseur.

- 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

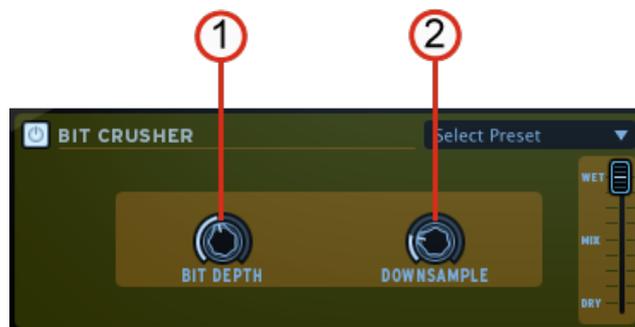


1	Changer gain d'entrée
2	Changer Threshold (seuil)

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

Le compresseur a pour mission de réduire la dynamique du signal audio (différence en volume entre les sons faibles, et les sons forts). Cet effet est souvent utilisé pour "grossir" le son en rapprochant chaque élément du son à un même volume. Chaque fois que le son dépasse un certain volume (threshold), il est réduit d'une quantité déterminée (ratio). L'Attack et le Release déterminent le temps que met le compresseur à agir, et le temps qu'il met pour revenir à son état initial. Makeup augmente le volume du signal compressé.

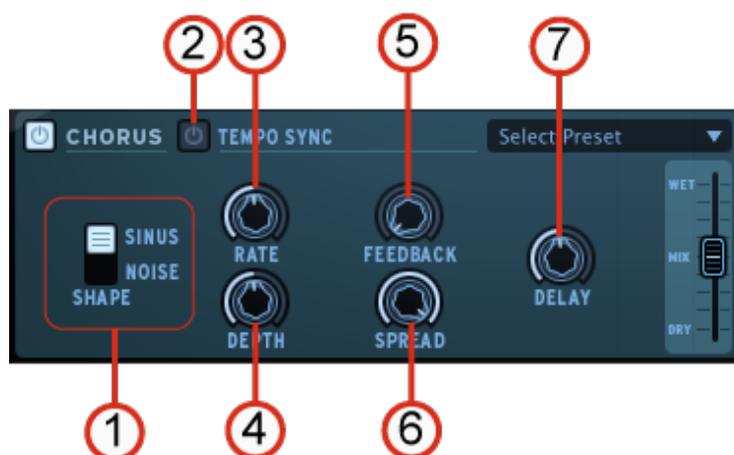
- PARAMETRES BIT CRUSHER



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

L'effet Bit Crusher réduit la résolution en bits et la fréquence d'échantillonnage du signal audio. Le résultat est une distortion sonore très numérique.

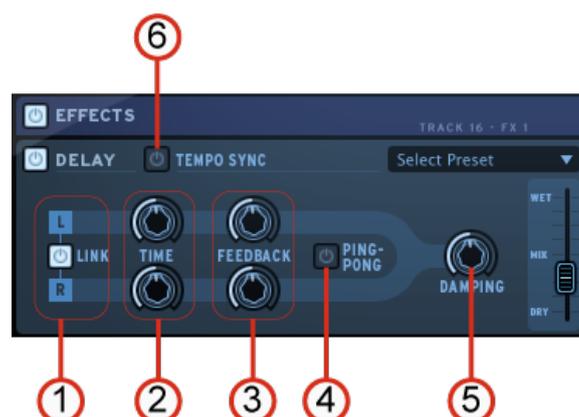
- PARAMETRES CHORUS



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)

Le Chorus est un effet classique qui utilise des temps de délai courts (qui sont modulés par un LFO) pour doubler un son, le faisant paraître plus gros et plus épais. Shape, Rate et Depth se réfèrent au LFO. Delay est le temps de délai, et Feedback est la quantité de signaux retardés ajoutés après le signal d'origine. Ces deux paramètres accentuent l'effet quand ils sont augmentés. Spread fait référence à la largeur du son dans le champ stéréo.

- 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.

Le Delay répète un son, lui donnant plus d'espace et de profondeur. L'option Link permet d'appliquer les mêmes réglages de temps de délai, et de feedback sur les canaux de gauche et de droite. Pour des paramètres indépendants sur les deux canaux, il faut que Link soit désactivé. Le mode Ping Pong alterne le signal retardé entre le canal de gauche et le canal de droite (pour un effet stéréo augmenté), et le Dampening réduit les hautes fréquences en ajoutant un filtre passe-bas dans la chaîne du Feedback.

#### ▪ PARAMETRES DISTORTION



1	Changer type de Distorsion
2	Changer niveau de Drive (distorsion)
3	Changer gain de sortie

La distorsion sature et déforme le son en augmentant le volume d'un signal, puis en coupant les excédents. Cet effet peut ajouter de la force, une utilisation extrême augmentera le volume d'un son.

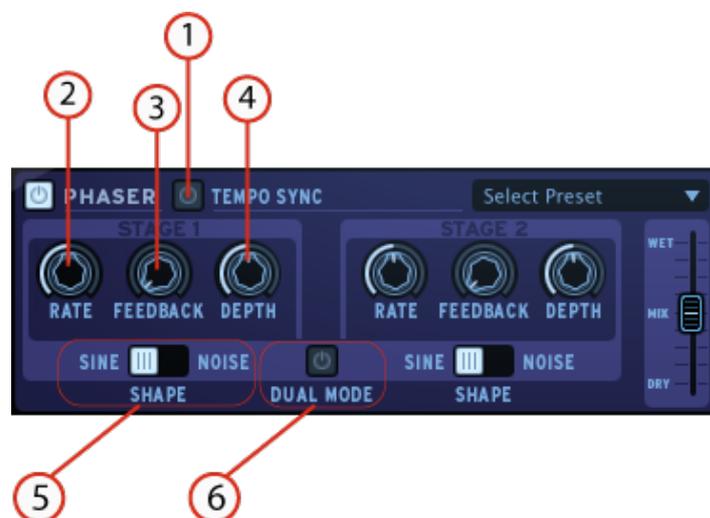
- PARAMETRES DE L'EGALISEUR PARAMETRIQUE



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

L'égaliseur paramétrique permet d'augmenter ou de réduire le volume de bandes de fréquence. Freq sélectionne la fréquence et Gain permet d'enlever ou d'ajouter du volume à cette bande. Width (seulement pour Mid) détermine la largeur de bande des mediums autour de la fréquence (Freq) spécifiée.

- PARAMETRES DU PHASEUR

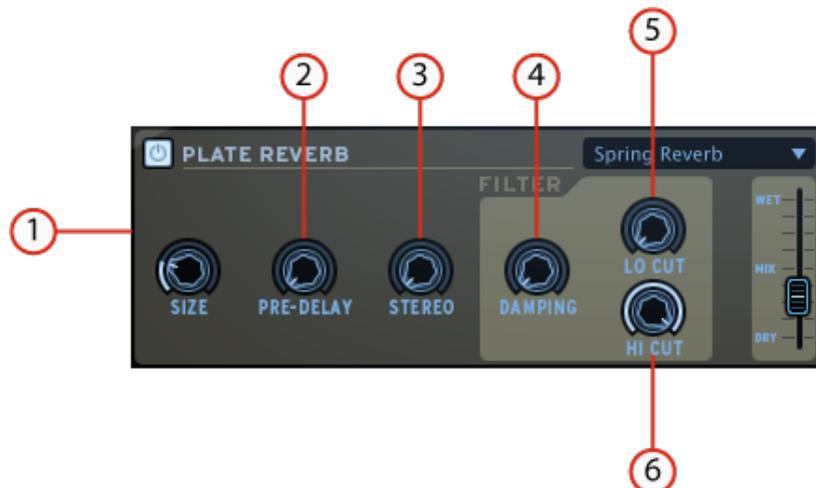


1	Allumer/éteindre la synchronisation avec le
---	---

	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

Le Phaser est un effet similaire au Chorus, dans le sens qu'il utilise de courts temps de délai pour modifier le signal. Le résultat est un balayage de filtre en peigne du son.

- 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

Une réverbération émule les réflexions d'un son dans un espace différent (chambre, hall, etc.). La réverbération ajoute de la profondeur et de la richesse à un son en le «plaçant» c'est dans un espace physique distinct. Size modifie la taille de cet espace. Predelay ajoute une petite quantité de retard au son afin d'imiter les premières réflexions. Stéréo fait référence à la largeur du champ

stéréo de la réverbération. Damping défini combien la réverbération doit être filtrée par les paramètres du Lo Cut et Hi Cut.

- PARAMETRES DE LA REVERB



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

Une réverbération émule les réflexions d'un son dans un espace différent (chambre, hall, etc.). La section Material (HF Damping et Brightness) définit le timbre de la réverbération (sonorité sombre ou brillante). La section Shape (Diffusion et Decay Time) définit la taille et la durée de la réverbération. La section Pre-Delay (Feedback et Time) ajoute un petit délai à la réverbération pour émuler les premières réflexions.

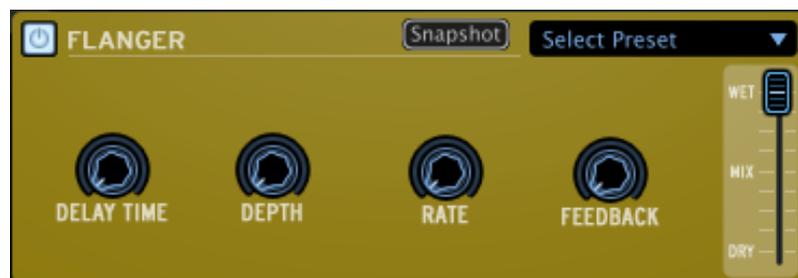
- PARAMETRES DU DESTROYER



1	Saturation
2	Distorsion harmonique
3	Réducteur bits
4	Ré échantillonneur
5	Tonalité
6	Gain

L'effet Destroyer est un effet de numérisation qui produit une distorsion par la réduction de la résolution ou de la bande passante des données audio numériques. La réduction de bits résultante peut produire une impression de son "plus chaud", ou plus "dure", en fonction de la quantité de bits réduits et ré échantillonnés. La distorsion harmonique ajoute des harmoniques qui sont des multiples entiers de fréquences de l'onde sonore.

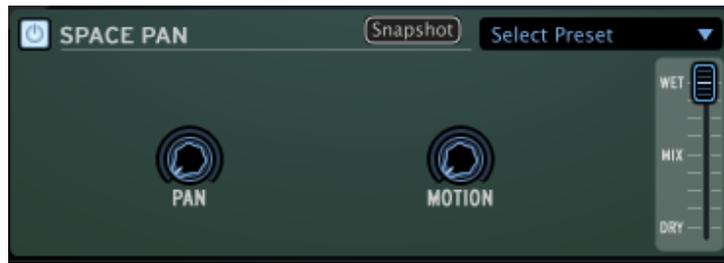
- PARAMETRES DU FLANGER



1	Durée du délai
2	Profondeur
3	Vitesse
4	Quantité de répétitions

L'effet Flanger mélange deux signaux identiques ensemble, un des signaux est retardé progressivement sur une petite période. Varier la durée du délai provoque un balayage dans le spectre des fréquences. Le temps de retard entre les signaux est modulé: Le Flanger peut créer des effets subtils et extrêmes, selon la vitesse et la profondeur de la modulation. Une valeur élevée de feedback va créer une forte répétition d'échos.

- PARAMETRES DU SPACE PAN



1	Panoramique
2	Mouvement

L'effet Space Pan est la propagation d'un signal audio dans un nouvel espace sonore 3D. Le son sera défini dans une position déterminée ou de manière automatique (Panoramique à 0) et la position sera modulée avec le paramètre de mouvement. Space Pan doit être utilisée avec des sons stéréo.

- PARAMETRES DU SUB GENERATOR



1	Type
2	Temps de Relâchement
3	Seuil
4	Hauteur

L'effet Sub Generator ajoute des basses fréquences à votre signal. Sub Oscillator ajoute un grave décalé. Subgrunge et Subgrunge -1 oct provoquent un effet similaire à une compression des basses fréquences. Subgrunge -1 octave travaille à une octave en dessous comme une pédale de guitare Octaver. Vintage Sub Harm ajoute une octave de grave discrète en utilisant le paramètre temps de relâchement (2). Tune est la fréquence maximale stimulée, à faible valeur, elle permet de réduire la distorsion. Le seuil est utilisé pour laisser passer ou stopper les basses fréquences et d'arrêter ainsi les effets de grondement indésirables.

- PARAMETRES DU LIMITER



1	Seuil
2	Arrondi du seuil de limitation
3	Temps d'attaque
4	Temps de relâchement
5	Gain

Un limiteur est un compresseur avec un ratio élevé et un temps d'attaque rapide. Un limiteur réduit le niveau d'un signal audio si son amplitude dépasse un certain seuil. Attack et Release déterminent le temps que met le limiteur pour agir sur le signal, et le temps qu'il met pour revenir à son état initial. Hard et Soft Knee permettent d'agir sur l'arrondi au moment où le limiteur commence à agir. Un soft knee (arrondi important) permet une entrée en action plus discrète du limiteur.

### 5.3.3 La librairie

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

### 5.3.3.1 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).

### 5.3.3.2 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 Audio ou MIDI.  Choix du type d'exportation midi ou audio.
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

### 5.3.3.3 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.

### 5.3.3.4 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.

### 5.3.3.5 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.

### 5.3.3.6 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)

Règle le mode d'exportation "drag" (par glissement) sur Midi 

Règle le mode d'exportation "drag" (par glissement) sur Audio 

Il est également possible d'exporter une banque ou un pattern en tant que fichier MIDI ou WAV (option à définir en cliquant sur le bouton **export** ou dans le panneau de préférences) par simple action glisser-déposer. Pour ce faire, cliquez sur la banque ou le pattern que vous souhaitez exporter. Maintenez enfoncé le clic et faire glisser l'élément à l'endroit de votre choix sur votre ordinateur (bureau ou séquenceur hôte par exemple). Si vous avez glissé un pattern, un seul fichier MIDI ou WAV apparaîtra. Si vous avez glissé une banque, 16 fichiers MIDI séparés ou un fichier WAV (correspondant aux 16 motifs de la Banque) seront créés. Dans le cas d'une exportation audio devrez maintenir votre clic jusqu'à ce que le rendu soit terminé, sinon votre exportation sera annulée. Sinon, vous pouvez effectuer un clic droit sur le modèle et sélectionner l'option de rendu. Une icône sera ajoutée à la fin du nom du pattern afin de montrer que son rendu a été effectué. Dans le cas de l'une exportation d'une banque audio, vous devez effectuer un clic droit sur la banque et sélectionnez l'option **Render Audio**. L'option « drag » (glissement) est désactivée pour une banque car son rendu prendrait beaucoup de temps.

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.

#### 5.3.3.7 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".

#### 5.3.3.8 Changement du nom du kit

Pour modifier le nom de votre kit, double-cliquez sur le nom du kit dans la partie supérieure gauche de la fenêtre du projet en cours et le renommer. N'oubliez pas de sauvegarder votre projet.

## 5.4 Le panneau Supérieur (Présentation)

---

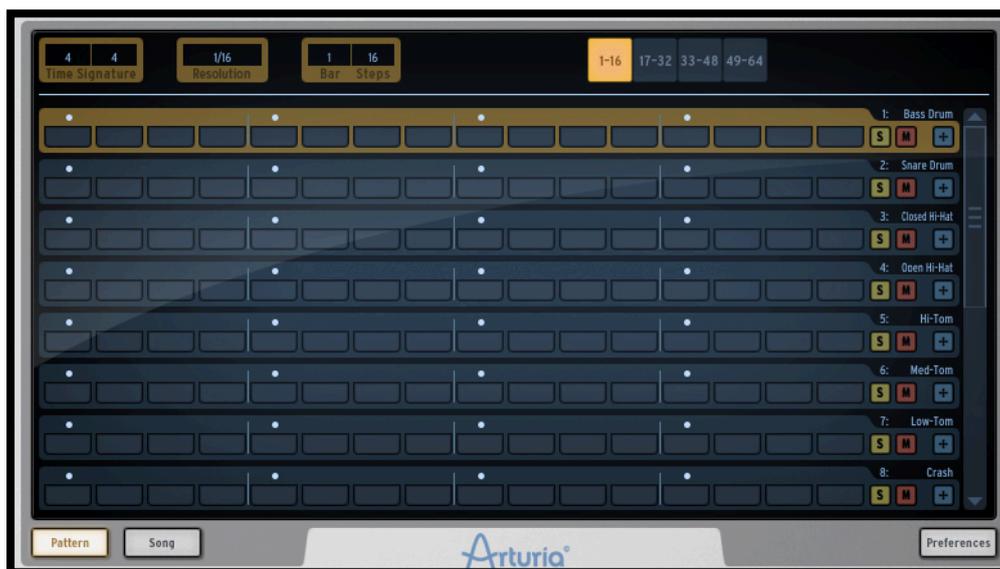
### 5.4.1 Présentation

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.

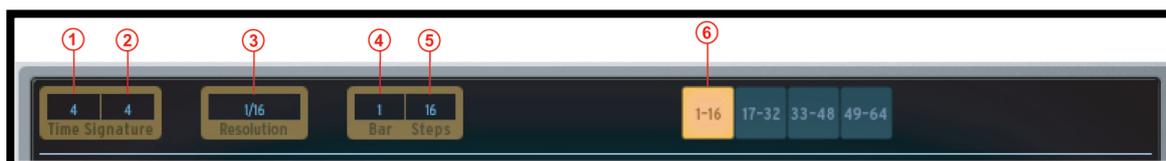
En bas de cette fenêtre vous trouverez les boutons "Pattern", "Song", et "Préférences".

### 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.

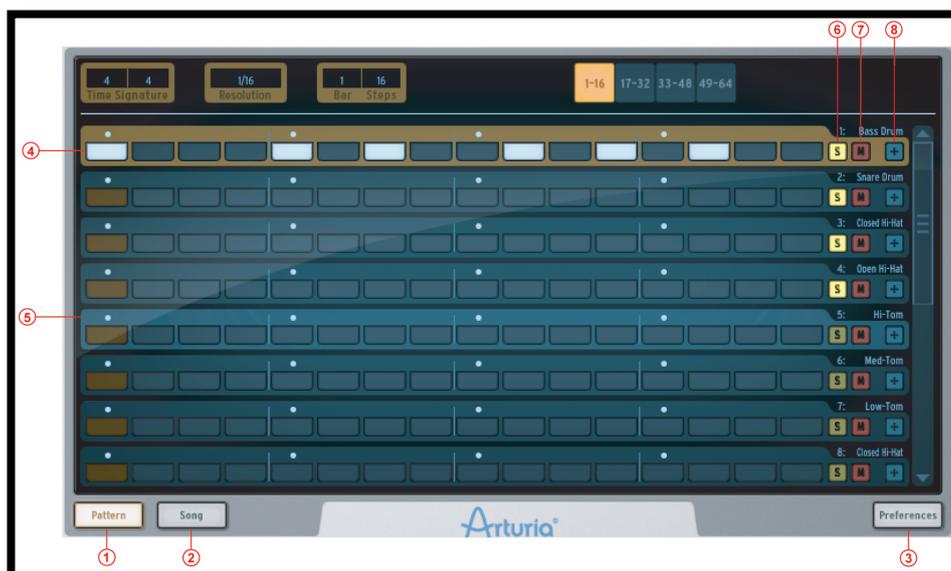
Une métrique contient deux chiffres, l'un au-dessus de l'autre: celui du bas indique la valeur temporelle d'une pulsation (l'unité).

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).

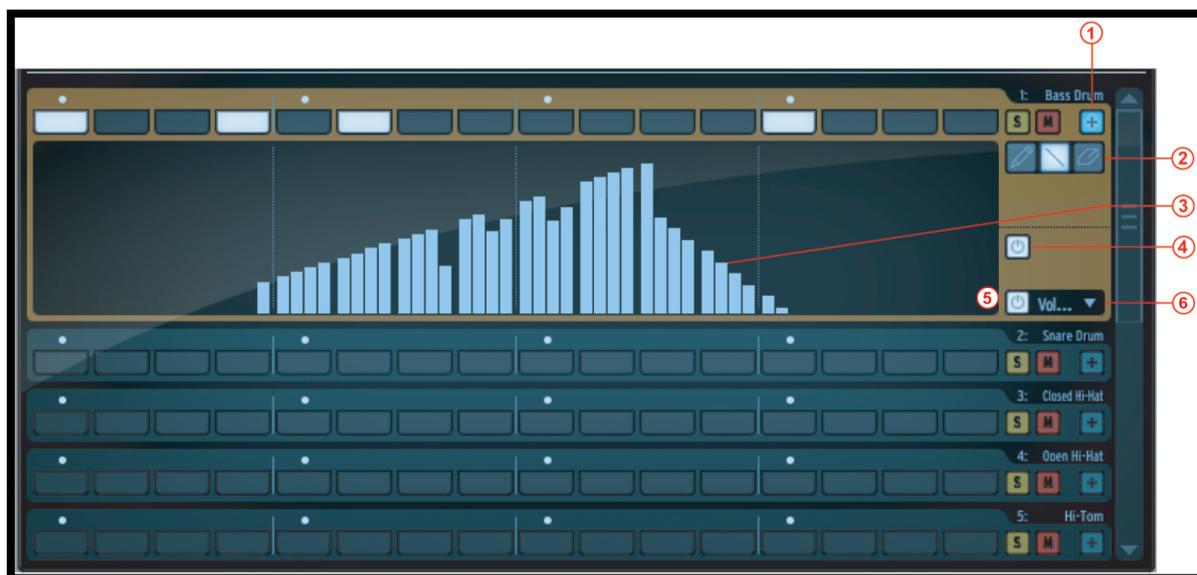
Pour copier une Partition de Pas, cliquez sur le bouton 'Step Part' d'un Track en appuyant sur alt (Mac)/ Ctrl (Windows), ensuite faites un glisser-déposer sur un autre Track.

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

#### 5.4.4.4 Comment exporter une piste en un fichier MIDI.

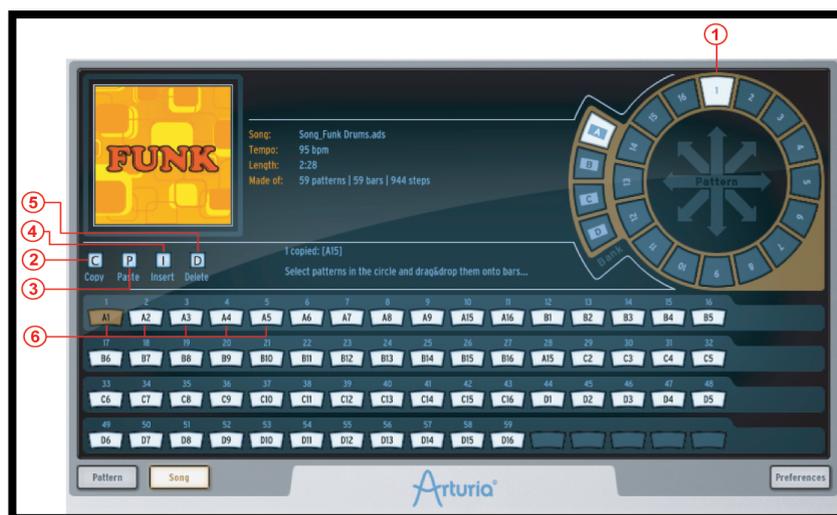
Afin d'exporter une piste en tant que fichier MIDI, faites glisser en dehors de la fenêtre Spark jusqu'à la fenêtre de votre système d'exploitation ou de votre logiciel hôte.

#### 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.

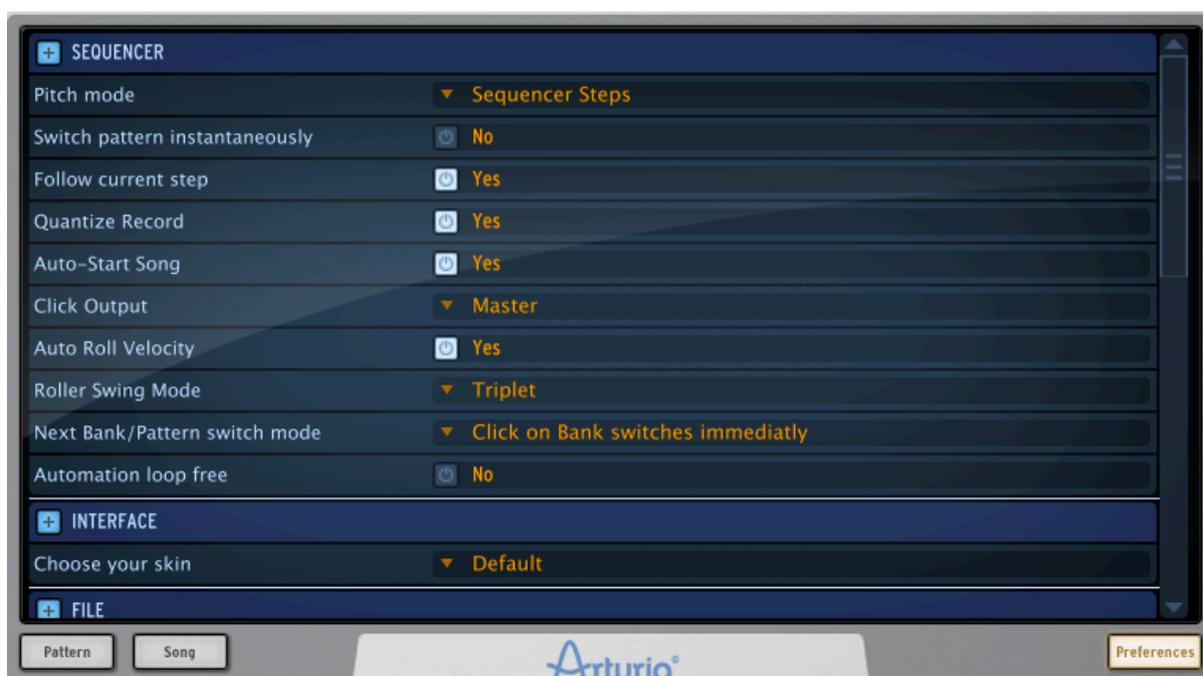
#### *5.4.7.3 Comment régler le début de votre Song*

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
- Interface
- Fichier (File)
- Molette (Jog Dial)
- Import/Export MIDI
- Controlleur

### 5.4.8.1 Préférences Séquenceur et interface

#### ▪ PITCH MODE

Choisissez Les pads du séquenceur pas-à-pas ou de l'instrument pour déclencher des notes de l'instrument en cours lorsque Pitch Mode est actif.

#### ▪ 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 quantifiée.

- 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.

- ROLLER SWING MODE



Vous permet de choisir entre des notes Swing ou triolets sur les premières valeurs de notes brutes lors de l'utilisation du Roller.

- 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.

- CHOOSE YOUR SKIN



Choisissez entre l'apparence de Spark Creative ou de Spark Vintage.

#### 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.

- CHOOSE MIDI MAP MODEL FOR PADS (CHOISIR UN MODELE DE SCHEMA MIDI POUR LES PADS).

Vous pouvez choisir un mappage existant pour les pads contrôlé par un contrôleur MIDI externe. L'option Spark est un mappage utilisé par le contrôleur Spark, General Midi est une application MIDI standard, et vous pouvez définir votre propre mappage en utilisant l'option "Personnalisé" et assigner les notes midi aux pads en utilisant Cmd-clic avec OSX ou Ctrl avec Windows sur les pads.

Ce mappage est utilisé lors de l'export d'une banque MIDI et d'un Pattern. Une affectation CC par défaut pour les automatisations d'instrument est définie. Par

défaut les 6 paramètres d'instrument, panoramique et volume sont assignés. Vous pouvez personnaliser ces affectations en fonction des automatisations que vous utilisez. Les automatisations sont ensuite exportées dans le fichier MIDI.

- L'option "ENABLE DEFAULT PAD VELOCITY" :

est utilisée pour déclencher les pads avec une vitesse constante définie avec l'option "DEFAULT PAS VELOCITY" L'intensité "Hit" est ignoré lorsque cette option est réglée sur "Yes".

Allez dans les préférences "SEND MIDI PREFERENCE" pour choisir quel type de donnée MIDI doit être envoyé par Spark à votre contrôleur hôte ou de votre Spark au port de sortie Midi sélectionné :

Choisissez "SEND MIDI FROM PADS" pour envoyer des données MIDI à partir des pads de Spark, et les changements de pattern à votre hôte.

Choisissez "SEND MIDI FROM SEQUENCER" pour envoyer des données MIDI en provenance de du séquenceur Spark à votre hôte.

Choisissez "SEND MIDI CLOCK OUT" afin d'envoyer le signal d'horloge Midi Spark à une sortie Midi et synchroniser un autre périphérique ou application capable de recevoir une horloge Midi.

#### 5.4.8.4 Préférences Contrôleur

« KNOB SPEED » règle la réactivité des potentiomètres du Spark, et peut varier entre lent, normal et rapide.

Réglez "CONTROLLER DETECTION" sur Off si vous souhaitez désactiver la détection automatique du matériel au démarrage, ou sur On si vous souhaitez l'activer.

## **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.

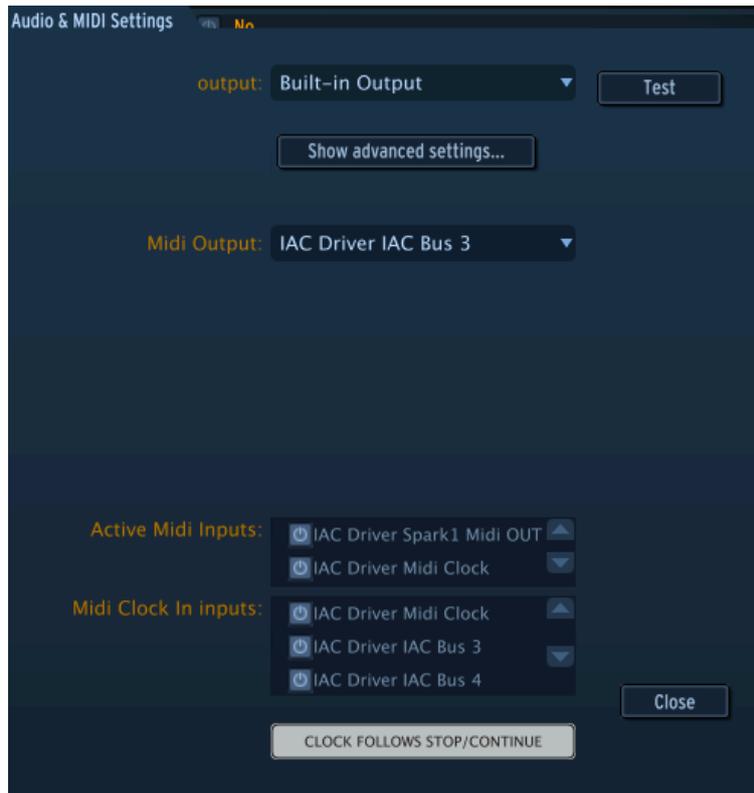
##### *6.1.1.2 Mac OS X*

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

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

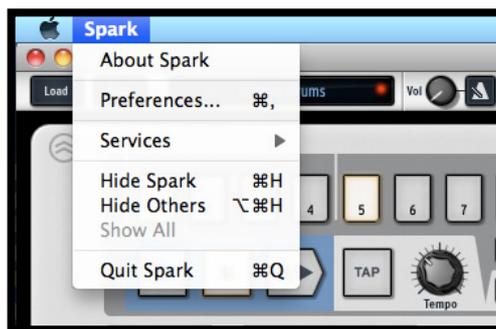
##### *6.1.2.1 Windows*

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 sauvées 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.



<p>(Windows) AUDIO DEVICE TYPE</p>	<p>Sélection du pilote approprié de votre appareil de sortie audio.</p>
<p>(MacOS) OUTPUT  (Windows) DEVICE</p>	<p>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.</p>

TEST	Envoi d'une sinusoïde courte pour vérifier que SPARK envoie bien du son par la bonne sortie et interface.
SAMPLE RATE	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.
AUDIO BUFFER SIZE	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).
MIDI OUTPUT	Affiche les sorties MIDI disponibles qui peuvent être utilisées pour envoyer des données MIDI ou  pour envoyer l'horloge Midi à partir du Séquenceur et des pads Spark en mode autonome.
MIDI CLOCK SAMPLE OFFSET 	Définit un décalage dans l'horloge Midi interne du Spark afin de compenser des erreurs de latence du pilote audio.
ACTIVE MIDI INPUTS	Affichage des entrées MIDI qui peuvent être utilisées pour contrôler SPARK.
MIDI CLOCK IN INPUTS	Affiche les entrées MIDI disponibles pour recevoir l'horloge MIDI afin de contrôler le Séquenceur Spark. Quand un port est utilisé comme récepteur de l'horloge Midi, il ne peut pas être utilisées comme entrée Midi pour contrôler Spark.
CLOCK FOLLOWS STOP/CONTINUE	Lorsque cette option est activée, le séquenceur va démarrer et s'arrêter de jouer en fonction des commandes d'arrêt et lecture reçues avec le signal d'horloge MIDI.

### 6.1.3 Mise à jour du contrôleur Spark

Pour mettre à jour le contrôleur Spark, cliquez sur le menu SPARK puis 'Update Spark Controller'.

Lorsque vous effectuez une mise à jour du logiciel Spark, il est possible qu'une mise à jour du micrologiciel du contrôleur soit nécessaire. Spark vous avertira au lancement si le contrôleur est connecté. Utilisez cette commande pour mettre à jour votre contrôleur lorsque Spark vous le signale.

## 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 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 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.

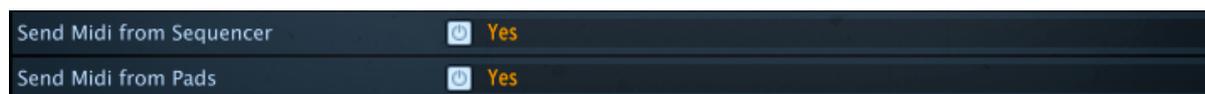
Le menu déroulant intégré à votre séquenceur hôte, qui vous permet de sauver un nouveau preset, est utilisable. Cependant, nous vous conseillons vivement d'utiliser le menu interne à SPARK: les presets sauvés de cette manière sont utilisables dans tous les autres modes (stand alone ou avec un autre séquenceur), ils peuvent être exportés et échangés plus facilement, et resteront compatibles avec les versions de SPARK à venir.

### 6.2.3 Enregistrement de données Midi émises par le Séquenceur et les Pads Spark dans votre hôte

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

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

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



## 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

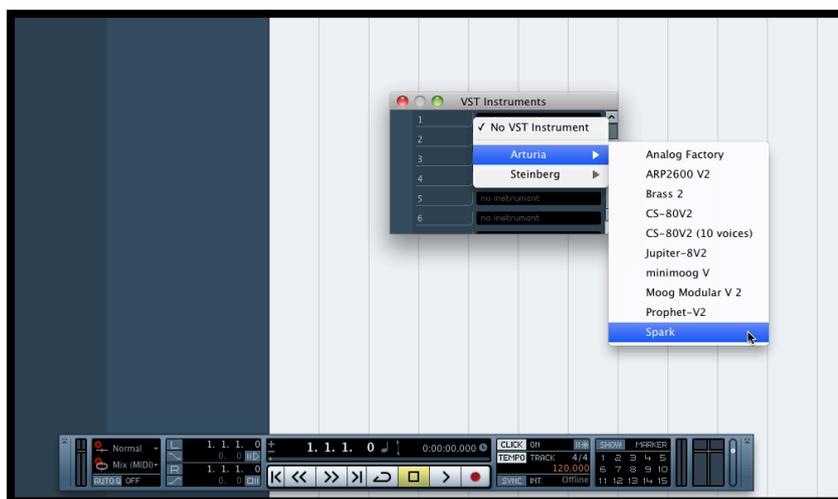
Le plug-in VST est installé automatiquement dans le dossier du système qui contient les instruments VST: `/Librarie/Audio/Plug-Ins/VST/`

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

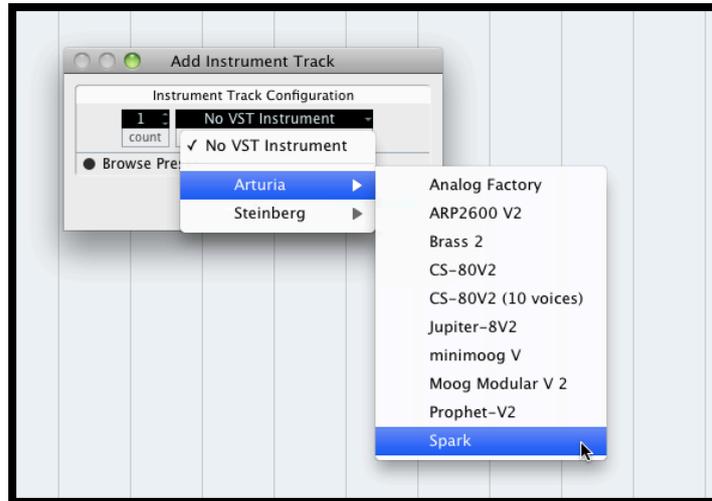
L'ouverture de SPARK en VST se fait de la même façon que n'importe quel VST. Veuillez consulter le manuel de votre logiciel séquenceur hôte pour plus d'informations.

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



### 6.3.3 Connexion à une piste d'Instrument

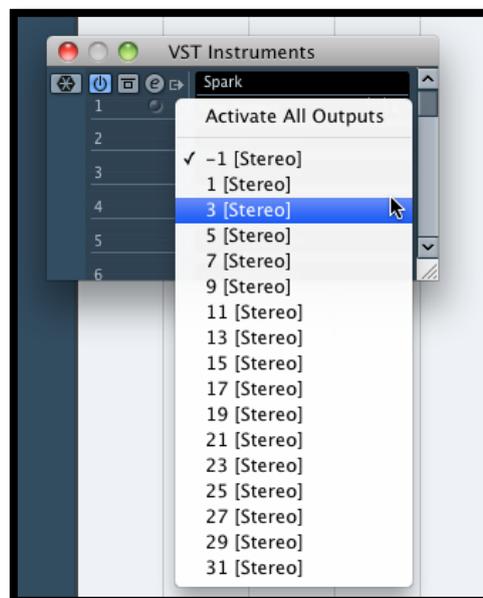
Pour que Spark puisse utiliser les notes qui viennent d'une piste d'Instrument, vous devez choisir une piste d'Instrument et sélectionner SPARK comme sortie de cette piste. Voir la photo ci-dessous pour plus d'informations.



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.



### 6.3.5 Enregistrement de données Midi émises par Spark dans votre Hôte VST

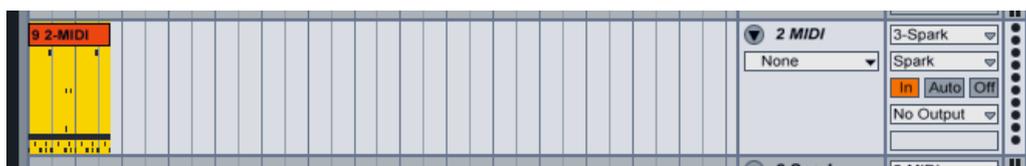
Voici un exemple de configuration d'hôte VST pour l'enregistrement de MIDI provenant du Spark en utilisant LIVE.

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



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

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



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

**Note :** Pour les utilisateurs Cubase : Utiliser Menu > Devices > VST Instrument pour charger Spark. Ce à fin de pouvoir sélectionner Spark comme source midi.

Si vous créez une piste instrument, vous ne pourrez pas sélectionner Spark comme source midi.

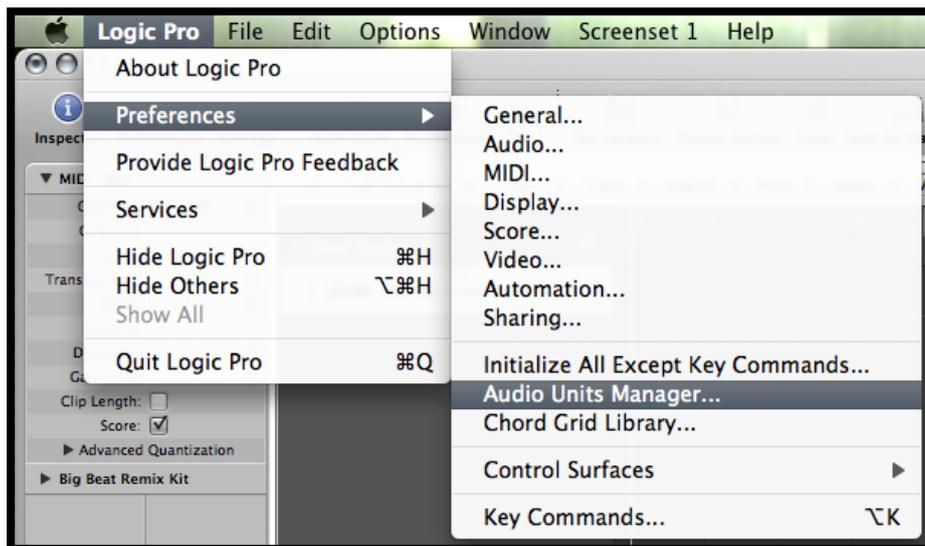
## 6.4 Audio Unit (Mac OSX seulement)

### 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

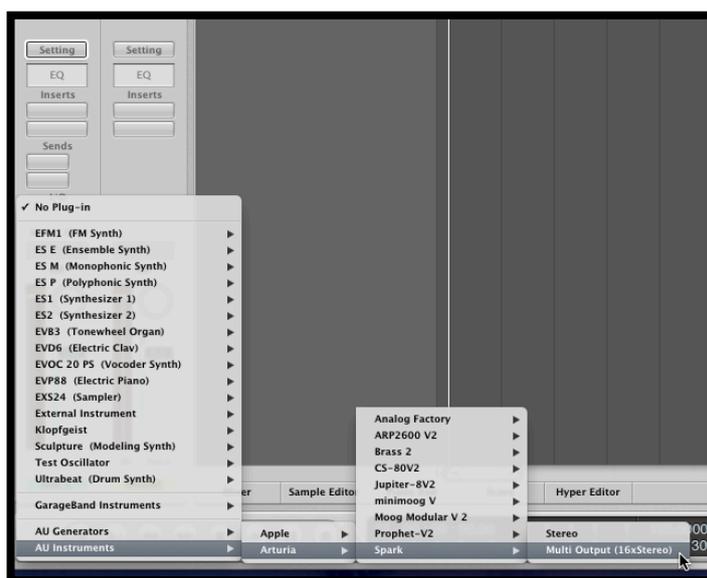
Sélectionnez une piste Instrument. Dans la tranche du mixeur qui correspond à cette piste, cliquez sur le bouton "I/O" pour obtenir une liste de tous les plug-in disponibles, ensuite sélectionnez AU Instruments > Arturia > SPARK > Stereo.



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

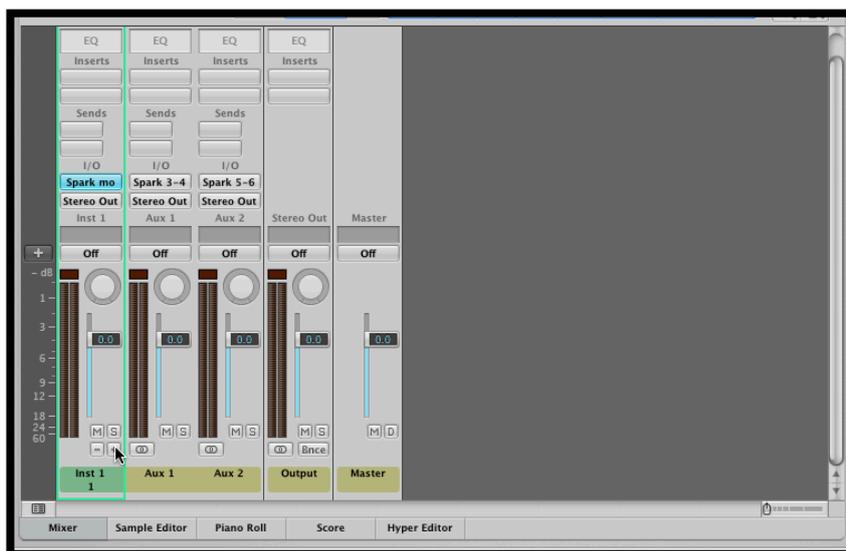
Pour utiliser des sorties séparées dans Logic :

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 5.3.1.2).



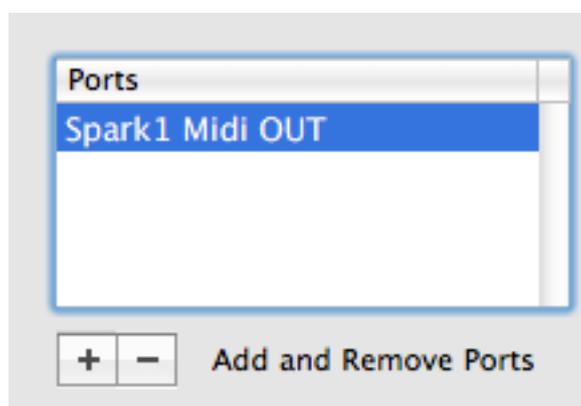
### 6.4.3 Enregistrement de données Midi venant du Spark dans votre hôte AU

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

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

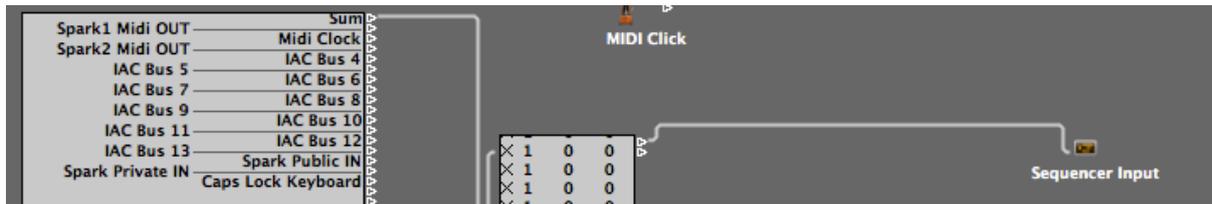


- Cochez "Device is online"
- Renommer le port "Spark1 MIDI OUT"



- Lancer Logic
- Créer une piste instrument et ajouter le plugin UA Spark
- Activer les boutons Host et Tempo dans le logiciel Spark

- Ouvrir la fenêtre > Environnement
- Sélectionnez dans le menu déroulant en haut à gauche "Click & Ports"
- Dans la fenêtre des entrées physiques, créer une connexion partant du "Spark1 MIDI OUT" à l'entrée du séquenceur

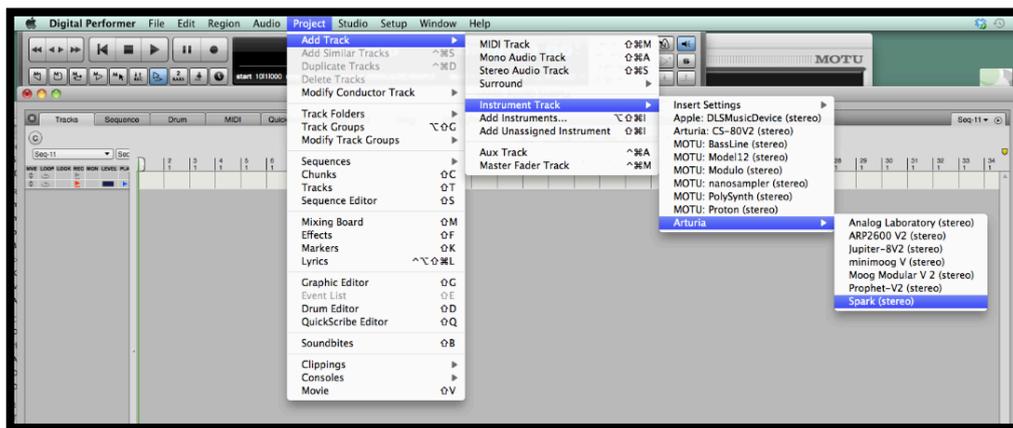


- Sélectionnez la piste Spark
- Armer "Record" sur la piste Spark
- Lancer l'enregistrement dans Logic
- Désactiver le bouton Host dans le logiciel Spark
- Jouez votre Pattern enregistrée

## 6.4.4 Utilisation dans Digital Performer

### 6.4.4.1 Mode Stéréo

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

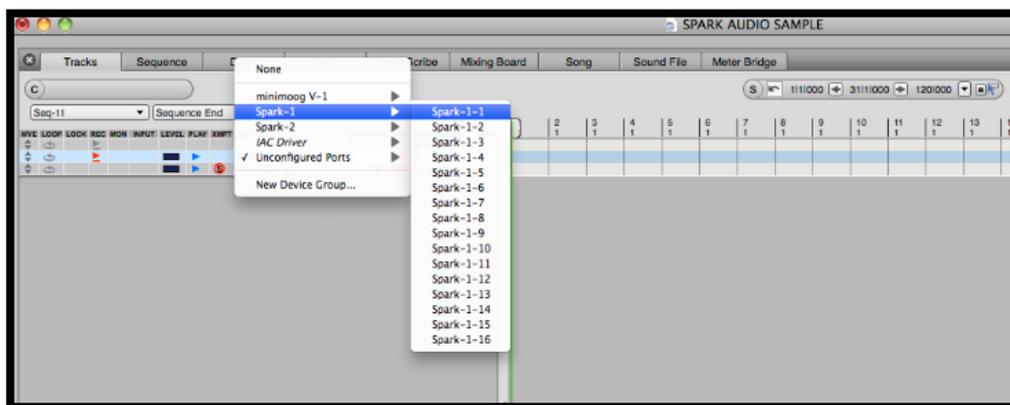


Après avoir ajouté cet instrument, il est possible de lui assigner une piste MIDI. Dans le menu de connexion de la Piste MIDI, sélectionnez l'instrument et ensuite le canal MIDI que vous voulez utiliser. Vérifiez que vous avez bien activé votre piste avant de jouer ou d'enregistrer une performance.

### 6.4.4.2 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).



#### 6.4.4.3 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/`

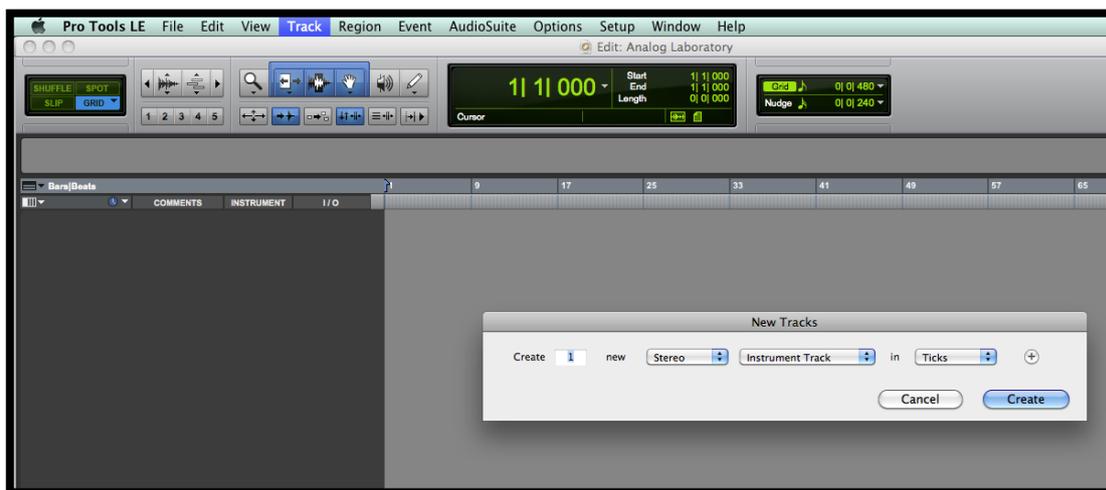
Sous Windows, au moment de l'installation, sélectionnez RTAS parmi les types de plug-in à installer. Ensuite, quand le système vous le demande, indiquez le dossier dans lequel les autres plug-in RTAS sont situés.

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.

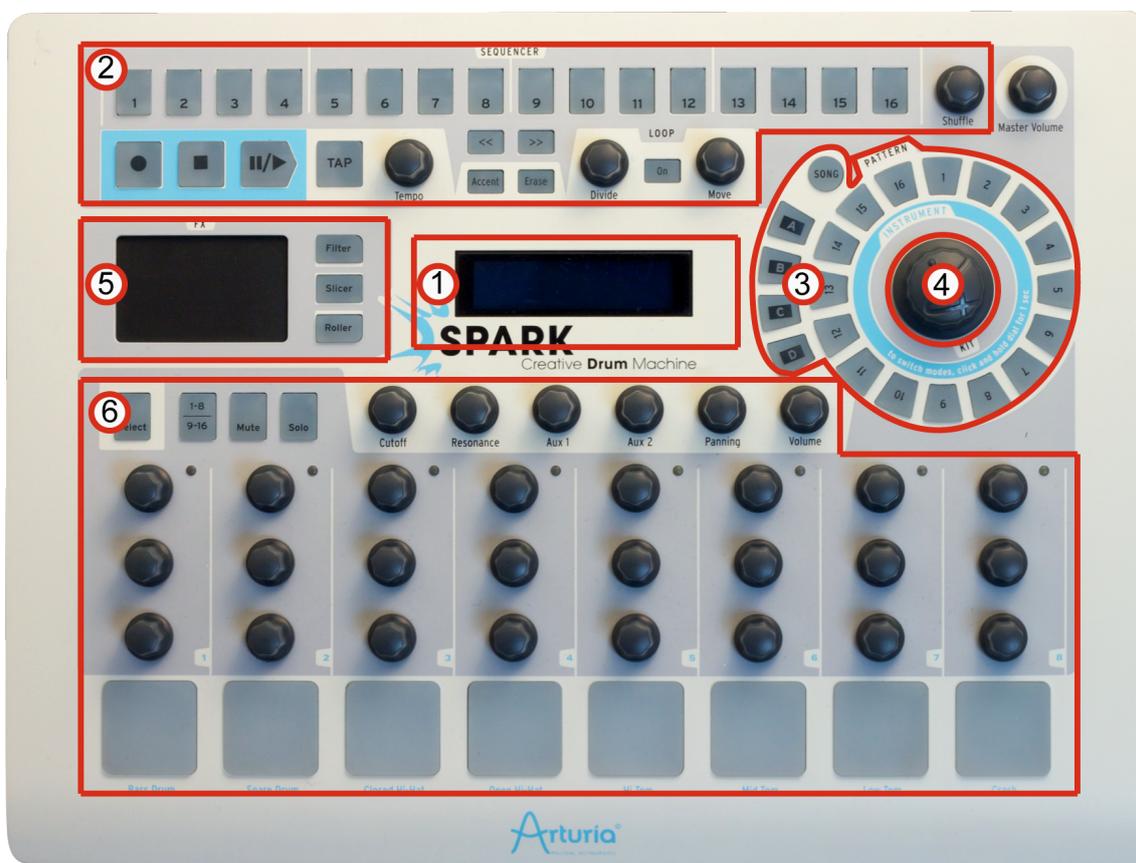
### 6.5.4 Automatisation avec Pro Tools

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 Paramétrer le mode du potentiomètre Move

Le potentiomètre move est un potentiomètre cliquable utilisé pour passer du mode « shift by one step » au mode « shift by one loop size ».

### 7.1.4 Allumer ou éteindre le mode « sequencer follow »

Pour allumer ou éteindre le mode « sequencer follow », il faut presser en même temps les boutons << et >>.

### 7.1.5 Effet Roller

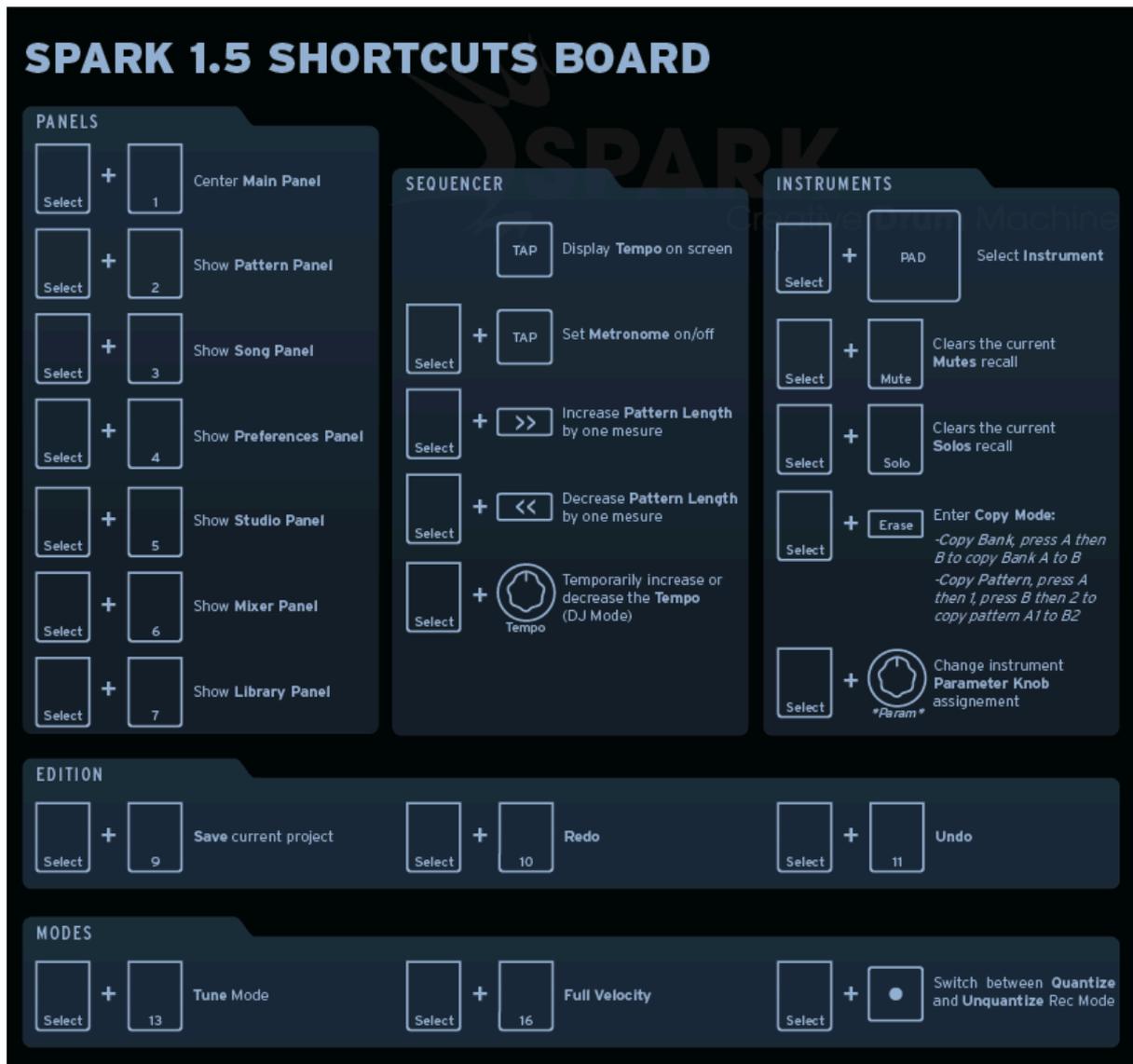
Avec le logiciel SPARK, l'effet Roller ne peut être utilisé qu'avec un Instrument à la fois, pour la raison évidente que l'on doit utiliser la souris pour jouer l'instrument.

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 vitesse 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 sensibles qui envoient de l'information Aftertouch.

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

## 7.1.6 Raccourcis Contrôleur



## 7.1.7 Interface d'assistance du logiciel

Un mode d'aide est disponible pour afficher tous les raccourcis du contrôleur. Cliquez sur  dans le coin supérieur gauche afin de basculer à l'interface Spark affichant tous les raccourcis, les noms des instruments qui sont chargés, ainsi que tous les Filtres et les modes de Slicer. Les raccourcis sont affichés sous forme de texte bleu au dessus des boutons, pour utiliser ces raccourcis, il suffit de maintenir SELECT tout en appuyant sur le bouton correspondant au raccourci souhaité.



Vous pouvez également double-cliquer sur le bouton **SELECT** pour afficher ou masquer le mode d'aide.



### 7.1.8 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].

### 7.1.9 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).

### 7.1.10 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.

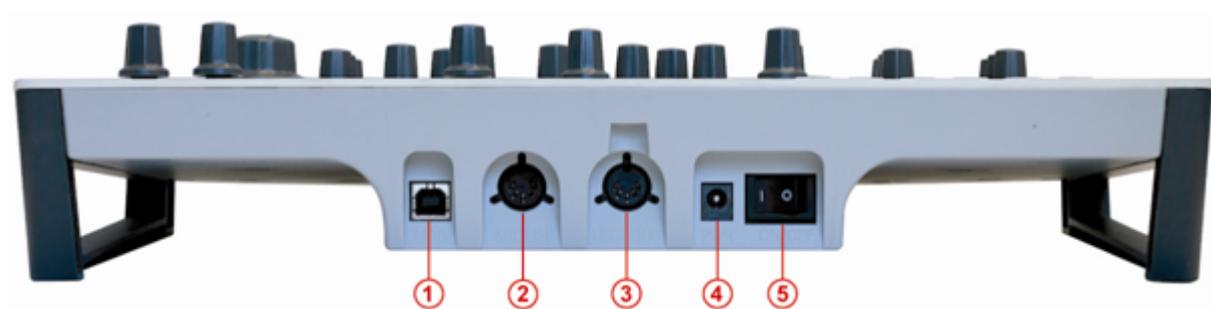
### 7.1.11 Alimentation électrique

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



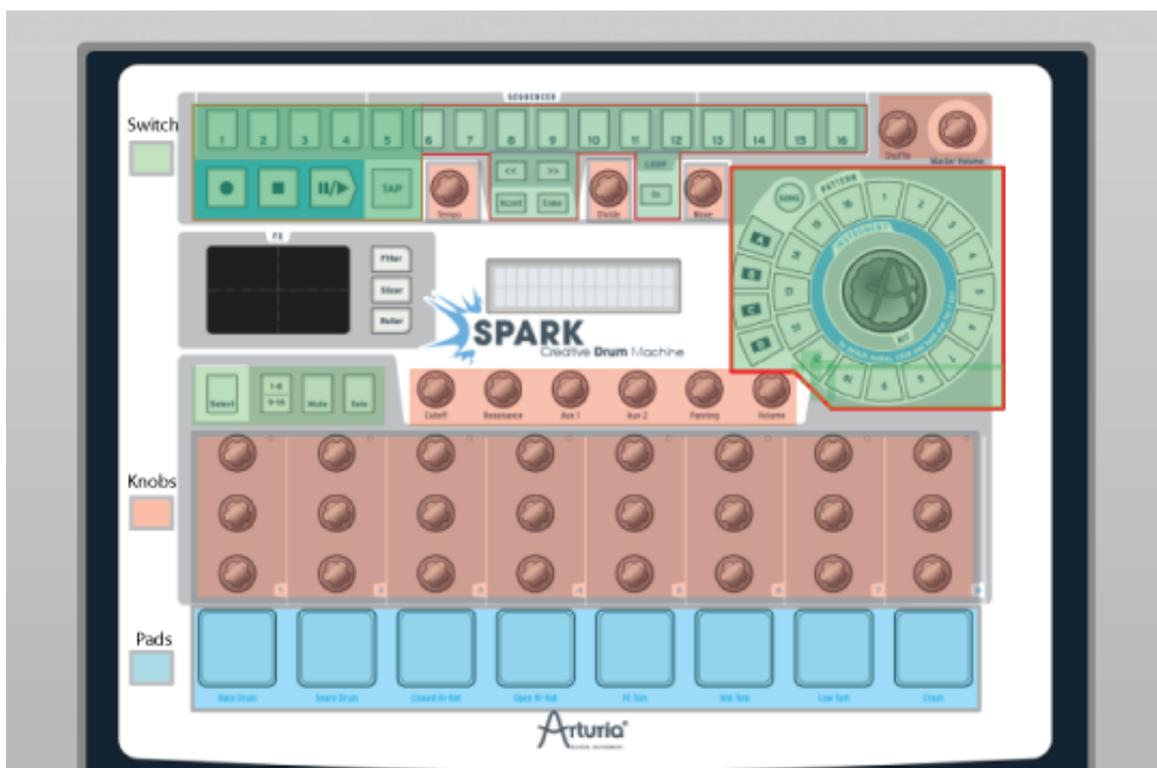
1.	Port de connexion USB
2.	Port MIDI IN
3.	Port MIDI OUT
4.	Port d'alimentation externe
5.	Interrupteur d'alimentation (on/off switch)

## 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.

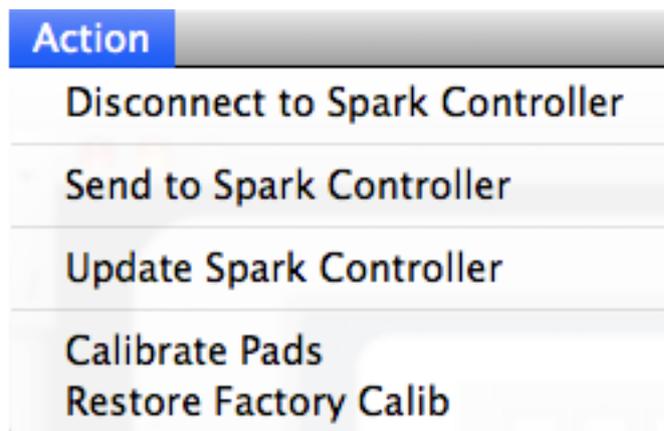
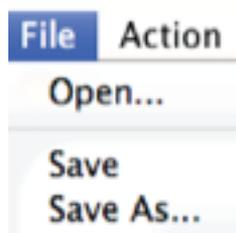
### 7.3.1 Présentation



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



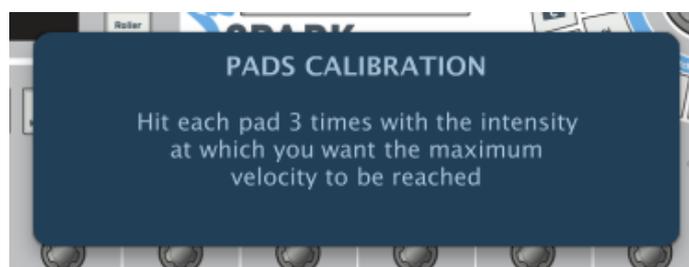
1. File > Open : Ouvrir et charger un modèle
2. File > Save : Enregistrer un modèle sur l'ordinateur
3. File > Save As : Enregistrer sous un modèle sur l'ordinateur
4. Action > Connect to Spark Controller : Se Connecter Ou Déconnecter du Spark Midi controller
5. Action > Send to Spark Controller : Envoyer le modèle au Spark Midi Controller
6. Action > Update Spark Controller: Mettre à jour le firmware du Midi Spark Controller
7. Action > Calibrate Pads: Calibrer la sensibilité des pads
8. Action > Restore Factory Calib: Restaurer la calibration usine

#### 7.3.2.1 Fichiers Midi Modèles (Template)

Les Fichiers Modèles Midi: Chacun des éléments de l'interface (Pad, potentiomètre ou bouton) envoie un message midi à la sortie USB. Le message midi attribué par défaut permet de contrôler le logiciel Spark. Vous pouvez modifier cette attribution pour chacun des éléments de l'interface du contrôleur afin qu'il puisse commander des fonctions d'autres logiciels, par exemple. Vous pouvez sauvegarder ces nouvelles attributions dans un fichier modèle (Template) en utilisant la commande File > Save. Pour qu'un modèle soit actif sur le contrôleur Spark, vous devez envoyer le fichier modèle au contrôleur Spark avec la commande Action > Send to Spark Controller. Un seul modèle peut être actif sur le contrôleur Spark.

### 7.3.2.2 Calibrage des Pads

Vous pouvez calibrer l'intensité de la frappe à laquelle le maximum de la vélocité sera atteint pour chaque pad du contrôleur Spark. Pour démarrer le processus de calibrage, cliquer sur Action > Calibrate. On vous demandera de frapper 3 fois sur chaque pad.



Des indicateurs lumineux permettent de visualiser la progression du calibrage :

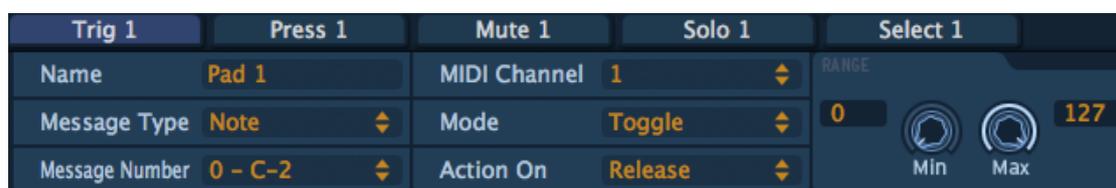


Vous pouvez restaurer le calibrage d'usine en cliquant sur Action > Restore Factory Calib.

### 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 (pas disponible pour Start, Stop, Continue)
11.	Choisir la valeur maximum pour le Message MIDI du Switch (pas disponible pour Start, Stop, Continue)
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

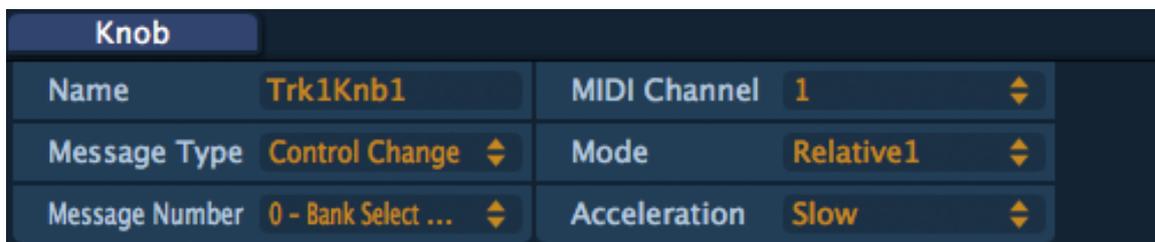


Track 1	Track 2	Track 3	Track 4	Track 5	Track 6	Track 7
Name	TrckAux1	MIDI Channel	1			
Message Type	Control Change	Mode	Relative3			
Message Number	0 - Bank Select ...	Acceleration	Fast			

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.

#### **7.4.12 Assigner un message CC MIDI aux fonctions play et stop**

Assigner un CC Midi aux fonctions Stop et Play à l'aide de Cmd+Click

De la même manière que précédemment sur les boutons Play et Stop.

## **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:**