

A stylized black graphic of a spark or flame, with several sharp, pointed shapes radiating from a central point on the left.

SPARK
Creative **Drum** Machine



Arturia[®]
MUSICAL INSTRUMENTS

La información contenida en este manual esta sujeta a cambio sin notificación y no representa un compromiso de parte de ARTURIA. La unidad de hardware y el producto de software descritos en este manual se suministran bajo los términos de un acuerdo de licencia o acuerdo de no divulgación. El acuerdo de licencia especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma o con ningún propósito diferente al uso personal del comprador, sin el permiso explícito por escrito de parte de ARTURIA S.A. Todos los otros productos, logos o nombres de compañías referidos en este manual son propiedad o son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

© ARTURIA SA – 1999-2014 – Todos los derechos reservados.

30, Chemin du Vieux Chêne

38240 Meylan

FRANCIA

<http://www.arturia.com>

Marzo 2014 – Edición 2.0

DIRECTOR DEL PROYECTO

Kevin Molcard

DIRECTOR DE PRODUCTO

Glen Darcey

PROGRAMACIÓN

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

ELECTRÓNICA

Laurent Baret
Bruno Pillet

DISEÑO

Glen Darcey
Sebastien Rochard
Morgan Perrier
Shaun Ellwood (Decoder Design)

DISEÑO DE SONIDO

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Noritaka Ubukata | Pierce Warnecke |
| Jean-Michel Blanchet | Oliver Fauque |
| Christian Lafitte (Cigale Prod) | Thomas Koot |
| Mike Hosker | Glen Darcey |
| Kevin Shröder | Hernan Velasco |
| Greg Savage | Stéphane Schott |

INDUSTRIALIZACIÓN

Nicolas Dubois
Richard Phan
Gerard Buracchini

ESCRITURA DEL MANUAL

| | |
|-------------------|-----------|
| William Talgorn | Randy Lee |
| Sebastien Rochard | |

TRADUCCION DEL MANUAL

| | |
|----------------|-------------------|
| Tomoya Fukuchi | Pierce Warnecke |
| Jérôme Parrod | Sébastien Rochard |

AGRADECIMIENTO ESPECIAL


Sean Weitzmann, Gérard Buracchini, Cedric Pallier, Elodie Cao, Denis Frouin, Philippe Girard-Buttoz, Yannick Bonnefoy, Peter Gelhaus (acoustic drum kit photo), Kevin Lamb, Patrick Kunz, Frank Orlich, Miguel Silva, Houston Haynes, Cristian Kreindler, Paul Steinway Sébastien Rochard, Tobias Carpenter, Hung Lee, Jason Huang, Wenyu Huang, Matty Yuan, Chen Xiaomai

MUESTRAS DE SONIDO

MODERNBEATS



 **UltimateSoundBank**

 ueberschall

Gracias por comprar Spark!

Este manual de usuario cubre tres productos diferentes:

- El Software *Spark*, un creativo centro de producción de ritmos
- El Controlador *Spark Creative Drum Machine*
- El Controlador *SparkLE*

El manual se concentra en dos áreas principales (hardware y software) con ocasionales "cambios laterales" para centrarse en la funcionalidad específica de cada controlador y su enfoque único para controlar el software.

En la mayoría de los casos, la información de un capítulo será suficiente para cubrir los dos controladores. Ocasionalmente, un capítulo será dividido en dos secciones: una para describir el controlador *Spark Creative Drum Machine* y otra para describir el controlador *SparkLE*, con todas las otras secciones que describen el software *Spark*, el cual ambos fueron diseñados para controlar (de aquí en adelante referido como ***Máquina Spark***).

Contenidos del Paquete (versión hardware)

En este paquete usted encontrará:

- Un DVD-ROM que contiene el instalador *Spark Creative drum machine* para Mac OS X y Windows 7/Vista/XP
- Una tarjeta de registro con el Número de Serie y el Código de Desbloqueo (*Spark Creative*), o un sticker dentro de la Guía de Inicio Rápido con dicha información (*SparkLE*).
- El Manual del Usuario para el software *Spark Creative Drum Machine* y el controlador *Spark*.
- Controlador *Spark Creative* o Controlador *SparkLE* (dependiendo del modelo)
- Cable USB

Asegúrese de almacenar cuidadosamente su información de registro! Esta contiene el número de serie y el código de desbloqueo que se requieren para registrar y autorizar la *Máquina Spark*, así que estos códigos son valiosos.

Es importante el registro porque este lo identifica como el propietario legítimo y garantiza que usted recibirá las últimas noticias y actualizaciones para su software y hardware.

Ver el [Capítulo 3](#) "Registro & REGISTRO & " para mayor información sobre el proceso de autorización.

Sección de Mensaje Especial

El controlador Spark usa USB o un adaptador de corriente externo. No conecte este producto con ninguna otra fuente de energía o adaptador diferente al recomendado específicamente por Arturia en este manual.”

ADVERTENCIA:

No ponga este producto en una posición donde alguien pueda caminar sobre el, tropezarse o enredar algo en los cables de conexión de energía.

No se recomienda el uso de un cable de extensión! Si debe usar uno, asegúrese que el cable puede soportar la corriente máxima necesitada por este producto. Por favor consulte un electricista local para más información acerca de sus requerimientos de energía.

Este producto solo debe usarse con los componentes suministrados o recomendados por Arturia. Cuando use este producto con uno de los componentes aprobados, por favor observe todas las marcas e instrucciones de seguridad que acompañan los productos accesorios.

ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO:

La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho a cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin notificación u obligación de actualizar el hardware que ha sido adquirido.

IMPORTANTE:

Siempre siga las precauciones básicas listadas abajo para evitar la posibilidad de lesión seria o incluso la muerte por choque eléctrico, daños, fuego u otros riesgos.

El producto usado solo o combinado con un amplificador, audífonos o parlantes, puede producir niveles de sonido que pueden causar pérdida permanente de la audición. NO opere durante largos periodos de tiempo a un alto nivel o a un nivel que no sea cómodo.

Si ocurre pérdida de la audición o zumbido en los oídos, debe consultar un audiólogo.

NOTIFICACIÓN:

Los cargos por servicio incurridos debido a la falta de conocimiento con relación a como trabaja una función o característica (cuando la unidad es operada según lo diseñado) no están cubiertos en la garantía del fabricante, y son, por lo tanto, responsabilidad del propietario. Por favor estudie cuidadosamente este manual y consulte a su distribuidor antes de solicitar servicio.

PRECAUCIONES QUE INCLUYEN, PERO NO ESTAN LIMITADAS, A LO SIGUIENTE:

- Lea y entienda todas las instrucciones.
- Antes de limpiar el instrumento, remueva siempre el cable USB. Cuando limpie, use un paño suave y seco. No use gasolina, alcohol, acetona, trementina o cualquier otra solución orgánica, no use limpiadores líquidos, en spray o paños muy húmedos.
- No use el instrumento cerca del agua o fuentes de humedad, tales como bañera, grifos, piscinas o lugares similares.
- No ubique el instrumento en posición inestable donde se pueda caer accidentalmente.
- No ponga objetos pesados sobre el instrumento. No bloquee las aberturas o rendijas del instrumento, estas son usadas para la circulación del aire y para prevenir que el instrumento se recaliente. No ubique el instrumento cerca de una fuente de calor o en algún lugar con pobre circulación de aire.
- Solo use el adaptador AC recomendado específicamente (9 Vdc, 800 mA)
- Asegúrese que la línea de voltaje en su locación coincide con el voltaje de entrada especificado en el adaptador de corriente AC.
- No abra o inserte nada dentro del instrumento que pueda causar fuego o choque eléctrico.
- No derrame ninguna clase de líquido dentro del instrumento.
- Siempre lleve el instrumento a un centro de servicio calificado. Usted invalidará su garantía si abre y remueve la cubierta, y el ensamblaje inapropiado puede causar choque eléctrico y otros malfuncionamientos.
- No use el instrumento cuando haya truenos y relámpagos; de otra forma puede causar choque eléctrico a larga distancia.
- No exponga el instrumento a calentamiento por luz solar.
- No use el instrumento cuando haya fuga de gas cercana.
- Arturia no es responsable por ningún daño o pérdida de datos causados por la operación inadecuada del instrumento.

MANEJO DE CD-ROMS:

Evite tocar o rayar la parte brillante (superficie codificada) del disco. Un disco CD-ROM dañado o sucio puede no leerse adecuadamente. Mantenga sus CD-ROMs limpios usando un limpiador comercial para CD.

Tabla de Contenidos

| | | |
|-----------|---|------------------------------------|
| 1 | INTRODUCCIÓN | 9 |
| 1.1 | BIENVENIDO A SPARK | 9 |
| 1.2 | HISTORIA | ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI. |
| 2 | INSTALACIÓN | ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI. |
| 2.1 | INSTALACIÓN PARA WINDOWS (7/XP/VISTA) | 11 |
| 2.2 | INSTALACIÓN PARA MAC OSX (10.7 Y MAYOR) | 15 |
| 3 | REGISTRO & AUTORIZACIÓN | 16 |
| 3.1 | REGISTRO | ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI. |
| 3.2 | AUTORIZACIÓN | ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI. |
| 4 | EL CONTROLADOR SPARKLE: VISTA GENERAL | 19 |
| 4.1 | EL PANEL FRONTAL | 19 |
| 4.2 | PANEL LATERAL (VISTA GENERAL) | 21 |
| 5 | EL CONTROLADOR SPARK CREATIVE: VISTA GENERAL | 22 |
| 5.1 | EL PANEL FRONTAL | 22 |
| 5.2 | PANEL POSTERIOR (VISTA GENERAL) | 24 |
| 6 | USAR EL SPARK: La Interfaz del Software | 25 |
| 6.1 | BARRA DE HERRAMIENTAS | 25 |
| 6.2 | PANEL PRINCIPAL (SPARKLE) | 26 |
| 6.3 | PANEL PRINCIPAL (SPARK CREATIVE) | 37 |
| 6.4 | PANEL SECUENCIADOR | 52 |
| 6.5 | PANEL DE SONIDO | 57 |
| 6.6 | ESTUDIO | 59 |
| 6.7 | MODULAR | 63 |
| 6.8 | MIXER | 73 |
| 6.9 | BIBLIOTECA | 86 |
| 6.10 | PANEL DE PREFERENCIAS | 88 |
| 7 | MODOS DE OPERACIÓN | 90 |
| 7.1 | MODO STANDALONE | 90 |
| 7.2 | MODO PLUG-IN | 92 |
| 7.3 | VST | 93 |
| 7.4 | UNIDAD DE AUDIO (SOLO MAC OSX) | 95 |
| 7.5 | PRO TOOLS | 98 |
| 7.6 | GRABACIÓN MIDI DESDE EL SPARK HACIA UN HOST DAW | 99 |
| 7.7 | CONTROLAR EL SPARK CON UN CONTROLADOR MIDI EXTERNO | 102 |
| 8 | CONTROLADORES SPARK | 103 |
| 8.1 | USAR EL CONTROLADOR CON LA MÁQUINA SPARK | 103 |
| 8.2 | USAR EL CONTROLADOR CON APLICACIONES HOST O DISPOSITIVOS MIDI | 104 |
| 8.3 | MIDI CONTROL CENTER | 105 |
| 9 | INFORMACIÓN LEGAL DEL SPARK | 106 |
| 9.1 | ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE | 106 |
| 9.2 | INFORMACIÓN FCC (USA) | 108 |
| 9.3 | CANADÁ | 109 |
| 9.4 | EUROPA | 109 |
| 10 | NOTAS | 110 |

1 INTRODUCCIÓN

1.1 BIENVENIDO A SPARK

PONLE BEAT AL FUTURO

Combinando el poder de síntesis analógica, el modelado físico y el muestreo a través del flujo de trabajo intuitivo del hardware de una caja de ritmos, Spark es un centro de producción de ritmos altamente creativo. Spark le ahorrará tiempo en la búsqueda del drum kit correcto y lo enganchará por su increíble facilidad de uso y posibilidades sonoras.

Spark incrusta cajas de ritmos analógicos vintage, beatboxes basados en muestreo y reproducción de circuitos REX. La Máquina Spark le permite además irrumpir en sus límites sonoros gracias a un controlador altamente modificable.

Incluye control a fondo de sus sonidos, modo loop avanzado y un panel táctil XY con 8 efectos en tiempo real, Spark le permitirá crear experimentos de beats únicos y alimentar constantemente su creatividad con ideas innovadoras.

La potencia sonora del Spark es más que enorme, incluye tres máquinas de tambor distintivas: síntesis analógica, muestreo y modelado físico. Gracias a los automatismos disponibles en todos los parámetros, cada kit es muy ajustable y personalizable, aportando una aproximación divertida y complementaria a la navegación de muestras, haciéndolo más interactivo y fácil de usar que otros productos similares.

Con la incorporación de un secuenciador de 16 pasos y 8 pads táctiles sensibles a la velocidad en una estación de ritmo robusto, Spark es el arma de elección para traer el mejor groove a sus pistas ya sea que este trabajando en el estudio o actuando en el escenario.

1.2 HISTORIA

A principios de 2001 Arturia comenzó a trabajar en algoritmos avanzados para la emulación digital de las características de audio de circuitos analógicos. Se les conoce como TAE®, siglas para True Analog Emulación. En términos no técnicos, se trata de una forma sin precedentes de crear el sonido único que uno encuentra en un sintetizador como el Moog Modular. Casi un año después de que comenzaron a trabajar en los algoritmos, Arturia estaba listo para la retroalimentación. En la feria NAMM 2002 en California, Arturia compartió una primera versión de lo que luego sería el Moog Modular V con el renombrado fabricante del sintetizador original Moog, el doctor Bob Moog.

En la búsqueda de una visión de expertos en producción de sonido como el Dr. Moog, así como de los usuarios ávidos de sintetizador, Arturia fue capaz de asegurar la calidad de los instrumentos que hacía; tan bien, de hecho, que el propio Dr. Moog respaldó el Moog Modular V. El lanzamiento de esta potencia de sonido fue un éxito instantáneo, ganando premios de varias revistas top, y llevando al desarrollo de otras recreaciones de sintetizador.

Poco después, Arturia comenzó a recibir muchas peticiones de los músicos, productores y bandas. Muchos de ellos explicaron cómo tenían previsto reemplazar sus sintetizadores originales con instrumentos virtuales. Artistas de todo el mundo estaban empezando a ver las ventajas de una alternativa de software para los sintetizadores basados en hardware.

El CS-80V emuló el legendario Yamaha CS-80, considerado por muchos como "el último sintetizador polifónico", y se lanzó en el AES 2003 en Nueva York. Imagine algo de su música favorita de diversos artistas como Keith Emerson o Stevie Wonder, y obtendrá una idea de las capacidades del CS-80V.

El ARP 2600V se puso en marcha en el NAMM Show de Invierno en 2005 en Anaheim. Este era una fiel reproducción del ARP 2600 y era ideal para casi cualquier sonido que uno quisiera crear: todo, desde las estocadas drum n' bass hasta los sonidos de R2-D2 en Star Wars se han hecho con el ARP.

En el NAMM Show de Invierno 2006, ARTURIA anunció el lanzamiento de su séptimo producto: el Prophet V. Este potente híbrido ofrecía dos instrumentos en uno: combinaba la calidez del legendario sintetizador analógico programable Prophet 5 con las texturas únicas Vector Synthesis del Prophet VS digital.

Al año siguiente, en el NAMM Show del verano 2007, Arturia lanza el Jupiter-8V. En términos de posibilidades sonoras, este complementaba a sus "hermanos Arturianos" trayendo algo diferente a la mesa. El Jupiter-8V podía crear sonidos muy versátiles: usted fácilmente podía hacer sonidos 'gruesos' o 'cristalinos' con él. De hecho, el Jupiter-8V sonaba de la manera en que lo hacía originalmente: 'elegante y pulido'.

La comunidad electro-pop rápidamente se convenció de las cualidades del Jupiter-8 original. Los artistas que han usado el Jupiter-8 incluyen: Thomas Dolby, Tangerine Dream, Jean Michel Jarre, Depeche Mode, Prince, Kitaro, Elvis Costello, Duran Duran, Huey Lewis and the News, Journey, Yes, Devo, Billy Idol, Jan Hammer y BT, por nombrar unos cuantos!

Reconociendo el compromiso con los artistas del mundo que tenía el sonido del Jupiter-8, Arturia se esmeró con el Jupiter-8V para mantener la fidelidad absoluta a las características sonoras del amado instrumento al mismo tiempo que seguía con su afición de permitir que los usuarios se aventuraran más allá de su capacidades originales.

Luego, en el año 2011, Arturia introdujo el SPARK Creative Drum Machine. Este potente instrumento híbrido estaba dirigido al productor y creador de beats en vivo. Propuso un flujo de trabajo único, mezclando el estilo de 16 pasos de programación con el enfoque en vivo de los pads, las funciones de filtro, corte y loop. Aprovechando su experiencia con los analógicos virtuales, Arturia no sólo integró las emulaciones de máquinas clásicas analógicas de tambor, sino también baterías acústicas, modelos físicos y kits electrónicos de gran alcance, todos incluidos en una interfaz fácil de usar. Spark fue rápida y ampliamente utilizado por los mejores productores y artistas como Sandy Vee, The Glitch Mob, The Mars Volta, Vitalic, DJ Quick, y Yeasayer.

En 2013 Arturia continuó su racha innovadora con la presentación del controlador de hardware SparkLE y la versión 1.6 del software SPARK Creative. Esta poderosa combinación ofrece todas las aclamadas características del software SPARK Creative mientras mantiene un flujo de trabajo intuitivo en sí mismo.

Por último, en el NAMM Show de invierno 2014, Arturia anunció la versión 2.0 del software Spark, con una interfaz GUI totalmente nueva, al igual que muchas nuevas características incluyendo un secuenciador mejorado, modo Song y una completa interfaz de síntesis modular para infinitas posibilidades de creación de sonido.

Estamos seguros que el SPARK Creative Drum machine tendrá su lugar en el centro de sus esfuerzos creativos.

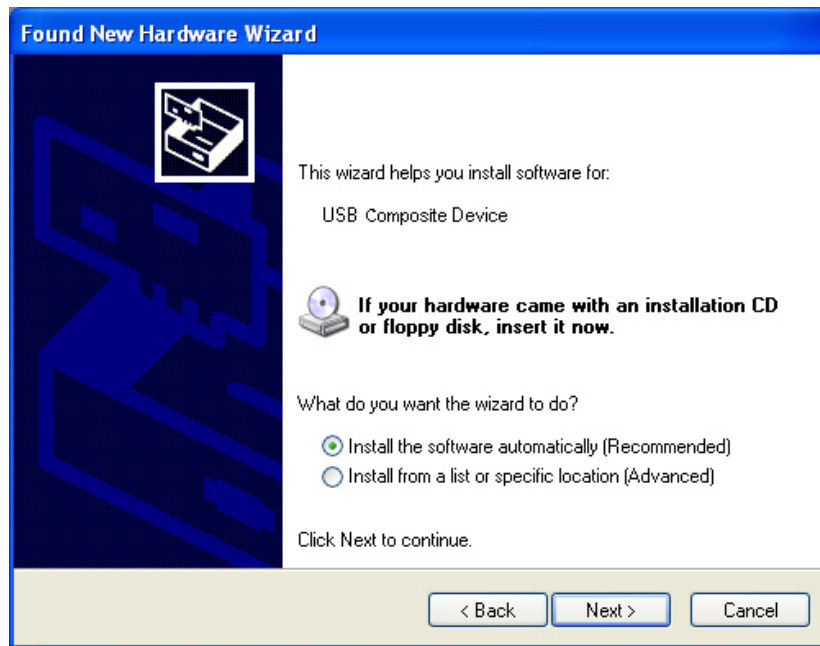
2 INSTALACIÓN

2.1 INSTALACIÓN PARA WINDOWS (7/XP/VISTA)

- Ponga el DVD de instalación en el drive DVD-ROM de su computadora.
- Use el Explorador de Windows® para buscar el contenido del DVD-ROM.
- Haga doble click en el archivo instalador llamado **SPARK Setup.exe**.
- Haga clic en Next.
- Para continuar, primero debe aceptar el acuerdo de licencia. Luego de haber leído el acuerdo de licencia, marque la casilla correspondiente y haga clic en Next.
- Para realizar una instalación completa, deje marcada la opción Complete y haga clic en Next. Para quitar la selección de los componentes o para instalar la aplicación SPARK y la biblioteca de sonidos en una ubicación diferente, seleccione Custom. Luego haga clic en Next. En el próximo dialogo, escoja la carpeta destino para la instalación. Para usar la ruta por defecto, solo haga clic en Next. Si desea seleccionar una ruta personalizada para un componente SPARK, haga clic en Change, busque la carpeta donde quiere instalar la aplicación o la biblioteca de sonido. Entonces haga clic en Next. Si selecciona VST (y/o VST 64 bits) tendrá que seleccionar su carpeta VST (y/o VST 64 bits).
- El Programa de Instalación lo llevará a través del procedimiento de instalación. Siga las instrucciones en la pantalla.
- Después de haber realizado exitosamente la instalación, haga clic en Finish.
- Luego, para poder instalar el driver del hardware Controlador del SPARK, necesitará conectar el Controlador SPARK a su computadora. En Windows® Vista, la instalación del driver finalizará automáticamente. En Windows® XP, la instalación es un proceso de dos pasos, que se describe a continuación. Debe aparecer la siguiente pantalla:
- La instalación inicia con la instalación del Dispositivo Compuesto:



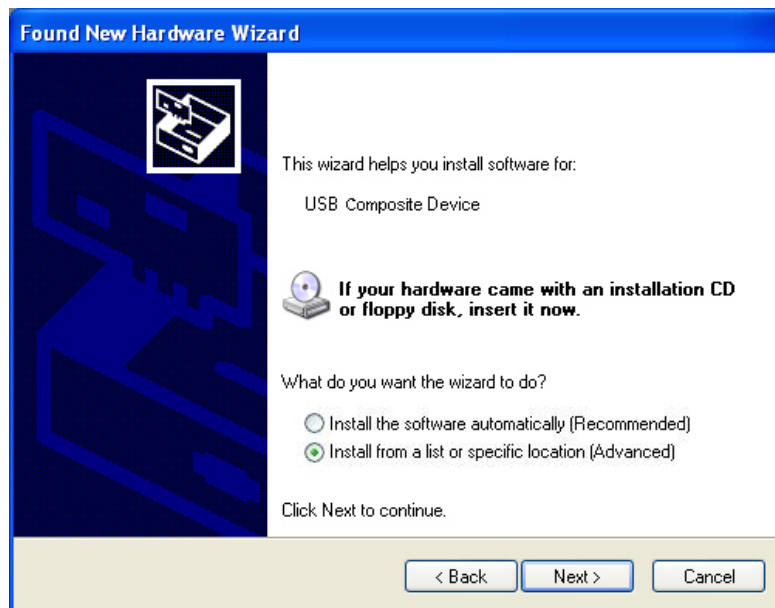
- Escoja "Yes, this time only" y haga clic en Next



- Haga clic en Next
- Después de procesar, el Dispositivo Compuesto se instalará correctamente.
- El proceso debe continuar con la instalación de un Dispositivo de Audio USB.



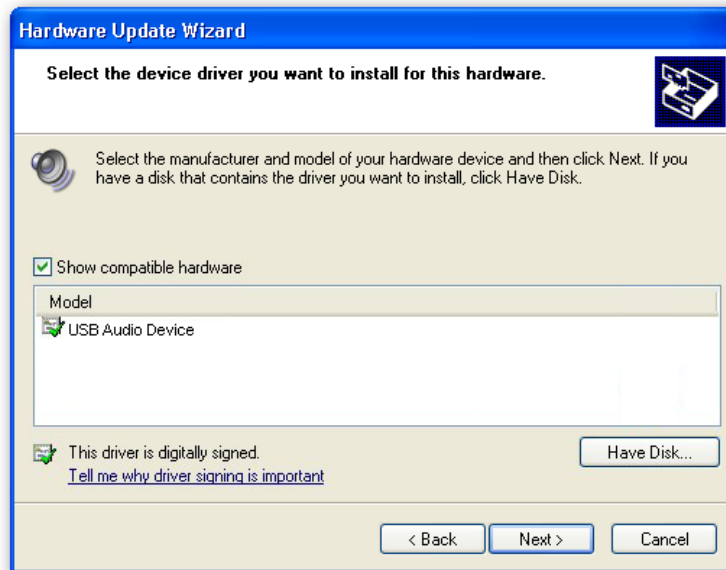
- Escoja "No, not this time", y haga clic en Next



- Escoja "Install from a list or specific location" y haga clic en Next

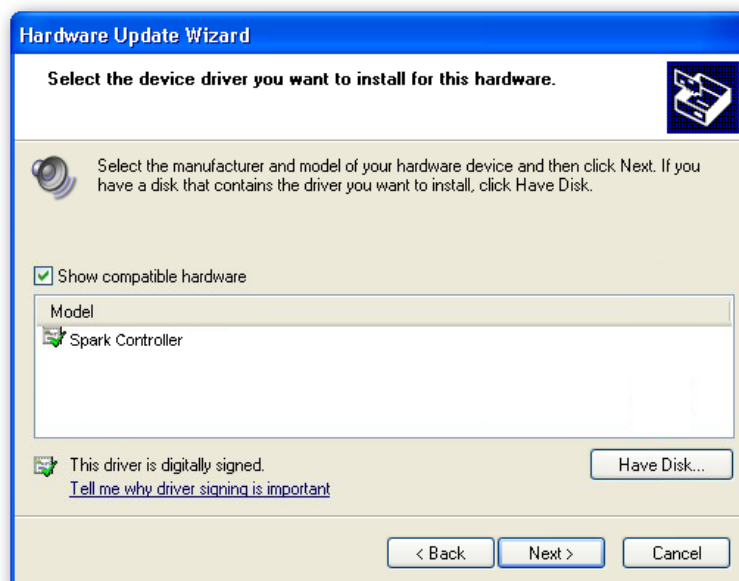


- Escoja "Don't search. I will choose the driver to install."
- Haga clic en Next



- Haga clic en "Have Disk"
- Haga clic en Browse, y ubique Spark_XP.inf en el DVD de instalación del Spark:

[YourDVDdrive] : \Driver\Spark_XP.inf



- Escoja "Spark Controller" y haga clic en Next



- Haga clic en “Continue Anyway”

Ahora su Controlador Spark debe estar listo para usarse.

2.2 INSTALACIÓN PARA MAC OSX (10.7 y mayor)

- Ponga el DVD-ROM de instalación en el drive DVD-ROM de su computadora. Su icono aparecerá en el Mac OS X Finder®.
- Conecte el Controlador SPARK usando el cable USB. Si desea conectar el Controlador a un hub USB, asegúrese que el hub tiene su propia fuente de energía. El Controlador SPARK no trabajará en un hub USB pasivo (alimentado por bus).
- Haga doble clic en el icono SPARK DVD para desplegar el contenido del DVD.
- Haga doble clic en el archivo del instalador llamado SPARK.
- Haga clic en Continue para proceder.
- Para continuar, primero deberá aceptar el acuerdo de licencia. Después de haber leído el acuerdo de licencia, presione Continue y haga clic en Agree.
- Seleccione el disco duro dentro del cual quiere instalar SPARK.
- Haga clic en Continue.
- Seleccione los elementos que desea instalar. (Recomendamos instalar todos los elementos, pero si sabe que no necesita cierto elemento como uno de los formatos plug-in, desmarque la caja al lado de este).
- Si desea instalar los contenidos de la Biblioteca SPARK en una ubicación personalizada, e.g. en un disco duro externo, haga clic en el icono del folder en la columna Location para abrir un diálogo en el cual usted puede especificar un destino para la instalación.
- Haga clic en Install para continuar. El Programa de Instalación lo llevará a través del procedimiento de instalación. Siga las instrucciones en la pantalla.

3 REGISTRO & AUTORIZACIÓN

3.1 REGISTRO

Ahora que la Máquina Spark ha sido instalada, el primer paso es registrar el software para poder obtener el código de activación que lo habilitará para usarlo.

El proceso de registro requerirá que usted ingrese el número de serie del Spark y el código de desbloqueo. Dependiendo del controlador Spark que posea, usted encontrará este en una pequeña tarjeta plástica (Spark Creative) o en una etiqueta en la parte posterior de la Guía de Inicio Rápido (SparkLE).

Conecte su computadora a la Internet, y diríjase a la siguiente página web:

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

Si aún no tiene una cuenta de Arturia, por favor cree una. Cuando lo haga, verá este formulario:

Create your account here

** Indicates required fields*

Firstname: *

Lastname: *

Email address: *

Confirm email: *

Password: *

Confirm password: *

Address:

City:

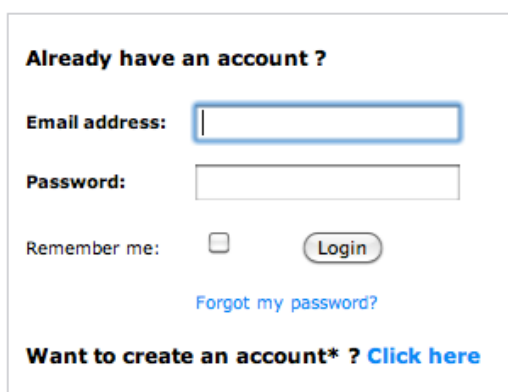
State:

Zip/Postal code:

Country: *

I wish to receive the Arturia newsletter:

Si ya tiene una cuenta, simplemente regístrese:



Already have an account ?

Email address:

Password:

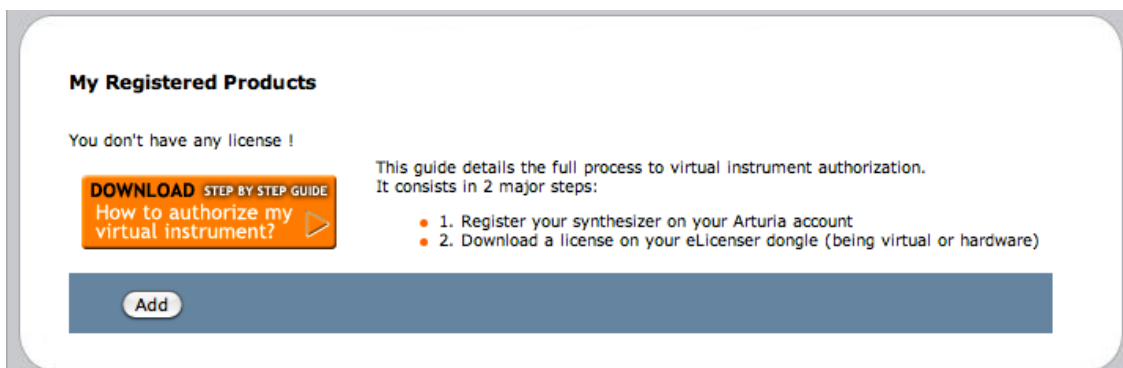
Remember me:

[Forgot my password?](#)

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


Una vez ha ingresado en su cuenta, puede registrar su unidad Spark y solicitar su código de activación.

Vaya a la sección "My Registered Products" de su cuenta y haga clic en el botón "Add":



My Registered Products

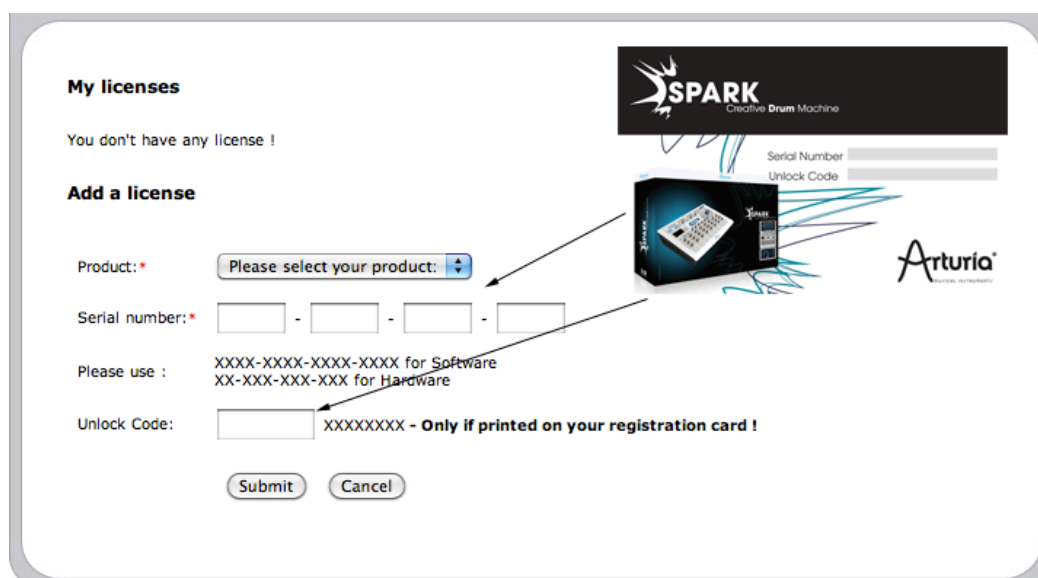
You don't have any license !

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)

En el formulario que aparece, seleccione "SPARK Software" del menú desplegable, escriba su número de serie y el código de desbloqueo (como está escrito en la tarjeta de registro en la etiqueta), y haga clic en Submit:



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 !**

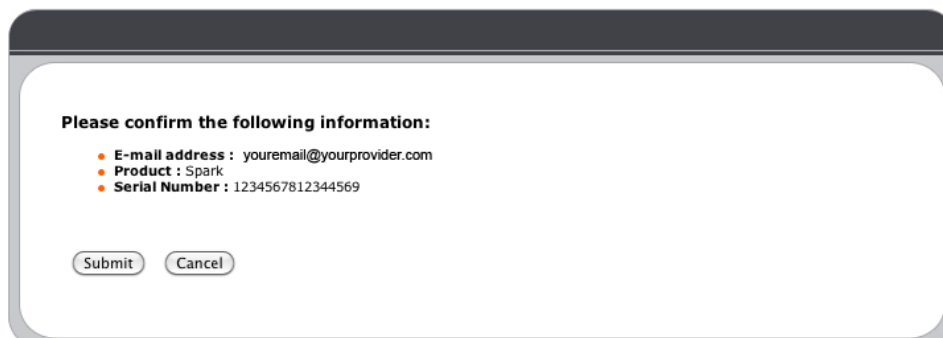


Serial Number

Unlock Code



Usted debe ver la siguiente pantalla de confirmación. Si la información es correcta, haga clic en Submit:



Please confirm the following information:

- E-mail address : youremail@yourprovider.com
- Product : Spark
- Serial Number : 1234567812344569

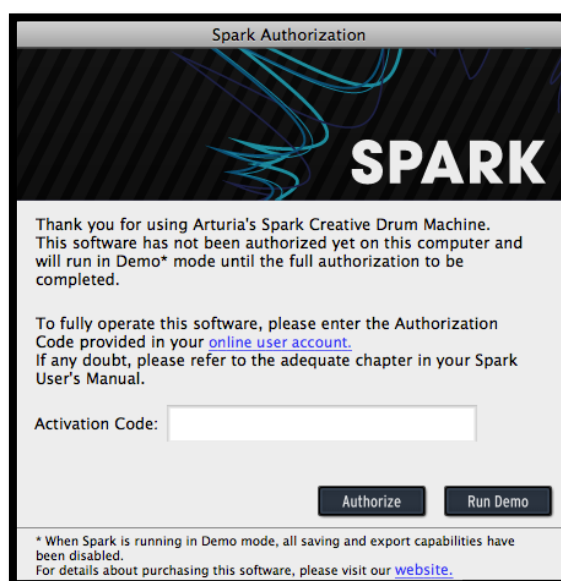
Submit Cancel

3.2 AUTORIZACIÓN

Por favor refierase a la **Guía de Inicio Rápido** para su versión especial del producto Spark para información acerca del registro y autorización.

Finalmente, hay una pantalla para copiar el **código de activación**. La misma información se envía a su correo electrónico como respaldo.

Copie el **código de activación** y péguelo en la ventana Authorization que aparece cuando usted inicia Spark:



Spark Authorization

SPARK

Thank you for using Arturia's Spark Creative Drum Machine. This software has not been authorized yet on this computer and will run in Demo* mode until the full authorization to be completed.

To fully operate this software, please enter the Authorization Code provided in your [online user account](#). If any doubt, please refer to the adequate chapter in your Spark User's Manual.

Activation Code:

Authorize Run Demo

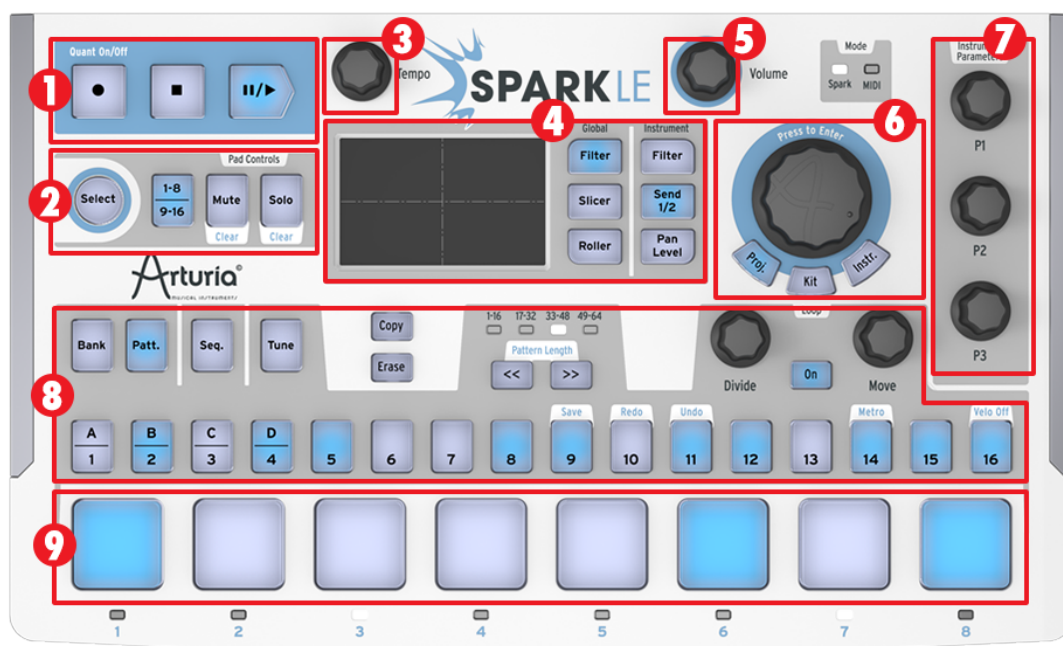
* When Spark is running in Demo mode, all saving and export capabilities have been disabled.
For details about purchasing this software, please visit our [website](#).

Si su código de activación ha sido correctamente ingresado, el software se iniciará. A partir de este momento Spark se iniciará sin mostrarle la ventana Authorization.

4 EL CONTROLADOR SPARKLE: VISTA GENERAL

4.1 EL PANEL FRONTAL

En esta vista general nos enfocaremos en las características específicas del controlador de hardware.



| | |
|----|--|
| 1. | Zona de Transporte |
| 2. | Controles Pad: Select Instrument/Shortcut, página Toggle Instrument (1-8, 9-16), Botones Mute y Solo |
| 3. | Perilla Tempo |
| 4. | Pad de efectos en Vivo y botones de Selección de efectos |
| 5. | Perilla de Control del Volumen Maestro |
| 6. | Jog Dial y botones Modo Project / Kit / Instrument |
| 7. | Perillas de parámetro del instrumento |
| 8. | Zona del Secuenciador |
| 9. | Pads de Instrumentos |

4.1.1 Zona de Transporte

Grabe, reproduzca, pause o detenga un patrón o canción con estos botones.

4.1.2 Controles Pad

Los botones en esta zona pueden seleccionar un Instrumento, ejecutar un Atajo, cambiar entre dos páginas de Instrumentos en el kit y seleccionar Mute y/o Solo sobre la marcha.

4.1.3 Perilla Tempo

Use esta perilla para ajustar el tempo del patrón o canción.

4.1.4 Pad Efectos en Vivo

Control en tiempo real de los efectos de interpretación en un eje X/Y. Tres botones alternan los efectos Global (Filter, Splicer, Roller) y tres más controlan los efectos para el Instrumento seleccionado. El botón Select puede bloquear la posición de un efecto mientras se realiza un segundo efecto.

4.1.5 Perilla de Volumen Maestro

Esta perilla controla el nivel de salida general.

4.1.6 El Jog Dial y Botones Mode

El Jog Dial le permite acceder a la biblioteca y cargar Instrumentos, Kits y Proyectos. Usándolo con el botón Select usted puede aplicar filtros de búsqueda mientras selecciona Instrumentos.

Use los botones Project, Kit e Instrument para acceder directamente al buscador de la biblioteca correspondiente. Use el jog dial y el botón Select para buscar kits, proyectos, instrumentos o muestras:

Mover la Rueda Jog le permitirá navegar la lista de resultados. Hacer clic en la Rueda Jog cargará el elemento resaltado.

Mover la rueda jog mientras presiona el botón "Select" navegará la lista de filtros. Hacer clic en la rueda jog activará/desactivará el filtro actual.

Haga clic y sostenga la Rueda Jog, luego muévela para seleccionar un buscador diferente (Proyecto, Kit, Instrumento o Disco).

Sostenga el botón "Select" y haga clic en la Rueda Jog durante 1 segundo para cerrar la ventana del buscador sin cargar nada.

4.1.7 Perillas de Parámetro del Instrumento

Seleccione tres parámetros por instrumento para ajustar durante la grabación o reproducción.

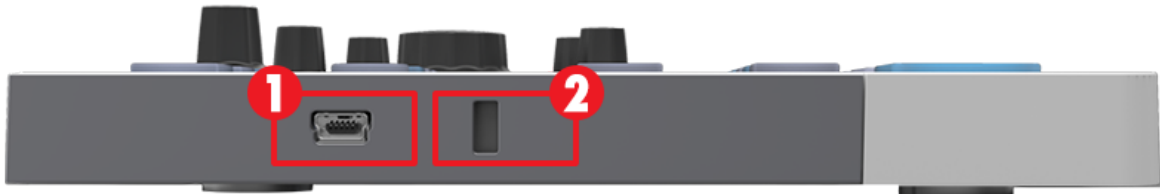
4.1.8 Zona del Secuenciador

Usada para seleccionar y editar patrones y ensamblar y editar canciones, la zona del Secuenciador también le da la posibilidad de alterar bucles en tiempo real. Usted también puede hacer ajustes a la afinación cromática del Instrumento seleccionado.

4.1.9 Pads del Instrumento

Los pads le permiten tocar múltiples instrumentos al mismo tiempo de un set de ocho instrumentos, y el botón de página 1-8 / 9-16 puede alternar el kit actual entre otro set de ocho instrumentos. Use los botones Mute y Solo para silenciar una o más pistas de Instrumentos o traer otros al frente de la mezcla.

4.2 PANEL LATERAL (VISTA GENERAL)



| | |
|----|--------------------------------|
| 1. | Conector USB Mini-B |
| 2. | Ranura para candado Kensington |

4.2.1 Conector USB

Use el cable USB suministrado para conectar el controlador SparkLE al puerto USB 2.0 de su computadora. El SparkLE es alimentado por bus, así que no necesita una fuente de energía adicional.

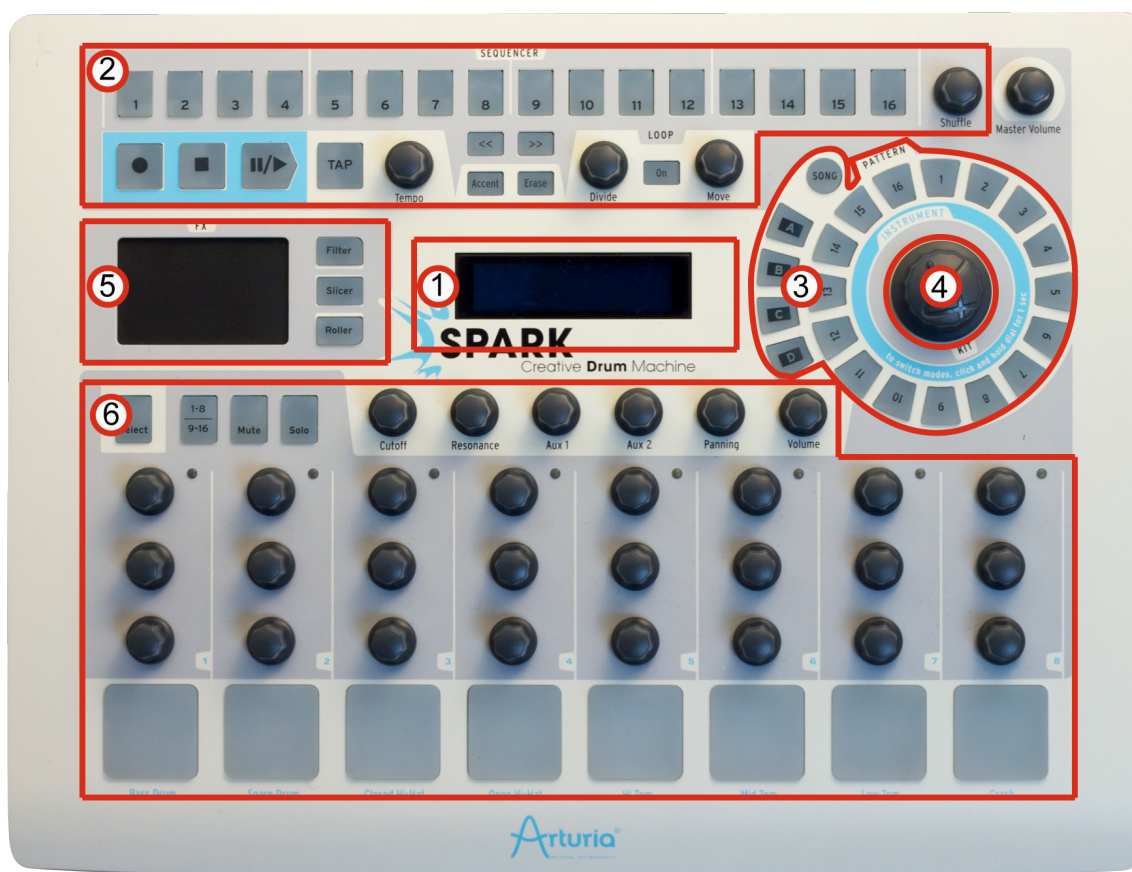
4.2.2 Ranura para Candado Kensington

El SparkLE es altamente portátil, así que esta ranura le permitirá un grado adicional de seguridad.

5 EL CONTROLADOR SPARK CREATIVE: VISIÓN GENERAL¹

5.1 EL PANEL FRONTAL

El controlador Spark Creative luce igual que su panel Central en la Máquina Spark. En esta visión general nos enfocaremos en las características específicas del hardware controlador.



| | |
|----|--------------------------------|
| 1. | Pantalla |
| 2. | Zona Secuencer |
| 3. | Zona Song/Pattern |
| 4. | Jog Dial |
| 5. | Pad efectos en vivo |
| 6. | Zona de Control de Instrumento |

5.1.1 Pantalla

Oportunamente situada en el centro del controlador Spark Creative, la pantalla es la fuente central para toda la información acerca de lo que el controlador está haciendo.

5.1.2 Zona Secuencer

Usada para ver, ensamblar y editar patrones y canciones, la zona del Secuenciador también le da la posibilidad de alterar bucles en tiempo real.

5.1.3 Zona Song/Pattern

Los 64 patrones del Spark Creative pueden accederse rápidamente desde esta zona. Están organizados en cuatro bancos de 16 patrones cada uno (A-D y 1-16). Los botones también se iluminan para decirle cual patrón está tocando actualmente.

5.1.4 Jog Dial

El Jog Dial le permite acceder a la biblioteca y cargar Instrumentos, Kits y Proyectos. Cuando se usa con el botón Select, usted puede aplicar filtros de búsqueda mientras selecciona instrumentos.

Use el jog dial y el botón Select para buscar kits, proyectos, instrumentos o muestras:

Mover la Rueda Jog le permitirá navegar la lista de resultados. Hacer clic en la Rueda Jog cargará el elemento resaltado.

Mover la rueda jog mientras presiona el botón "Select" navegará la lista de filtros. Hacer clic en la rueda jog activará/desactivará el filtro actual.

Haga clic y sostenga la Rueda Jog, luego muévala para seleccionar un buscador diferente (Proyecto, Kit, Instrumento o Disco).

Sostenga el botón "Select" y haga clic en la Rueda Jog durante 1 segundo para cerrar la ventana del buscador sin cargar nada.

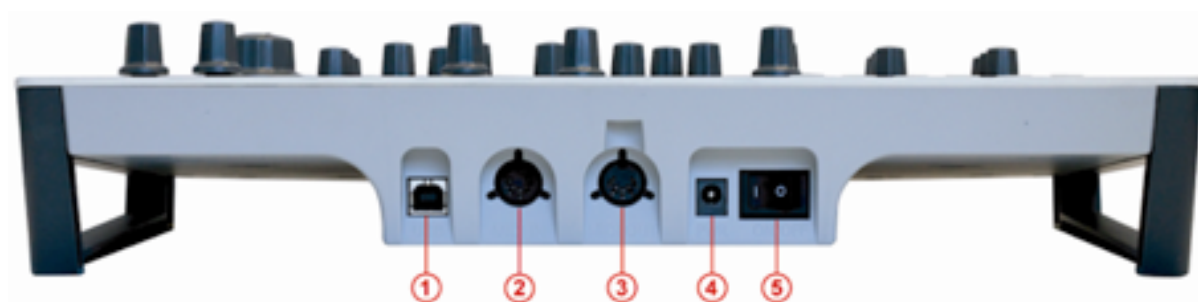
5.1.5 El Pad FX Live

Control en tiempo real de una tonelada de efectos de interpretación tales como filtro y resonancia, volumen y paneo, envíos aux, reducción de bits, efectos de balbuceo, etc. Tres botones en esta zona alternan el Filtro, los efectos Splicer y Roller y es cíclico a través de sus diferentes variaciones. Un efecto puede bloquearse en mid-modulation mediante el botón Select mientras se realiza un segundo efecto.

5.1.6 Zona de Control de Instrumento

Toque los pads y ajuste los parámetros de uno o varios instrumentos a la vez, ya sea durante la grabación de una pista o durante la reproducción de un patrón o una canción. Seleccione entre dos bancos de instrumentos, Mute o Solo utilizando los botones de esta zona.

5.2 PANEL POSTERIOR (VISTA GENERAL)



| | |
|----|--|
| 1. | Conector USB |
| 2. | Puerto MIDI IN |
| 3. | Puerto MIDI OUT |
| 4. | Fuente de energía 9Vdc, 800 mA, centro positiva |
| 5. | Interruptor Encendido/Apagado |

5.2.1 Conector USB

Este conecta el puerto USB 2.0 de su computadora para el intercambio de datos y para alimentación eléctrica. Además de permitir control de la Máquina Spark este puerto también puede tomar datos MIDI del mundo exterior y alimentarlos a su computadora, y viceversa.

5.2.2 Puerto MIDI In

Use este puerto para enviar datos MIDI de un dispositivo externo a su computadora.

5.2.3 Puerto MIDI Out

Este puerto no solo envía datos MIDI de su computadora a dispositivos externos, también le permite usar el controlador Spark Creative para manejar esos dispositivos externos vía MIDI.

5.2.4 Fuente de Energía (opcional)

Conecte el controlador Spark a un puerto USB 2.0. Esto suministrará suficiente energía para hacer funcionar el controlador.

Nota: Usted no debe usar el controlador con un hub no alimentado por USB.

Si prefiere alimentar su controlador Spark Creative con una fuente de energía separada, conéctela aquí. Asegúrese de usar una con las especificaciones correctas, es decir: 9 voltios DC, 800 mA, y centro positiva.

5.2.5 Interruptor Encendido/Apagado

Use este para encender o apagar el controlador Spark Creative.

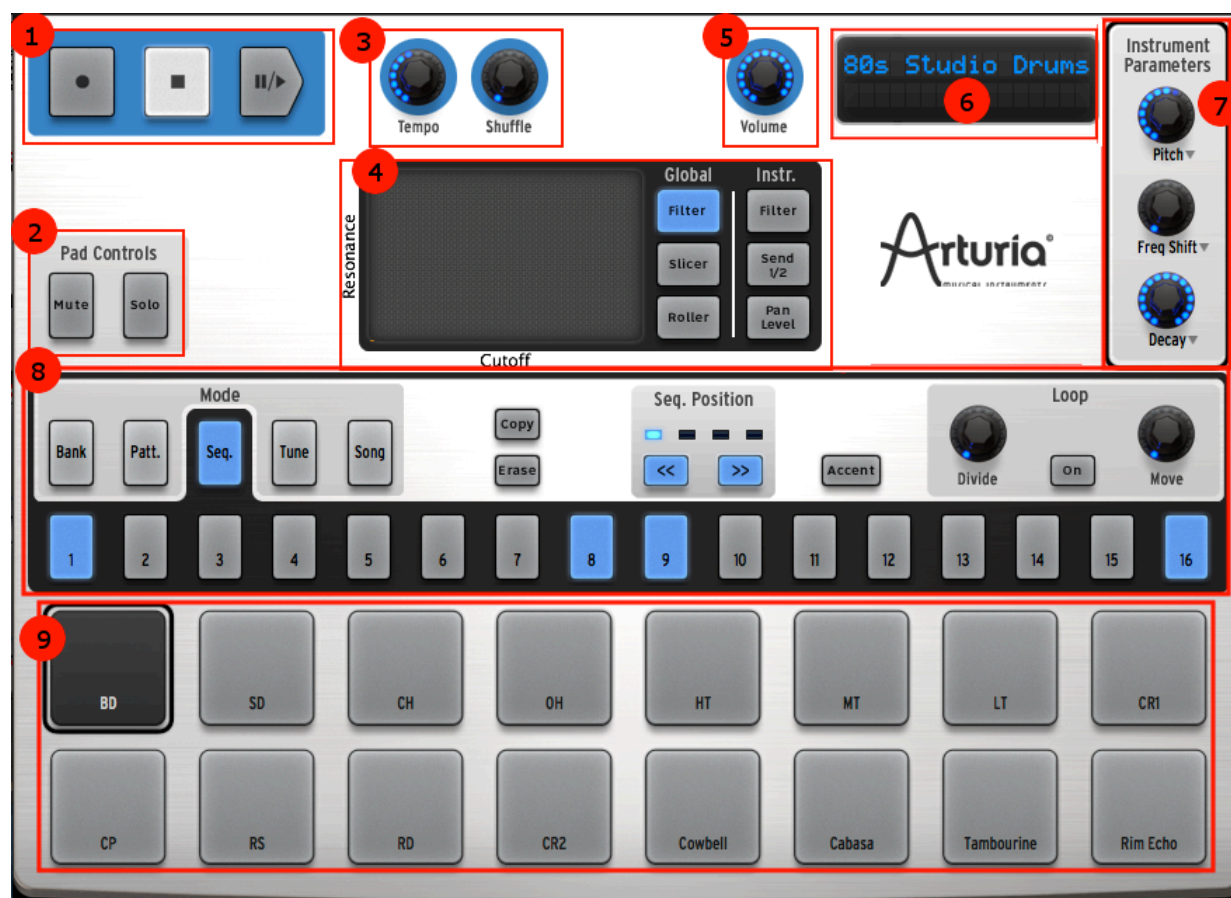
6 USAR EL SPARK: La Interfaz de Software

6.1 LA BARRA DE HERRAMIENTAS



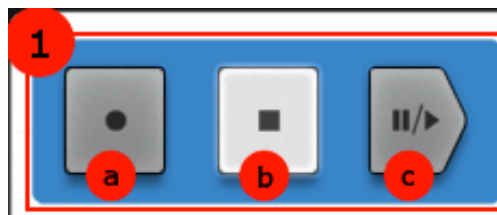
| | |
|-----|---|
| 1. | Nuevo Proyecto |
| 2. | Guardar |
| 3. | Guardar Como |
| 4. | Selección de Banco |
| 5. | Selección de Género Musical |
| 6. | Selección de Proyecto |
| 7. | Proyecto Previo |
| 8. | Proyecto Siguiente |
| 9. | Importar Proyecto |
| 10. | Exportar proyecto |
| 11. | Sincronizar Reproducción con Host (solo en modo Host) |
| 12. | Sincronizar tempo con Host (solo en modo Host) |
| 13. | Interruptor 'Conectar hardware' (solo en modo Host) |
| 14. | Volumen del Metrónomo |
| 15. | Metrónomo Encendido/Apagado |
| 16. | Perilla Volumen Principal y Medidor vu |
| 17. | Soft clipping encendido/apagado |
| 18. | Consumo CPU |

6.2 PANEL PRINCIPAL (SPARKLE)



| | |
|----|--|
| 1. | Zona de Transporte |
| 2. | Botones Mute y Solo |
| 3. | Perillas de Control Tempo y Shuffle |
| 4. | Pad FX y botones de Selección de FX |
| 5. | Perilla de Control Volumen Maestro |
| 6. | Pantalla Proyecto Actual |
| 7. | Perillas Parámetro de Instrumento (clic derecho: editar movimiento/desactivar movimiento) |
| 8. | Zona Sequencer |
| 9. | Pads de Instrumentos (clic derecho para editar el instrumento) |

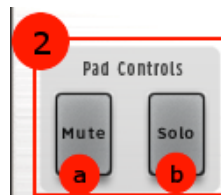
6.2.1 Zona de Transporte



| | |
|-----|---|
| 1.a | Botón Grabar (clic derecho para seleccionar grabación cuantificada/sin cuantificar) |
| 1.b | Botón Detener |
| 1.c | Botón Reproducir / Pausar |

Las funciones Grabar, Detener, Reproducir & Pausar parecen obvias. Pero esto es un transporte con giro: Haga clic derecho en el botón Grabar y podrá seleccionar si quiere que el próximo paso sea grabado con cuantificación o no.

6.2.2 Zona Pad Controls



| | |
|-----|---|
| 2.a | Botón Mute (haga clic en Mute, luego seleccione uno o más instrumentos) |
| 2.b | Botón Solo (haga clic en Solo, luego seleccione uno o más instrumentos) |

Mute Haga clic en este botón y luego en uno o mas pads de instrumentos para silenciarlos. Haga clic nuevamente para activar el sonido de esos pads. Use Select + Mute para quitar todos los silencios.

Solo Haga clic en el botón Solo y luego seleccione uno o mas pads para silenciar las otras pistas para que pueda enfocarse en las que quiere escuchar. Haga clic en Solo nuevamente para regresar los pads al estado anterior. Use Select + Solo para quitar el estado Solo.

6.2.3 Zona Tempo / Shuffle



| | |
|-----|--------------------------|
| 3.a | Perilla de Control Tempo |
|-----|--------------------------|

| | |
|-----|---|
| 3.b | Perilla de Cantidad Shuffle (clic derecho: Rango de Oscilación / Énfasis de velocidad) |
|-----|---|

Tempo Para tempos mas lentos gire esta perilla a la izquierda; para tempos mas rápidos gire esta perilla a la derecha.

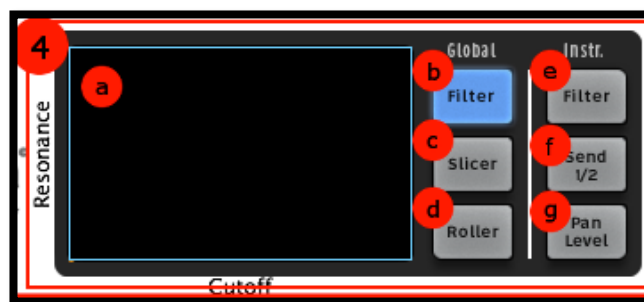
Shuffle Establece la cantidad de arrastre aplicado a un patrón. Shuffle es un efecto rítmico en el cuál la duración de la primera nota en una serie de dos notas es alargada y la duración de la segunda nota es acortada. Esto tambien es conocido como ajuste de la "Cantidad de Oscilación."

Para una mayor cantidad de shuffle gire esta perilla a la derecha; para menos shuffle gire la perilla a la izquierda.

Haga clic derecho en la perilla Shuffle para definir el valor de conteo en el cual el Shuffle se aplicará (1/8, 1/16, o 1/32 nota).

El menú clic derecho también muestra la opción Énfasis de Velocidad, la cual incrementa el rango dinámico entre las notas aleatorias y las notas 'fijas'.

6.2.4 Pad efectos en Vivo y Botones de Efectos



| | |
|-----|---|
| 4.a | Pad efectos en Vivo (superficie de control del eje X/Y) |
| 4.b | Botón Global Filter (clic derecho: Operación Latch o Touch) |
| 4.c | Botón Global Slicer (clic derecho: Operación Latch o Touch) |
| 4.d | Botón Global Roller (clic derecho: Operación Latch o Touch) |
| 4.e | Botón Filtro de Instrumento |
| 4.f | Boton Aux Send 1 / 2 del Instrumento |
| 4.g | Boton Pan / Level del Instrumento |

6.2.4.1 Pad FX Live

El pad FX Live es una sorprendente herramienta de interpretación que aplicará efectos en tiempo real a su canción o patrón. Presenta tres botones de efectos principales (Filter, Slicer y Roller) con una gran variedad de opciones. Cuando su cursor entre al área del pad FX Live se convertirá en una cruz; haga clic y sostenga el cursor y arrástrelo alrededor mientras toca un patrón y usted comenzará a tener una idea de lo que esta zona puede hacer por su música.

Haciendo clic derecho en cualquier botón del efecto usted puede elegir entre interpretación "Latch" o "Touch" para ese efecto. "Latch" mantendrá el efecto en su valor actual cuando usted libere el cursor; "Touch" cortará el efecto cuando el cursor sea liberado (i.e., el efecto solo está activo cuando usted hace clic sobre el Pad).

También puede habilitar el modo Latch desde el controlador de hardware presionando y sosteniendo el botón Select y luego presionando el botón Filter, Slicer o Roller.

En modo Latch usted puede combinar los efectos Filter y Slicer: Para "slice" en la canción filtrada, ajuste el efecto de filtro en modo Latch. Ahora usted puede tocar el pad y cambiar su filtro al ajuste deseado. Luego habilite el botón Slicer. El Filtro permanecerá en su último valor mientras usted toca el Slicer en el pad FX Live.

Note que el efecto Roller no está activo cuando Slicer está configurado en modo Latch.

6.2.5 Efectos en Vivo: Global

6.2.5.1 El Botón Filter



El botón Filter ofrece filtros patentados Low pass, Band pass y High pass, además de filtros estilo Oberheim Low, High, Band pass y Multi-mode, cada uno con Corte y Resonancia.

Para seleccionar un tipo de filtro, haga clic repetidamente en el botón Filter. Usted verá que la pantalla oscila entre las opciones; simplemente pare de hacer clic cuando llegue al que desea. También puede acceder directamente al que desea manteniendo presionado el botón Filter y moviendo su cursor o dedo al tipo de filtro que quiere seleccionar.

La frecuencia de corte y la resonancia pueden ser moduladas con el mouse en la Máquina Spark o con sus dedos en el pad FX Live del controlador de hardware.

La resonancia se modula verticalmente (arriba y abajo, o a lo largo del eje Y), y la frecuencia de corte se modula horizontalmente (de derecha a izquierda, o a lo largo del eje X).

Toque un patrón y haga clic o toque cualquier parte en el borde derecho del pad FX mientras sostiene su clic o toque; dibuje una línea recta horizontal hacia el lado izquierdo del pad FX. Usted escuchará que la frecuencia de corte va decayendo. La cantidad de modulación aplicada puede verse en el panel de la pantalla central.

Ahora ubique el cursor en algún lugar sobre la mitad derecha del pad FX y trace una línea recta hacia el borde superior del pad. Usted está modulando la resonancia.

Por supuesto, el corte y la resonancia pueden modularse simultáneamente moviendo su dedo o el mouse en cualquier dirección y a la velocidad que desee.

6.2.5.2 Botón Slicer

El Slicer tomará una porción del patrón y aplicará el efecto que usted ha seleccionado repetidamente en el valor de conteo que seleccionó con el pad FX Live (excepto para el efecto Tape, el cual solo sucede una vez por presión). Las múltiples presiones del botón Slicer le permitirán escoger entre los siguientes efectos:

Repeat



Repeat

Ejemplo 1 del Slicer: Repetir Opciones de Efectos

Haga clic para escoger un valor de conteo para el efecto Repeat. Si usted hace clic en 1/16, por ejemplo, se aplicara looped a un trozo del patrón del tamaño de 1/16 de nota hasta que usted seleccione otro valor o deje de lado el pad. Los resultados variarán con base en donde estaba cuando desató el efecto.

Note que el efecto Repeat es similar al efecto Repeat mix, excepto que Repeat no continúa tocando el patrón completo por debajo de la sección repetida.

Tape

Haga clic en el boton Slicer nuevamente para seleccionar el próximo efecto, el cual será el efecto Tape:



Tape

Ejemplo 2 del Slicer: Seleccionar el efecto Tape

El efecto Tape simula el efecto de frenar un reproductor de cintas. Los diferentes valores dentro de la cuadrícula del pad FX Live representan la cantidad de tiempo que le tomará al patrón bajar hasta detenerse.

Reverse

El efecto Reverse simula el efecto de tocar un reproductor de cintas hacia atras.

Strobe

El efecto Strobe tocará y silenciará el sonido alternadamente a la tasa del valor de la nota seleccionada.

Pan

El efecto Pan moverá el sonido del parlante izquierdo hacia el parlante derecho a la tasa del valor de la nota seleccionada.

Bit Crush

El efecto Bit Crush le permite reducir la tasa del bit de audio, creando una reducción o un efecto de sonido bit-reduction o bit-crushing. Reduce el audio en cualquier lugar de 7 bits a 2 bits.



Bit Crusher
Ejemplo 3 del Slicer: Opciones Bit crusher

Repeat mix

Haga clic para escoger un valor de conteo para el efecto Repeat mix. El efecto se aplicará para la cantidad de tiempo que se mantenga el clic de su mouse. Libere su clic para cancelar y regresar al toque normal.

El efecto Repeat Mix se diferencia del efecto Repeat en que este continuará tocando el patrón completo por debajo de la sección de bucle.

6.2.5.3 El Botón Roller

El roller puede describirse como una herramienta "Drum roll". Este le permite realizar redobles perfectamente sincronizados desde los pads, al tiempo que se cambia de un valor de tiempo a otro haciendo clic en las diferentes áreas del pad FX Live.



Opciones del efecto Roller

Escoja el valor de nota para el efecto Roller de las opciones en el área del pad FX Live. Luego, haga clic y sostenga el pad Snare drum. El Snare drum tocará un redoble de tambor básico.

Usted puede tocar cualquier pad de instrumento usando este efecto.

El punto de inicio del roll es cuantificado por defecto.

Puede agregarse un efecto Swing (dotted o triplet) seleccionando uno de los sets superiores de valores de notas, mientras el juego de valores inferior se tocará 'recto'.

Cuando el efecto Swing punteado esta activado, se adiciona un dotted beat después del primer beat.

Cuando Triplet esta activado, se tocan tres notas por valor de nota.

La preferencia 'Modo Roller Swing' le permite escoger entre notas dotted o notas triplet.

El efecto Roller puede ajustarse en "On" haciendo clic derecho en el botón Roller. Ahora cualquier pad que usted toque tendrá aplicado el efecto Roll. Esta es una gran forma de entrar notas en un patrón.

Nota: La única forma de desatar el efecto Roller cuando el controlador SparkLE no esta conectado es usando la característica Latch.

6.2.6 Efectos en Vivo: Instrumento

6.2.6.1 Botón Filter



El tipo de Filtro para el kit está determinado por el ajuste del botón Filter de Global, pero el SparkLE le permite aplicar este efecto a un instrumento a la vez en lugar de a todo el kit, si lo desea. Para hacer esto, seleccione un instrumento como el Snare (presione Select + pad del Instrumento 2), luego presione el botón Filter de Instrumento (ver imagen arriba). Ahora el pad FX alterará la frecuencia del filtro y la resonancia solo para el Snare.

Como puede ver en la imagen anterior, el eje X controla la frecuencia de corte del filtro y el eje Y controla la resonancia.

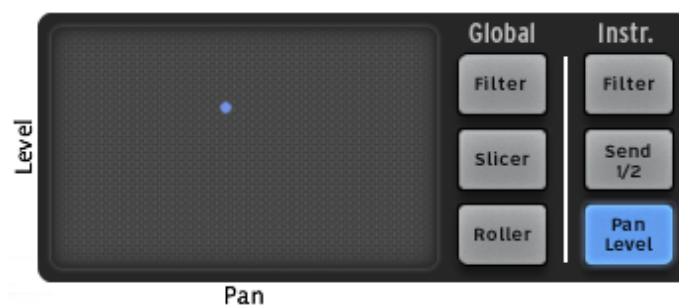
6.2.6.2 Botón Send 1/2



Similar al proceso descrito anteriormente, usted puede seleccionar un instrumento para la alteración en vivo de sus envíos de efectos del Aux 1 y Aux 2. Si usted quiere que Tom 1 tenga una explosión repentina y/o retraso del Reverb, use el botón Select para escoger el pad de Instrumento 5 y luego presione el botón Send 1/2 (imagen anterior). Luego desplace su dedo o el cursor dentro del área del pad FX Live y simule o corte Send 1 y/o Send 2 hasta que obtenga los resultados deseados.

El eje Y controla Send 1 y el eje X controla Send 2.

6.2.6.3 Botón Pan / Level



El botón de efecto de Instrumento Pan / Level le permite controlar la posición estéreo y el volumen de un solo Instrumento dentro de un kit. Así que, si usted quiere precipitar el

hi-hat cerrado desde el lado izquierdo de la mezcla hacia el derecho, por ejemplo, presione Select + pad 3 del instrumento y luego presione el botón Pan / Level. Luego use el pad FX Live para ubicar el hi-hat donde usted quiere que esté en el campo estéreo.

El eje X controla el nivel del instrumento y el eje Y controla la posición del estereo.

6.2.7 Modo Song en el Panel Central

6.2.7.1 Botón Song

Haga clic en el botón Song para entrar al modo Song. El botón Song parpadeará continuamente para dejarle saber que ahora esta en modo Song. Haga clic en el botón Play en la zona de transporte.

Escuche! Sus patrones estan ahora encadenados y se tocan uno después del otro en la secuencia definida en el panel Song.

Los pads del Step (enumerados del 1 al 16 en la parte superior del Panel Central) se usan para desencadenar las 16 cadenas del patrón.

Para editar su Canción, refiérase a la sección "Panel Song".

6.2.8 Perillas Instrument Parameter

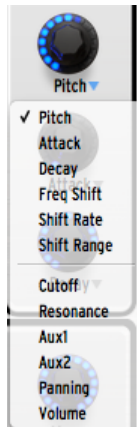


Las tres perillas en el lado derecho del panel Central controlan los parámetros del instrumento seleccionado. Digamos que usted quiere cambiar el tono del bombo. Haga clic en el pad bass drum. Después de esto las perillas Instrument Parameter mostrarán cuál de los tres parámetros ha sido seleccionado para el bass drum: en este caso, Pitch, Attack y Decay.

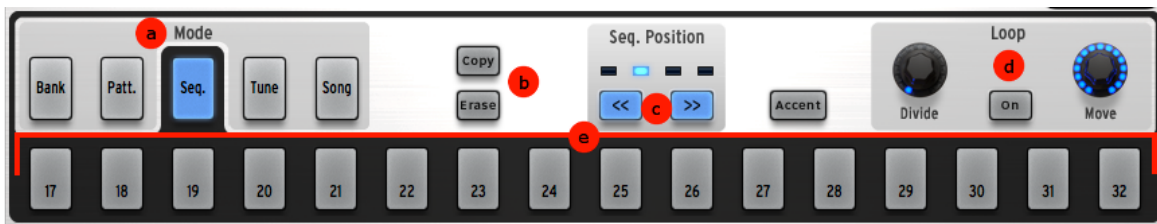
Con un patrón sonando, haga clic y sostenga la perilla "Pitch" y luego mueva su cursor arriba y abajo. Esto rotará la perilla "Pitch" y cambiará el tono del bass drum. La pantalla mostrará la cantidad de cambio que se esta aplicando al tono en términos de semitonos.

6.2.8.1 Alterar Asignaciones de Parámetros del Instrumento

Es posible asignar parámetros completamente diferentes a las perillas Instrument Parameter. Para cambiar la asignación de la primera perilla, por ejemplo, haga clic en la palabra "Pitch". Aparecerá una lista desplegable. Haga una selección de la lista haciendo clic en uno o más parámetros. La lista desaparecerá y el nombre del nuevo parámetro estará visible bajo la perilla.



6.2.9 Zona Sequencer



La zona Sequencer esta dividida en varias zonas:

6.2.9.1 Botones de Selección de Función del Pad Step (a)

Cuando estan seleccionados, estos cuatro botones cambian lo que los pads del Sequencer Step hacen:

- **Bank** Los cuatro primeros pads del Sequencer Step estarán marcados desde A-D y los otros no tendrán etiquetas. Esto le permite seleccionar entre cuatro bancos diferentes de 16 patrones
- **Patt.** Los 16 pads del Sequencer Step estarán numerados, y cada uno seleccionará uno de los 16 patrones
- **Seq.** Cada pad del Sequencer Step representará la presencia o ausencia de un evento musical en la pista del instrumento seleccionado, al igual que la posición del secuenciador dentro del patrón (ver sección 6.2.9.3).
- **Tune** Los pads del Sequencer Step estarán etiquetados con números del -8 hasta +7, con cada número representando la cantidad del cambio de afinación que se aplicará al instrumento seleccionado después de presionar su pad. El pad '0' regresará el instrumento a su tono por defecto.

6.2.9.2 Botones Copy / Erase (b)

Estos dos botones tienen funciones muy diferentes:

- **Copy** Le permite copiar un patrón de una ubicación a otra dentro del mismo banco, o a un banco diferente para la misma ubicación del número de patrón. Primero haga clic en 'Copy' y seleccione el banco y el patrón fuente, y luego seleccione el patrón o banco destino y Spark hará el trabajo. Presione el botón Copy de nuevo para cancelar la operación.
- **Erase** Cuando se presiona, la pantalla le pedirá que seleccione un pad, un patrón o un banco de patrones para borrar.
 - Para borrar un banco, presione Erase y luego seleccione uno de los bancos (A-D)
 - Para borrar un patrón, asegúrese que esta dentro del banco adecuado antes de presionar el botón Erase. Luego presione Erase y seleccione el patrón

- Cuando se selecciona un pad, se borrará la pista completa del secuenciador dentro del patrón actual
- Para "spot erase" mientras se toca un patrón, presione el botón Record, luego el botón Erase, y luego presione el pad del instrumento en el momento apropiado.

6.2.9.3 Botones Pattern Length (c)

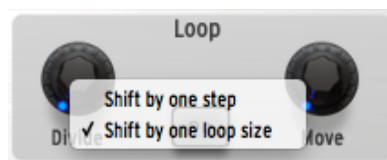
Estos botones cumplen dos funciones: mientras el patrón no se esta tocando ellos pueden alternar entre el juego de steps actualmente seleccionado y los próximos (1-16 o 17-32, etc.). Pero cuando se usan junto con el botón Select ellos le permiten cambiar la longitud del patrón (lo cual puede hacerse mientras el patrón se esta ejecutando).

Cuando un patrón contiene mas de 16 steps los pads del Sequencer Step pueden seguir la posición del patrón cuando se cruzan desde los steps 1-16 hasta los steps 17-32, y luego a los steps 33-48, etc. Esto se llama "Modo Sequencer Follow". Para encender o apagar esta característica, simplemente presione los botones << y >> al mismo tiempo.

6.2.9.4 Controles Modo Loop (d)

Los patrones siempre están Looping, así que "Modo Loop" significa algo más: Le permite ajustar un "loop dentro de un loop" y experimentar con diferentes porciones del patrón, ya sea para edición o interpretación. Aquí estan sus componentes:

- **On** Engancha o desengancha el modo Loop.
- **Divide** Le permite ajustar el tamaño del loop. Moverlo un corte cortará el loop a la mitad o doblará su tamaño (cuando sea posible). Los ajustes son 1/2, 1/4 y 1/8 del tamaño del patrón, todo el camino hasta el tamaño mínimo de loop: un paso.
- **Move** Moverá el inicio del loop de una o dos maneras. Haga clic derecho en la perilla Move para escoger una opción:
 - "Shift by one step" cambiará el punto de inicio del Loop a cualquier paso dado del patrón
 - "Shift by one loop size" moverá el punto de inicio del loop en incrementos del tamaño del loop (según lo definido por la perilla Divide).



6.2.9.5 Pads del Sequencer Step (e)

Los 16 pads del Sequencer Step pueden ser enumerados desde 1-16, 17-32, 33-48, o 49-64 dependiendo de la longitud del patrón y del valor del conteo asignado a cada paso.

Estos pads ofrecen mucha información acerca del patrón seleccionado. Cuando se esta tocando un patrón usted sabrá la posición de toque en tiempo real con una mirada ya que esta indicado por un pad que es mas brillante que los otros. Cuando un pad tiene una luz azul constante significa que el secuenciador desencadenará el instrumento seleccionado en su posición en el patrón. Si un pad no esta iluminado, significa que ninguna nota esta siendo tocada por ese instrumento en ese punto. Usted puede decidir adicionar una nota sobre el evento o remover una intercambiando el estado de estas.

Un ejemplo simple es la pista del drum bass en el patrón A1, el cual se ve en la imagen siguiente. Las luces azules brillantes en los pads 1 y 9 indican los eventos del bass drum sobre los beats 1 y 3 de la primera barra. La luz gris en el pad 4 es mas brillante que en los otros, lo cual indica la posición de toque en tiempo real.



Usted puede editar esta pista presionando un pad para adicionar un evento bass drum al patrón. Mientras el patrón suena, haga clic en los pads 7 y 15. Ellos se iluminarán, y usted escuchará los nuevos eventos bass drum durante la primera barra del patrón. Ahora haga clic en el pad 9: la luz azul se vuelve gris oscura, y esa nota ha sido removida del patrón.

6.2.9.6 Copiar o Intercambiar Patrones

Usted también puede usar los pads del Sequencer Step para copiar o intercambiar patrones en el banco seleccionado actualmente.

Para copiar un patrón a otra ubicación, haga clic en el número del patrón y luego arrástrelo encima de otro patrón y suéltelo. Aparecerá una ventana de confirmación. Recuerde, este reemplazará el patrón destino con el patrón fuente, así que si esta seguro que esta bien perder el patrón destino, haga clic en OK.

Para intercambiar dos patrones, haga clic sobre el número de un patrón mientras sostiene [Option/Alt] en Mac OSX o [Ctrl] en Windows y luego arrástrelo encima de otro patrón y suéltelo. Aparecerá una ventana de confirmación. Haga clic en Ok.

Exactamente el mismo procedimiento aplica para copiar o intercambiar bancos completos de patrones.

Para exportar un patrón como un archivo MIDI a su sistema o a su DAW, arrastre el patrón fuera de la ventana del Spark y suéltelo en una carpeta del sistema o en una de las ventanas DAW.

6.2.10 Pads



Un instrumento es asignado a cada uno de los 16 pads. El pad del extremo izquierdo es por defecto el Bass Drum; al lado de este está el Snare drum, y así sucesivamente; pero usted puede ajustar los pads en cualquier otro orden que desee.

Para editar un instrumento, haga clic derecho en el pad y luego haga clic en Edit. Esto lo llevará al "Estudio" dentro del panel superior donde usted podrá editar el instrumento con una amplia variedad de parámetros. (Ver Sección 6.6 [EL ESTUDIO](#)).

Una característica realmente cool es la habilidad de importar sus propias muestras dentro de la Máquina Spark arrastrándolas desde una carpeta en su computadora y soltándolas en uno de los 16 pads. Desde allí usted puede hacer clic derecho como se describió anteriormente para que pueda dar forma al sonido de la nueva muestra usando la poderosa arquitectura de voz de la Máquina Spark.

6.2.10.1 Modo Tune

Presionar "Tune" le permite tocar el instrumento seleccionado a diferentes tonos usando los pads del Sequencer Step, enumerados desde -8 hasta +7.

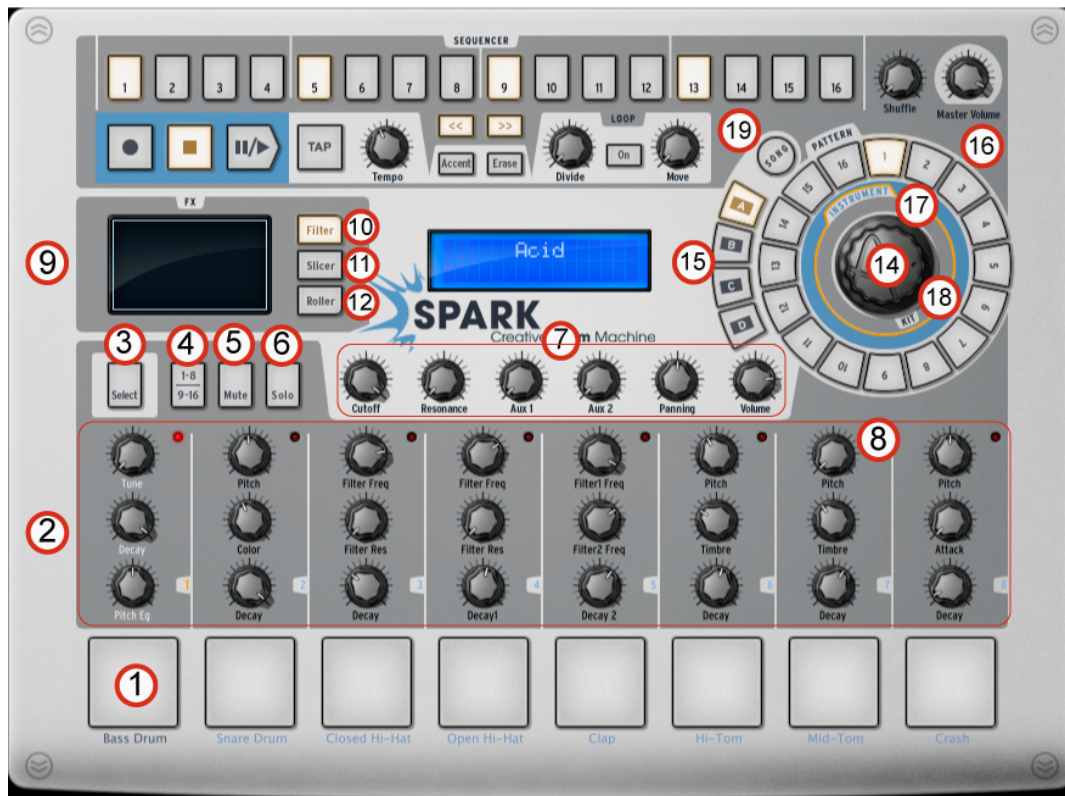
Para hacer esto, ubique la preferencia del modo Tune en la sección Preference del panel superior y ajústelo en "Pads" en lugar de "Sequencer Steps."

Ahora puede usar los pads como un teclado para tocar notas en el instrumento actual. Los pads ofrecen un rango de 16 semi-tons usando el botón 1-8 / 9-16:

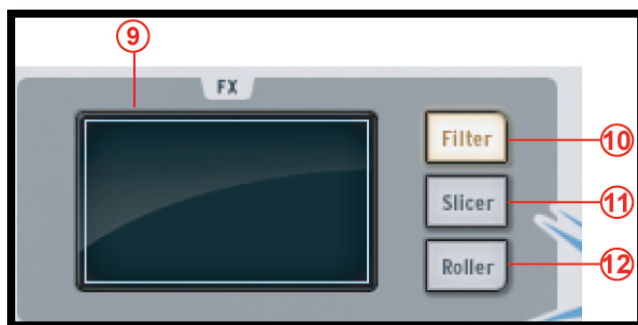
- Con el botón 1-8 / 9-16 sin iluminar usted puede tocar notas desde el instrumento actual sintonizado desde -8 semi-tonos hasta -1 semi-tono.
- Con el botón 1-8 / 9-16 iluminado usted puede tocar notas desde el tono del instrumento hacia arriba hasta +7 semi-tonos.

Puede desplazar el tono de inicio moviendo el Jog Dial cuando usted esta en Tune mode.

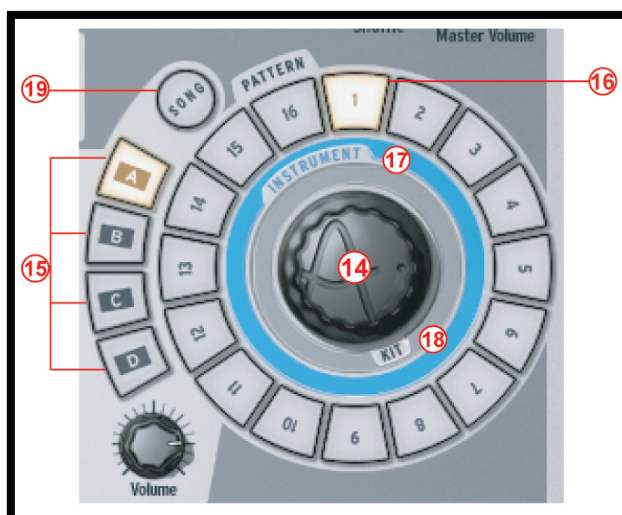
6.3 PANEL PRINCIPAL (SPARK CREATIVE)



| | |
|----|---|
| 1. | Tocar instrumentos con los pads (clic derecho: edit instrument) |
| 2. | Perillas de parámetro del instrumento (clic derecho: edit motion/disable motion) |
| 3. | Botón Instrument Select / Shortcut Select (Sostenga select, luego presione un pad de instrumento o un pad sequencer step) |
| 4. | Botón página de instrumentos (Instrumentos 1-8 y 9-16) |
| 5. | Botón Mute (Haga clic en Mute, luego seleccione uno o más instrumentos) |
| 6. | Botón Solo (Haga clic en Solo, luego seleccione uno o más instrumentos) |
| 7. | Perillas de efectos – Aux 1 y 2 – Pan y Volume (Clic derecho: edit motion/disable motion) |
| 8. | Haga clic dentro de una zona para seleccionar una pista de instrumento |



| | |
|-----|--|
| 9. | Ventana de la pantalla de efectos |
| 10. | Botón Filter (clic derecho: Operación Latch o Touch) |
| 11. | Botón Slicer (clic derecho: Operación Latch o Touch) |
| 12. | Botón Roller (clic derecho: Operación Latch o Touch) |



| | |
|-----|---|
| 14. | Jog Dial |
| 15. | Botones de selección de banco (A-B-C-D) |
| 16. | Botones de selección de Patrón (1 a 16) |
| 17. | Selector de buscador de instrumento Pre-1.7 |
| 18. | Selector de buscador de kit Pre-1.7 |
| 19. | Botón selección de Canción |



| | |
|-----|--|
| 20. | Botón Grabar (clic derecho para seleccionar grabación cuantificada /no cuantificada) |
| 21. | Botón Detener |
| 22. | Botón Reproducir/Pausar |
| 23. | Botón Tap (Tap tempo) |
| 24. | Perilla Tempo (Cambiar tempo) |
| 25. | Pantalla anteriores/próximos 16 steps del patrón |
| 26. | Botón modo ajuste de Accent (En patrones o steps) |
| 27. | Botón Erase Borrar/Cancelar (Use para borrar instrumentos, pistas o patrones) |
| 28. | Perilla Divide para tamaño del loop |
| 29. | Botón Loop On/Off |
| 30. | Perilla Move localizadora del loop locator (clic derecho: Shift by one step/Shift by one loop size) |



| | |
|-----|--|
| 31. | Sequencer Steps: pads ON/OFF |
| 32. | Perilla Shuffle (clic derecho: Swing range / Velocity emphasis) |
| 33. | Perilla Master volume |

6.3.1 Pantalla



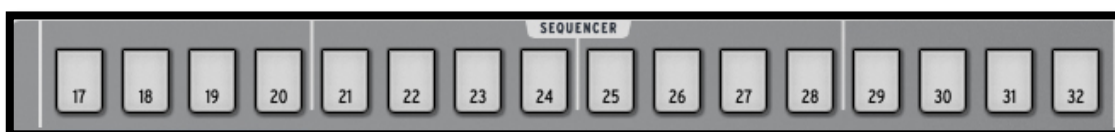
La pantalla es el eje central para toda la información necesaria cuando se usa el SPARK (i.e. Nombre del proyecto, cambios del valor de parámetro, etc.).

6.3.2 Zona Sequencer



La zona Sequencer está dividida en varias zonas:

6.3.2.1 Pads Sequencer Step



Los 16 pads del Sequencer Step están enumerados desde 1 hasta 16 o desde 17 hasta 32 dependiendo de la longitud del patrón y del valor del conteo asignado a cada step.

Estos pads le permiten editar su patrón mediante la activación de mensajes de nota en la pista de su instrumento. Los patrones tienen un número máximo de 64 steps. Si su patrón tiene mas de 16 steps, use los botones << o >> para navegar a la página anterior o siguiente. Si hace clic en el botón página siguiente >>, usted vera que la numeración en los pads cambia de 1-16 a 17-32 en la segunda página, y así sucesivamente.

Usted puede escoger seguir el cursor mientras avanza sobre los pads del step (las páginas cambiarán automáticamente) haciendo clic derecho en el botón >>. Aparecerá un menú contextual que le permitirá marcar o desmarcar la opción "follow current step". Si se activa esta opción, ambos botones << y >> se iluminarán. Si la opción Follow se desactiva, los botones no se iluminarán.

La resolución del step por defecto es de 1/16 de nota. Usted puede cambiar la resolución en el panel del patrón (ver sección **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

6.3.2.2 Perilla Shuffle



Esta perilla ajusta la cantidad de shuffle aplicada a un patrón. Shuffle es un desplazamiento rítmico de un Patrón en el cuál la primera nota en una serie de dos se toca durante más tiempo que la siguiente.

Cuando la perilla Shuffle se gira del todo hacia arriba, la primera nota en una serie se tocará dos veces más larga que la que le sigue.

Haga clic derecho en la perilla Shuffle para ajustar el rango de oscilación (1/4, 1/16, 1/32) de una nota. Esto definirá el valor de la nota sobre la cual la oscilación será aplicada.

La ventana de clic derecho también muestra la opción Velocity emphasis, la cual incrementa el rango dinámico entre las notas aleatorias y las notas 'fijas'.

Shuffle es una función mejor escuchada que descrita. Pruebala!

6.3.2.3 Zona Transport



Estos botones, de izquierda a derecha son:

- Grabar
- Detener
- Reproducir/Pausar

Para grabar, haga clic en el botón Grabar y luego en el botón Reproducir /Pausar. El botón Grabar se pondrá rojo para indicar que el modo Grabación está activado.

Para parar la grabación, haga clic en el botón Detener.

Para desactivar el modo Grabación, haga clic en el botón Grabar nuevamente.

Mientras toca un patrón, haga clic en el botón Reproducir/Pausar para detener la reproducción. Haga clic nuevamente en Reproducir/Pausar para retomar la reproducción.

Haga clic en Detener para restablecer la posición actual en el inicio del patrón.

Haga clic derecho en el botón Grabar para escoger entre función de grabación cuantificada o no cuantificada.



En modo cuantificado; las notas grabadas se ajustarán exactamente en la posición del step mas cercano. Cuando el modo cuantificado esta desactivado, las notas grabadas mantendrán exactamente la misma posición en que fueron tocadas. El Spark usa el parámetro Shift (Ver Sección **Erreur ! Source du renvoi introuvable**. para recordar el tiempo exacto en que se desencadena relativo a una posición del Step.

6.3.2.4 Botón Tap



El botón Tap le permite definir el tempo de su patrón simplemente golpeando este tap en el tempo deseado. Es un contador de beat/minuto, para que usted tenga que golpear los beats.

6.3.2.5 Perilla Tempo



La perilla Tempo permite ajustar el tempo para su patrón cuando el SPARK no está sincronizado externamente con un host. El rango interno del Tempo va de 10BPM hasta 300BPM.

Para empujar o halar temporalmente el Tempo como lo haría un DJ, sostenga el botón SELECT y gire la perilla Tempo. Esto incrementará o disminuirá temporalmente el tempo, igual que un DJ presionando o halando una consola, para poder sincronizar el Spark con una fuente de audio externa.

6.3.2.6 El Botón Accent



El botón Accent permite ajustar acentos en los steps. Ajustar acentos es muy similar a escribir un "forte" en un score musical. Los steps acentados se tocarán con más fuerza que los no acentados. Esto permite un sentimiento muy "natural" cuando se escucha un patrón.

Haga clic en el botón Accent para establecer los pasos del secuenciador para editar el modo Accent. Ahora los Steps del secuenciador en el panel principal muestran los acentos establecidos en cada Step (no debe confundirse con la activación de notas en el modo Step normal).

Ajuste un acento haciendo clic en el step: el step se iluminará. Remueva el acento haciendo clic en un step iluminado.

Para salir del modo Accent, haga clic en el botón Accent nuevamente.

Accent en ON ajusta la velocidad en 127, Accent en OFF ajusta la velocidad en 64.

6.3.2.7 Botón Erase



Haga clic en el botón Erase para ajustar el modo Erase.

Puede borrar pistas de instrumentos, bancos, patrones y automatizaciones.

Por ejemplo, para borrar el Patrón 1 en el Banco A, asegúrese que el Banco A está seleccionado, luego haga clic en Erase y luego en 1 en la sección Pattern.

Para borrar la pista del Instrumento 1, asegúrese que el Instrumento 1 es el instrumento actual luego haga clic en Erase y luego en el pad 1.

Para borrar una selección en una pista, active Grabar, haga clic en Erase, luego presione el pad en el momento que quiere comenzar la sección de borrado, y libérela cuando quiera parar el borrado.

Para borrar una automatización que ha creado, haga clic en Erase y gire la perilla del parámetro cuya automatización quiere borrar.

6.3.2.8 Zona Loop



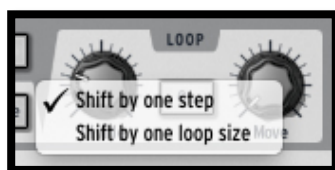
Haga clic en el botón "ON" para activar el modo Loop.

La perilla Divide le permite ajustar el tamaño del loop.

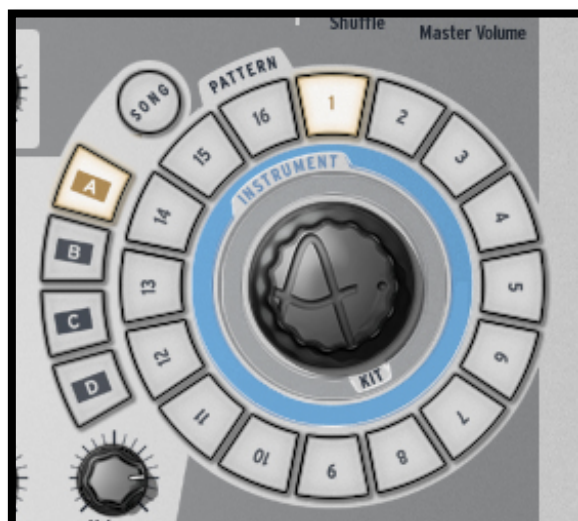
Mover la perilla en una línea dividirá el tamaño del loop.

Los ajustes son 1/2, 1/8 y 1/4 del tamaño del patrón, todo el camino hasta el tamaño mínimo de loop: un step.

La perilla Move permite mover el comienzo del loop en una de dos formas. Usando el modo "Shift by one step" cambiará el inicio del loop a cualquier step dado del patrón (paso a paso). Alternativamente, puede mover el loop en incrementos del tamaño del loop (definido con la perilla Divide) usando el modo "shift by one loop size". Haga clic derecho en la perilla Move para escoger el modo Move Loop: "Shift by one step" o "Shift by one loop size".



6.3.3 Zona Song/Pattern



La zona Song/Pattern es donde puede desencadenar el modo Song, seleccionar y reproducir sus patrones, cargar Instrumentos o cargar un kit dentro de su proyecto.

6.3.3.1 Modo Song

Haga clic en el botón Song para entrar en el modo Song. El botón Song parpadeará continuamente para dejarle saber que usted está ahora en modo Song. Haga clic en el botón Play en la zona de transporte.

Escuche! Sus patrones estan ahora encadenados y suenan uno tras otro en la secuencia definida en el panel Song.

Los pads del Step (numerados desde 1 hasta 16 en la parte superior del Panel Central) se usan para desencadenar las 16 cadenas del patrón.

Para editar su canción, refiérase a la sección "Panel Song".

6.3.3.2 Editar Canciones desde el Panel Central

El modo Song en Spark es una poderosa herramienta diseñada para contruir secuencias más largas o una canción completa combinando patrones individuales.

Cuando esté en modo Song, cada pad del step desde el 1 al 16 representa una cadena de patrón. Una cadena de patrón es una lista de 8 patrones que se tocarán uno tras otro.

Cuando la canción suene, los pads del step se iluminarán sucesivamente mostrando cual cadena de patrón esta siendo tocada actualmente.

Las cadenas de patrón pueden vincularse para construir cadenas más largas o canciones completas. Refiérase a la sección 6.5 "Panel Song" para aprender como construir su canción.

Hacer clic en el botón del Step tocará la cadena correspondiente desde el inicio, y enlazará las cadenas consecutivas que estan vinculadas.

6.3.3.3 Bancos y Patrones

Los patrones están organizados en 4 bancos (marcados desde A hasta D) de 16 patrones cada uno (numerados desde 1 hasta 16).

Para seleccionar el patrón número 6 del Banco B, haga clic en el Banco B y luego en el patrón 6. El patrón seleccionado puede tocarse ahora cuando haga clic en el botón Reproducir en la zona de transporte.

Pero usted también puede usar la zona Song/Pattern para copiar o intercambiar patrones en el Banco actualmente seleccionado.

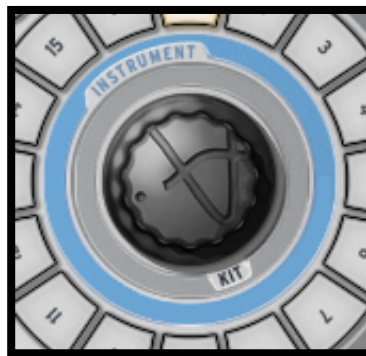
Para intercambiar un patrón, arrastre y suelte un número de patrón mientras sostiene [Option/Alt] en Mac OSX o [Ctrl] en Windows y suéltelo en otro número de patrón. Un menú emergente le solicitará confirmar la elección. Haga clic en Ok.

Para copiar patrones, simplemente arrastre y suelte un número de patrón dentro de otro. Un menú emergente le solicitará confirmar la elección.

El mismo procedimiento aplica para copiar o intercambiar Bancos.

Para exportar un patrón a un archivo MIDI en su sistema o en su host, arrastre el patrón fuera de la ventana del Spark y suéltelo en la ventana de su sistema o ventana del host.

6.3.4 Jog Dial



6.3.4.1 Cargar Kits, Proyectos, Instrumentos o Muestras

Use Select+Step 7 o haga clic en la interfaz para ir al panel de la biblioteca. Use el jog dial y el botón Select para buscar kits, proyectos, instrumentos o muestras:

Mover la Rueda Jog le dejará navegar la lista de resultados. Hacer clic en la Rueda Jog cargará el elemento resaltado.

Mover la rueda Jog mientras el botón "Select" esta presionado navegará la lista de filtros. Hacer clic en la rueda jog mientras sostiene Select activará/desactivará el filtro actual.

Haga clic y sostenga la Rueda Jog, luego muévala para seleccionar un buscador diferente (Proyecto, Kit, Instrumento o Disco)

Sostenga el botón "Select" y haga clic en la Rueda Jog durante 1 segundo para cerrar la ventana del buscador sin cargar nada.

Para buscar la lista, usted puede escoger intercambiar a modo Infinite o Non-infinite en las preferencias. El modo por defecto es el Modo Infinite. En Modo Non-infinite el Marcador Jog detendrá el movimiento al final de la lista de instrumentos, kits o proyectos cuando se mueve hacia adelante y al inicio del lista cuando se mueve hacia atrás.

6.3.5 Pad FX Live



El Pad FX Live es una impresionante herramienta de interpretación, especialmente si planea tocar en vivo. Su pantalla sensible al tacto aplicará efectos en vivo en tiempo real a su canción o patrones, permitiéndole formar su sonido con gran precisión. Cuando su cursor entre en la zona del Pad FX, se convertirá de flecha a cruz.

El Pad FX presenta 3 botones de efectos principales llamados Filter, Slicer y Roller. Haciendo clic derecho en cualquiera de ellos, usted puede escoger entre las opciones "Latch" o "Touch". "Latch" mantendrá el efecto en su valor actual cuando usted libere el cursor; "Touch" cortará el efecto cuando el cursor se libere (i.e., el efecto no está activo cuando usted está haciendo clic en el Pad).

También puede habilitar el modo Latch desde el hardware presionando y sosteniendo el botón Select y luego presionando el botón Filter, Slicer o Roller.

En modo Latch usted puede combinar los efectos Filter y Slicer: Para aplicar "slice" al sonido filtrado, ajuste el efecto Filter en modo Latch. Ahora puede tocar el pad y cambiar su filtro al ajuste deseado. Luego habilite el botón Slicer. Tendrá Filter ajustado en el último ajuste que usó y puede tocar el Slicer en el Pad FX Live.

Note que el efecto Roller no está activo cuando Slicer está ajustado en modo Latch.

6.3.6 Botones Filter / Slicer / Roller

6.3.6.1 Botón Filter



El botón Filter ofrece un filtro Low pass, uno Band pass y uno High pass, Oberheim Low, High, Filtros Band y Multi-mode con corte y resonancia.

Para seleccionar su filtro haga clic en el botón FILTER repetidamente. Su elección se mostrará en la ventana de la pantalla central. Alternativamente, puede usar el acceso directo manteniendo el botón Filter presionado para mostrar el filtro actual, y mover su cursor o dedo en el sub-efecto que quiere seleccionar.

Cutoff y Resonance pueden ser modulados con el mouse en la versión de software o con su dedo en el Pad FX.

Resonance se modula verticalmente desde el borde inferior del pad hacia el borde superior del pad.

Cutoff se modula horizontalmente, desde el lado derecho del pad hasta el lado izquierdo del pad.

Toque un patrón de su elección y haga clic o toque cualquier parte en el borde derecho del pad FX mientras mantiene su clic o toque; dibuje una línea horizontal recta hacia el lado izquierdo del pad FX. Escuchará la modulación de Cutoff. La cantidad de modulación aplicada puede verse en el panel de la pantalla central.

Ahora ponga el cursor cerca a la esquina del borde derecho del pad FX y trace una línea recta hacia arriba del borde superior del pad. Usted esta modulando Resonance.

Por supuesto que ambos pueden modularse simultáneamente moviendo su dedo o el mouse en cualquier dirección y a la velocidad que desee.

6.3.6.2 Botón Slicer

Slicer repetirá el valor de la nota seleccionada mientras aplica un efecto. Puede escoger entre los siguientes efectos:



Repeat mix

Haga clic para escoger el valor de la nota a repetir con el efecto Repeat mix. El efecto se aplicará para la cantidad de tiempo que se mantenga el clic de su mouse. Libere su clic para cancelar y regresar al toque normal.

Repeat mix continuará tocando el patrón mientras el efecto es aplicado.

Repeat

El efecto Repeat es el mismo que Repeat mix, excepto que el patrón **no** es tocado mientras se aplica el efecto.

Tape

El efecto Tape simula el efecto de frenar un reproductor de cintas.

Reverse

El efecto Reverse simula el efecto de tocar una reproductor de cintas hacia atrás.

Strobe

El efecto Strobe tocará y silenciará el sonido alternativamente a la tasa del valor de nota seleccionado.

Pan

El efecto Pan moverá el sonido desde el parlante izquierdo hacia el derecho a la tasa del valor de nota seleccionado.

Bit Crush

El efecto Bit Crush le permite reducir la tasa de bit del audio, creando un efecto de sonido de Reducción de Bit o de aplastamiento de Bit. Reduzca el audio en cualquier lugar desde 7 hasta 2 bits.

6.3.6.3 Botón Roller

Roller puede describirse como una herramineta "Drum roll".



Escoja el valor de nota para el efecto Roller. Luego, haga clic y mantenga su clic sobre el pad snare drum. El snare drum tocará un drum roll básico. La velocidad del roll depende del valor de nota seleccionada.

Por supuesto que puede tocar cualquier pad de instrumento usando este efecto.

El inicio del roll está cuantificado por defecto.

Puede adicionarse un efecto Swing (Dotted o Triplet) simplemente haciendo clic en los valores de la nota superior para activar Swing, o en los valores inferiores para desactivar Swing. Cuando Swing esta desactivado, se toca un beat por valor de nota.

Cuando el efecto Swing Dotted esta activado, se adiciona un dotted beat despues del primer beat.

Cuando Triplet esta activado, se tocan tres notas por valor de nota.

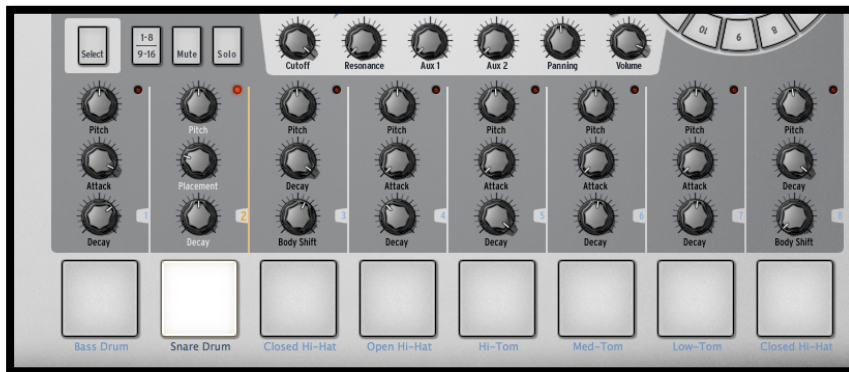
La preferencia Roller del Modo Swing le permite escoger entre notas dotted o triplet.

En ROLLER puede ser activado LATCH presionando y sosteniendo el botón SELECT + ROLLER. Ahora cualquier pad que toque tendrá el efecto Roll tocado. Esta es una gran forma de entrar notas dentro de un patrón.

En el Roller, están disponibles otras funciones para controlar los parámetros principales del instrumento seleccionado:

- Presionar el botón Roller una vez ajustará el pad para controlar el Roller.
- Presionar Roller una vez más ajustará el pad para controlar Cutoff y resonance en el instrumento seleccionado.
- Presionar Roller una vez más ajustará el pad para controlar Aux1 y Aux2 en el instrumento seleccionado.
- Presionar Roller una vez más ajustará el pad para controlar Volume y Pan en el instrumento seleccionado.
- Presionar el botón Roller button una vez má ajustará el pad para controlar el Roller nuevamente.

6.3.7 Zona de Control del Instrumento



La zona de control del instrumento está constituida por:

6.3.7.1 Pads de Instrumento

Hay 16 Pads de Instrumentos pero solo 8 se muestran en la interfaz del SPARK. Para navegar al próximo set de 8, haga clic en el botón 1-8/9-16.

Un instrumento esta asignado a cada pad. El último pad de la izquierda es por defecto el Bass Drum, al lado de este esta el Snare drum, y asi sucesivamente; pero usted puede personalizar esta distribución.

Para editar un instrumento, haga clic derecho en el pad, y luego clic en Edit. Esto lo llevará al panel inferior del "STUDIO" donde usted podrá editar una amplia gama de parámetros de intrumentos. (Ver Sección [6.6 EL ESTUDIO](#)).

Modo Tune

Alternativamente, usted puede usar los pads para el tono del instrumento actual cuando ajuste el modo Tune en 'On'. Sostenga el botón Select y presione el Step sequencer 13 para entrar en el modo Tune.



Ahora puede usar los pads como un teclado para tocar notas en el instrumento actual. Puede tocar 16 semi-tonos usando el botón 1-8 / 9-16:

Con el botón 1-8 / 9-16 desactivado puede tocar notas desde el tono del instrumento actual menos 8 semi-tonos hasta el tono del instrumento actual menos 1 semi-tono.

Con el botón 1-8 / 9-16 activado puede tocar notas desde el tono del instrumento actual hasta el tono del instrumento actual más 7 semi-tonos.

Puede desplazar el tono de inicio moviendo el Jog Dial cuando esta en modo Tune.

Para salir del modo Tune, sostenga el botón Select y presione el Step sequencer 13 de nuevo.

Alternativamente, usted puede escoger usar los sequencer steps para tocar notas en el instrumento actual ajustando la preferencia 16 del modo Tune en el panel de preferencias.

El Step 9 tocará el tono del instrumento actual.

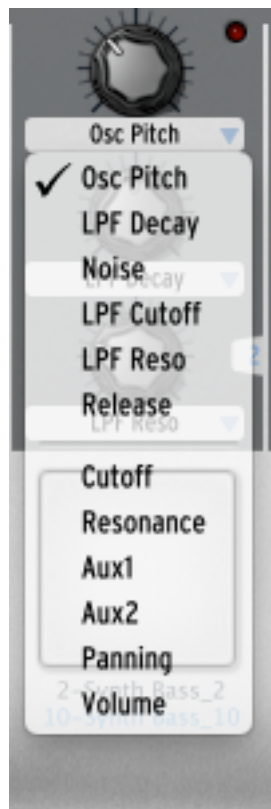
El Step uno tocará el tono del instrumento actual menos 8 semi-tonos y el step 16 tocará el tono del instrumento actual mas 7 semi-tonos.

6.3.7.2 Perillas de Parámetros

Cada pad de instrumento tiene 3 perillas de parámetro sobre él.

Estos parámetros actúan sobre el generador de sonido para modificar los sonidos en tiempo real como para darle a cada sonido su propio color. Cada instrumento tiene 6 parámetros (3 de los cuales están asignados a las perillas).

Puede escoger cuál parámetro modifica cada perilla haciendo clic en el nombre debajo de la perilla. Aparecerá un menú contextual que lista los 6 parámetros disponibles además de los parámetros disponibles de Filter, Mixer y Fx (si un efecto se establece como inserto en la pista del mezclador del instrumento).



Haga clic en un nombre diferente de parámetro para asignar la perilla a ese parámetro. Para seleccionar diferentes parámetros mediante el controlador de hardware, Presione y sostenga SELECT y gire la perilla en la que quiere cambiar la asignación. Usted verá los diferentes parámetros en la pantalla LCD y en la pantalla del software.

Los parámetros más comunes de instrumentos son tuning/pitch, filter cutoff, envelop decay, attack y release, diferentes profundidades y tasas de efectos (ring, shift, etc).

Los parámetros del Filtro son Cutoff y Resonance. Puede ajustar el tipo de filtro para cada instrumento en el panel del estudio.

Los parámetros Mixer son Aux1 effect amount, Aux2 effect amount, Panning y Volume.

Los parámetros Fx dependen del efecto inserto escogido en la pista del mezclador del instrumento. Cada efecto tiene sus propios parámetros expuestos (dry/wet, feedback, delay time...)

No necesita seleccionar un instrumento específico para cambiar su parámetro. Cualquier efecto es aplicado en tiempo real mientras el patrón se esta tocando.

El movimiento del parámetro puede grabarse como una automatización dentro del patrón y editarse posteriormente usando el editor de automatización (Ver sección **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Haga clic derecho en la perilla de parámetro para editar la automatización correspondiente. También puede escoger deshabilitar momentáneamente un parámetro de Motion de esta forma.

También puede grabar una automatización del step para parámetros que pueden ser automatizados: Con el Spark o SparkLE, sostenga un botón del sequencer step y tuerza una perilla. Esto creará una automatización del parámetro controlado por esa perilla, solo para el step seleccionado. Usted puede torcer múltiples perillas, una vez libere el botón los valores de los parámetros que editó se aplicarán como una automatización para ese step.

6.3.7.3 Botón Select

El botón Select permite seleccionar fácilmente un instrumento. Solo haga clic o presione [Select] y luego en el pad del instrumento de su elección para seleccionar específicamente el instrumento correspondiente.

Esta función se diseñó para seleccionar un instrumento rápidamente cuando se usa el controlador Spark.

El botón Select también se usa para acceder a muchas otras funciones secundarias de botones y perillas.

6.3.7.4 Botón 1-8 / 9-16

La interfaz del panel principal muestra 8 pads de instrumentos mientras un kit contiene 16 instrumentos.

Para navegar al próximo set de 8 instrumentos, haga clic en este botón.

6.3.7.5 Botón Mute

Este botón permite pausar el sonido de audio de un instrumento específico. Haga clic en el botón mute y luego escoja el instrumento que quiere silenciar. No escuchará más ese instrumento cuando toque su patrón. Cuando esté en modo Mute, puede seleccionar múltiples instrumentos para silenciarlos juntos. Use Select + Mute para eliminar todos los silencios.

6.3.7.6 Botón Solo

El botón Solo silencia otros instrumentos además del (los) seleccionado(s). Haga clic en el botón Solo y luego escoja el instrumento que quiere solo. Usted únicamente escuchará ese instrumento cuando toque su patrón. Cuando esté en modo Solo, puede seleccionar múltiples instrumentos para poder dejarlos solos. Use Select + Solo para eliminar el estado Solo.

6.3.7.7 Parámetros Filter/Mixer

Un filtro específico se aplica a cada instrumento de un kit. El tipo de filtro puede cambiarse en Studio Edit en la vista del instrumento. (Ver próximo Capítulo [6.6EL EStudio](#)).

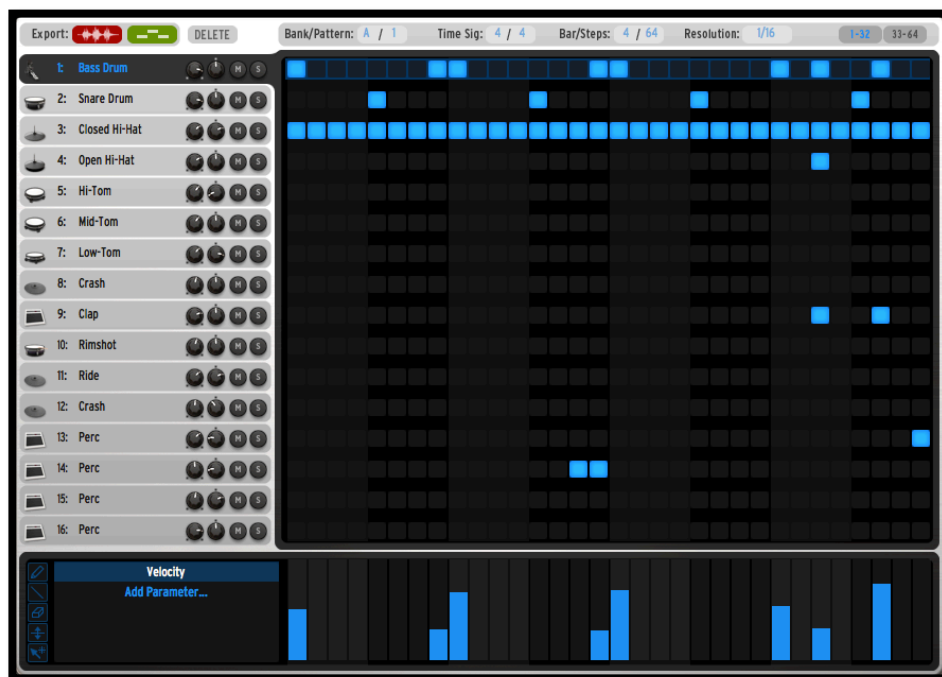
Para cambiar el filtro y/o los parámetros del mezcla, primero seleccione un instrumento y simplemente haga clic en uno de los filtros o perillas del parámetro de mezcla y mientras mantiene su clic, mueva el mouse arriba o abajo para cambiar el parámetro. La ventana de la pantalla digital en el centro del panel principal le muestra los cambios aplicados al parámetro seleccionado en tiempo real.

Estos parámetros de movimiento pueden grabarse como automatizaciones dentro del patrón y editarse posteriormente usando el editor de automatización (Ver Sección **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Haga clic derecho en la perilla Filter o Mixer para editar o inhabilitar su movimiento.

- Cutoff: Ajusta Filter Cutoff en el instrumento actual
- Resonance: Ajusta Filter Resonance en el instrumento actual.
- Aux1/Aux2: Ajusta cantidad Aux1 o Aux2 en el instrumento actual.
- Pan: Ajusta la cantidad Pan en el instrumento actual
- Volume: Ajusta el volumen en el instrumento actual

6.4 EL PANEL SEQUENCER



El panel Sequencer es tanto una herramienta de composición como una poderosa herramienta de edición.

6.4.1 La Barra de Herramientas



| | |
|---|---|
| 1 | Exporta el patrón actual como archivo WAV |
| 2 | Exporta el patrón actual como archivo MIDI |
| 3 | Borra el patrón completo o todas las automatizaciones activas |
| 4 | Haga clic para seleccionar banco A al D |
| 5 | Haga clic para mostrar patrones 1 al 16 |
| 6 | Cambia la parte superior |
| 7 | Cambia la parte inferior |
| 8 | Cambia el número de barras |

| | |
|----|-------------------------------|
| 9 | Cambia el número de Steps |
| 10 | Cambia la resolución del Step |
| 11 | Ver Steps 1-32 o 33-64 |

El tipo de ritmo es una convención de notación utilizada en la notación musical para especificar cuantos beats hay en cada medición y cuál valor de nota constituye un beat.

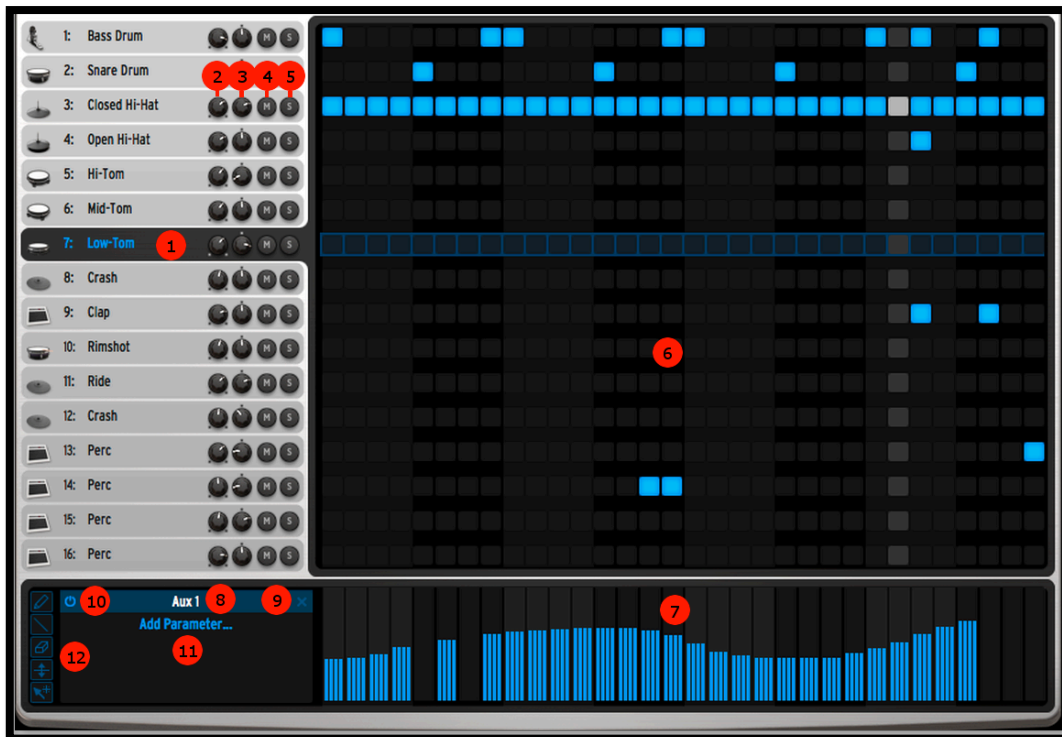
El tipo de ritmo consiste de dos numerales, uno apilado encima del otro: el numeral inferior indica el valor de nota que representa un beat (la "unidad de beat").

El numeral superior indica qué tanto de esos beats hay en una barra.

Por ejemplo, 4/4 significa beats cuatro cuartos de nota (negra); 3/8 significa beats tres octavos de nota (corchea), etc.

1. Exportar un patrón como archivo WAV. Haga clic en el icono y mantenga el mouse presionado. El archivo de audio será generado, aparecerá una barra de progreso. Una vez finalizada la exportación, el archivo automáticamente estará en el puntero de su mouse. Sostenga el mouse presionado, y arrastre y suelte el archivo de audio creado donde desee.
2. Exportar un patrón como archivo MIDI. Haga clic en el icono y sostenga el mouse presionado. El archivo MIDI será generado. El archivo automáticamente estará en el puntero de su mouse. Sostenga el mouse presionado, arrastre y suelte el archivo MIDI creado donde desee.
3. Borrar el contenido del Sequencer: Haga clic en este icono, y aparecerá un menú desplegable con dos opciones para borrar ya sea todo el contenido del patrón actual o todo el contenido de la automatización almacenado en el patrón actual.
4. Seleccione el banco del A al D que quiere editar
5. Seleccione el patrón del 1 al 16 que quiere editar
6. Haga clic para cambiar la parte superior del compás del patrón actual. Este define el número de notas (unidades) en una barra: Ajustar el compás en 4/4 significa que hay 4 notas negras en una barra, si el compas es 3/4 (vals) significa que hay 3 notas negras en una barra.
7. Haga clic para cambiar la parte baja del compás del patrón actual. Este define el valor de nota (unidad): 1=completa - 2=media nota - 4=negra - 8=corchea.
8. Haga clic para cambiar el número de barras en el patrón actual.
9. Haga clic para cambiar el número total de steps en el patrón actual. El número de steps se calcula automáticamente por el Spark usando la resolución del step, el número de barras en el patrón, y el compás. Pero usted puede ajustarlo si desea trabajar con su propio cálculo de barra.
10. Haga clic para cambiar la resolución del Step. La resolución del step es el valor de un step: 1/16=semicorchea - 1/8=corchea - 1/4=negra, etc. Un patrón tiene desde 1 hasta un máximo de 64 steps.
11. Haga clic para mostrar los Steps 1 al 32 o los steps 33 al 64 en el patrón actual.

6.4.2 Area Sequencer



Debajo de la barra de herramientas descrita en **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, el panel Sequencer muestra las 16 pistas de instrumentos al igual que el área de edición de automatizaciones para el instrumento actualmente seleccionado.

| | |
|----|---|
| 1. | Pista actualmente seleccionada. Haga clic en el nombre de la pista para seleccionarlo |
| 2. | Ajusta el volumen de la pista |
| 3. | Ajusta el paneo de la pista |
| 4. | Ajusta Solo on/off en una pista del Sequencer en el patrón actual. El botón Solo en el panel central parpadeará para indicar que un solo se ha ajustado desde otro panel (estudio, mixer o sequencer). |
| 5. | Ajusta Mute on/off en una pista del Sequencer en el patrón actual. El botón Mute en el panel central parpadeará para indicar que Mute se ha seleccionado desde otro panel (estudio, mixer o sequencer). |
| 6. | Área de Secuenciación. Escriba aquí sus patrones para los 16 instrumentos |
| 7. | Área de Automatización |






| | |
|-----|---|
| 8. | Automatizacióón actualmente editable |
| 9. | Borrar la línea de automatización |
| 10. | Desactive la línea de automatización |
| 11. | Agregue una nueva línea de automatización |
| 12. | Herramientas de automatización |

6.4.2.1 *Cómo seleccionar una pista*

Para seleccionar una pista, mueva su cursor sobre la pista. Cuando la pista se ilumine, haga clic para seleccionarla.

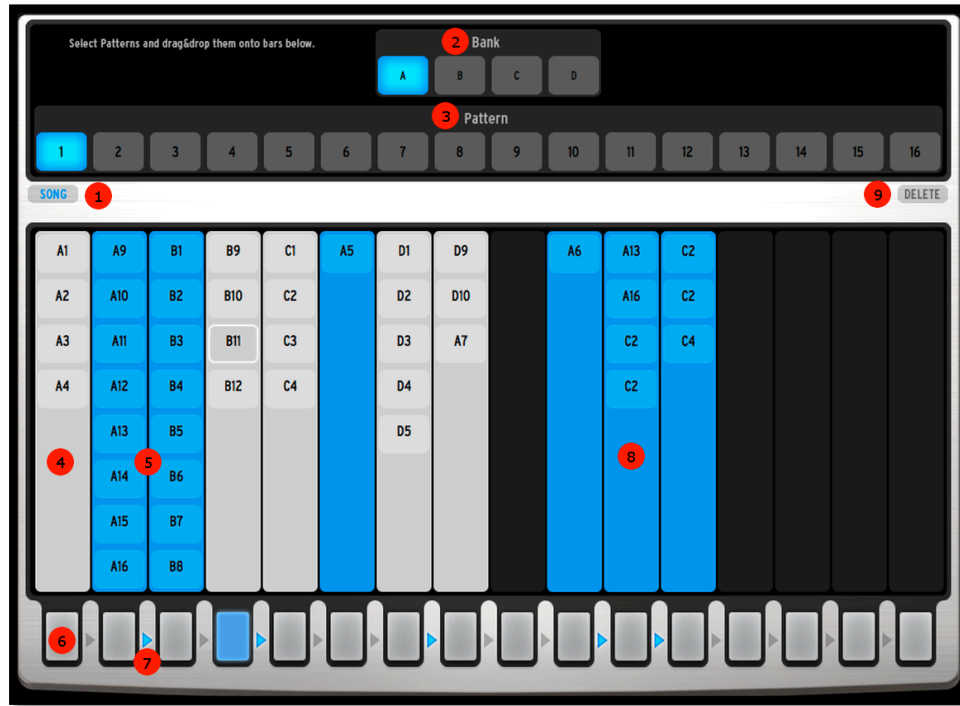
6.4.2.2 Editor de Automatización



| | |
|---|--|
| 7 | <p>Área de Automatización: Haga clic y arrastre para dibujar la automatización en un solo parámetro usando el lápiz o la herramienta de línea o borrar el dibujo. Excepto para los parámetros velocity, repeat y shift, usted puede usar hasta 4 sub-valores por cada step.</p> <p>Use Cmd en MAC y Ctrl en WINDOWS para borrar o mover los cuatro sub-valores de automatización de una sola nota del step</p> |
| 8 | Parámetro actual mostrado en el área de automatización. |
| 9 | Remover la automatización para este parámetro |
| 10 | Bypass para la automatización de este parámetro |
| 11 | Adicionar una nueva línea de automatización. Puede adicionar cuantos parámetros de automatización desee, entre los instrumentos y parámetros de efectos de la pista actual |
| 12 | Herramientas de automatización: Ver abajo |
|  | Herramienta Lápiz permite dibujar libremente la automatización. |
|  | Herramienta Línea permite dibujar una línea: Haga clic y sostenga desde el punto de inicio de su línea, y mueva hasta el punto final de su línea. |
|  | Borrador removerá la automatización. |
|  | La herramineta Automatización global puede usarse para incrementar/disminuir todos los puntos de automatización simultáneamente. Puede escoger aplicar este efecto a los 16 steps actuales o a la longitud total del patrón mediante la opción "Global automation tool applies to" de Preferences. |
|  | <p>La herramienta automatización inteligente combina todas las otras herramientas en una mediante una lista de atajos del teclado:</p> <p>Haga clic para dibujar una automatización</p> <p>Haga clic derecho para borrar</p> <p>Shift+click para dibujar una línea</p> <p>Alt+click para dibujar una automatización global</p> |

Cmd+click (mac) o Ctrl+click (win) para dibujar valores a menor resolución (sub-valores)

6.5 PANEL SONG



El panel Song le permite encadenar patrones para crear secuencias más largas, o una canción completa.

Active el modo Song haciendo clic en el botón hallado en **[1]**. Alternativamente, puede usar el botón Song en el Panel Principal.

El modo Song contiene 16 cadenas. Cada una de estas cadenas puede contener hasta 16 patrones. Los patrones usados en una cadena son los que usted creó en el panel Sequencer, o en el panel Principal. Para agregar patrones a una cadena, primero seleccione un banco de las cuatro ranuras halladas en **[2]**. Luego puede seleccionar un patrón desde las 16 ranuras halladas en **[3]**, arrastre y suéltelo en una de las 16 cadenas halladas por ejemplo en **[4]**, **[5]** y **[9]**. Si una cadena ya contiene patrones, puede arrastrar nuevos patrones a cualquier lugar en la cadena. Los patrones contenidos previamente se moverán para mostrarle donde se ubicará el patrón.

Una cadena se tocará de arriba hacia abajo, empezando con el primer patrón contenido en ella, hasta el último. Entonces regresará al primer patrón en la cadena.

Las cadenas pueden desatarse usando los 16 botones en la parte inferior de la interfaz **[6]**. Cuando usted hace clic en uno de estos botones, la cadena correspondiente comenzará al final del patrón tocado previamente. Alternativamente, puede desatar las cadenas desde el Panel Principal, usando los 16 botones de step. Los botones Step en el Spark CDM y el SparkLE desatarán cadenas también cuando el modo Song este activo.

Las cadenas consecutivas también pueden vincularse. Esto se hace haciendo clic en las flechas halladas entre la cadena **[7]**. En este ejemplo, las cadenas 2-3 están vinculadas,

también lo esta la cadena - 4, 7-8, y 10-11-12 **[9]**. De hecho, usted puede vincular cuántas cadenas consecutivas desee, hasta 16 cadenas. Note que la cadena 16 y la cadena 1 no se pueden vincular. Cuando las cadenas se vinculan, se tocarán una después de la otra, de izquierda a derecha. En este ejemplo, cuando la cadena 2 termina de tocar, se iniciará la cadena 3. Cuando la cadena 3 finalice, se tocará la cadena 2 nuevamente.

Aún si las cadenas 2 y 3 estan vinculadas, usted aún puede decidir desatar la cadena 3 en cualquier momento. Cuando termina el patrón actualmente tocado, comenzará la cadena 3, y cuando finalice la cadena 3, se moverá a la cadena 2.

Usted puede seleccionar patrones en una cadena: Hacer clic en un patrón lo seleccionará. Hacer clic en un patrón y sostener [Shift] le permitirá seleccionar múltiples patrones. Usted puede entonces arrastrar y soltar estos patrones en otra cadena, o copiarlos usando [Ctrl]+Arrastrar y Soltar en Windows o [Alt]+Arrastrar y Soltar en Mac. También puede borrarlos usando la tecla [Del] o el boton Delete **[9]**.

6.6 EL ESTUDIO



El panel del estudio muestra sus 16 instrumentos al igual que sus parámetros. Desde aquí puede cargar instrumentos en las ranuras, aplicar filtros y efectos, etc. Demos un vistazo a la ventana Closed Hat:



| | |
|----|---|
| a. | Nombre del Instrumento |
| b. | Icono del Instrumento Hacer clic en este icono desatará el sonido del instrumento. Puede arrastrar el icono a otro instrumento para hacer una operación de intercambio o sostener Ctrl+ arrastrarlo al icono de otro instrumento para hacer una copia. |
| c. | Ajustar el Volumen Haga clic y arrastre para ajustar el volumen. Aparecerá una ventana pequeña al lado de la perilla para dejarle saber la cantidad y dirección del volumen aplicado. Hacer doble clic en la perilla VOLUME lo devolverá a su valor de fábrica |

| | |
|----|---|
| d. | <p>Ajustar Pan</p> <p>Haga clic y arrastre para ajustar el paneo.</p> <p>Aparecerá una ventana pequeña al lado de la perilla para dejarle saber la cantidad y dirección del paneo aplicado.</p> <p>Hacer doble clic en la perilla PAN la devolverá a su valor central por defecto</p> |
| e. | <p>Silenciar un instrumento</p> <p>El botón Mute en el panel central parpadeará para indicar que se ha enviado un silencio desde otro panel (estudio, mixer o sequencer).</p> |
| f. | <p>Ajustar Solo en un Instrumento</p> <p>El botón Solo en el panel central parpadeará para indicar que un Solo se ha enviado desde otro panel (estudio, mixer o sequencer).</p> |
| g. | <p>Botón Modo Edición</p> <p>Haga clic en el botón modo Edición para entrar el instrumento al modo edición.</p> |

6.6.1.1 Ventana de Edición del Instrumento



| | |
|---|--|
| 1 | Renombre el instrumento. |
| 2 | <p>Active Mute (M) / Active Solo (S) / Ajuste choke group.</p> <p><i>Un 'Choke Group' le permite especificar los instrumentos que se cortarán uno al otro cuando se activen. En la vista edición del instrumento, seleccione choke group para cada instrumento. El combo choke group esta cerca al botón Solo. Puede ajustar hasta 8 choke groups.</i></p> |

| | |
|----|--|
| 3 | Toque el instrumento editado |
| 4 | Edite los parámetros del instrumento: Mixer, filter, y controles individuales del instrumento |
| 5 | Para instrumentos de muestra: seleccione la capa que quiere editar. Pueden cargarse hasta 6 muestras en un pad. Modo Playing se describe en el numeral 8 |
| 6 | Cargue una muestra en la capa seleccionada - Descargue una muestra |
| 7 | Muestra de la forma de onda |
| 8 | Modo Playing: Reverse encendido/apagado, escoja el modo de capa entre Velocity, Stack, Random o Circular. |
| 9 | Perilla para cada capa |
| 10 | Efecto unidad 1. Ver 6.8.1.3 para detalle completo de efectos. |
| 11 | Efecto unidad 2. Ver 6.8.1.3 para detalle completo de efectos. |
| 12 | El instrumento seleccionado segun lo descrito en 6.4.1 |

6.6.1.2 Reproductor REX



Puede cargar archivos REX en un pad. Un instrumento que contiene un archivo REX será editable como cualquier otro instrumento: Tendrá acceso al patrón modular y todos los controles usuales del instrumento.

El reproductor REX tiene controles específicos: Para cada Slice usted podrá especificar el tono, y el Slice sonará en modo Normal o Reverse.

SLICE – El parámetro Slice es automatizable, lo cual significa que usted podrá cambiar el slice reproducido en tiempo real o mediante automatización.

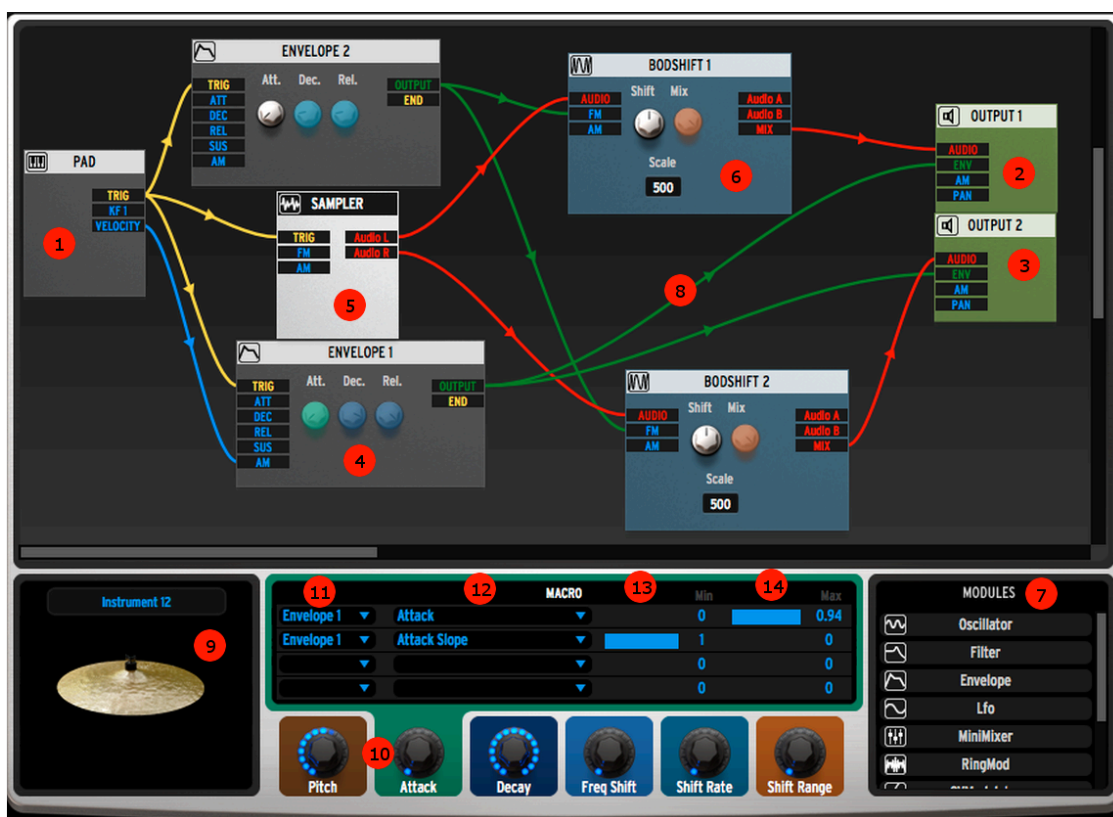
MODE – Están disponibles dos modos de reproducción usando la perilla Mode. Mode 1 tocará el archivo REX completo comenzando desde el primer Slice. Mode 2 tocará los Slices independientemente, dependiendo del parámetro de automatización.

RANDOM – También podrá controlar un parámetro Random. Mientras mas aleatoriedad agregue, mas frecuentemente el Spark tocará un slice diferente del que se supone que toque.

6.7 EL MODULAR

Cada instrumento en el Spark esta hecho en un ambiente completamente modular. Esto significa que todos los instrumentos de muestreo, y obviamente los instrumentos análogos descansan en un patrón modular. Esto no lo debe asustar porque todos los instrumentos tienen parámetros "macro" específicos, lo cual significa que usted aún podrá editar un instrumento en profundidad sin tener que recurrir al panel modular. Pero para aquellos que quieren ir mas allá en la edición, el panel modular suministra infinitas posibilidades para el diseño de sonido!

6.7.1 Área del Editor Modular

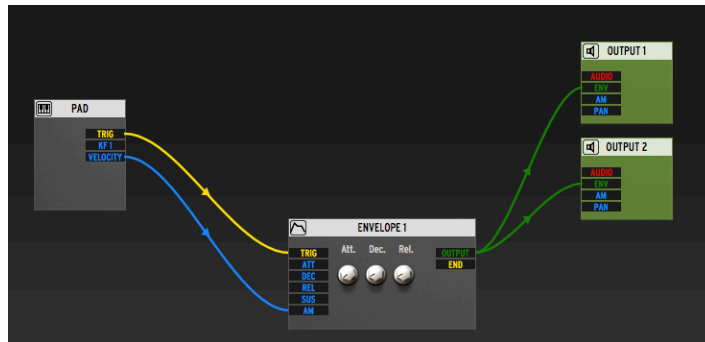


Un patrón modular requerirá cuatro módulos vitales para trabajar:

[1] El Modulo Pad: Corresponde al pad que usted tocará, ya sea en el controlador o en el panel principal. Los dos controles del nucleo son: Trig, el cual envía un mensaje en cualquier momento que el pad se desencadene, y Velocity, el cual corresponde a la velocidad a la cual el pad se toca.

[2] y **[3]** son las dos salidas del patrón, respectivamente las salidas Izquierda y Derecha. Cualquier audio que tenga en su patrón necesitará ir en aquellos módulos para poder obtener sonido.

[4] puede ser considerado como su envelope VCA principal: Necesita ser activado mediante el pad para que la salida [Trig] del módulo Pad pueda ser conectado a la entrada [Trig] de este envelope. El [Output] envelope necesita conectarse a la entrada [Env] de los módulos de salida 1 y 2.



Una vez estos elementos están conectados, puede comenzar a construir su instrumento.

Necesitará una fuente de audio. Pueden ser uno o más Osciladores, un módulo Sampler o un módulo reproductor REX. En este caso, tenemos un módulo Sampler conectado [5]. Cuando usted carga ya sea el módulo Sampler o el módulo REX, las conexiones principales requeridas por este para trabajar se crearán automáticamente. Ya que este es un ambiente completamente modular, usted es libre de remover aquellas conexiones, pero si lo hace, puede que no tenga sonido saliente, le hemos advertido!

Puede agregar otros módulos para construir el patrón que desea. Estos pueden ser moduladores (envelopes, LFOs, ...) o procesadores de audio (filtros, mixers, Bode Shifter [6], ...).

Para agregar un módulo nuevo, seleccione el que desea de la lista hallada en [7] y arrastre y suéltelo en el área modular.

Conexión de Módulos

Para conectar sus módulos, necesita crear conexiones de cable [8]. Para hacer esto, haga clic en su cable, sostengalo desde una de las salidas de un módulo y arrastrelo a una entrada apropiada de otro módulo. Cuando una conexión es posible, usted notará que su cable tiene un comportamiento "pegajoso"; se ubicará automáticamente en el conector cuando este cerca a uno. No todas las conexiones son posibles.

Dependiendo del tipo de conexión, usted podrá editar la cantidad de modulación definida por este cable. Para hacer esto, debe hacer doble clic en el cable. Aparecerá una ventana pequeña en la mitad de la perilla. Desde allí, usted podrá ajustar la cantidad de modulación (perilla gain) y el tipo de modulación (unipolar: solo modulación positiva - o bipolar: modulación positiva y negativa)



Mientras contruye su patrón, puede visualizar su instrumento haciendo clic en el icono del instrumento hallado en [9]

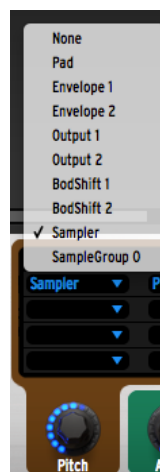
6.7.2 Área de Parámetros del Instrumento



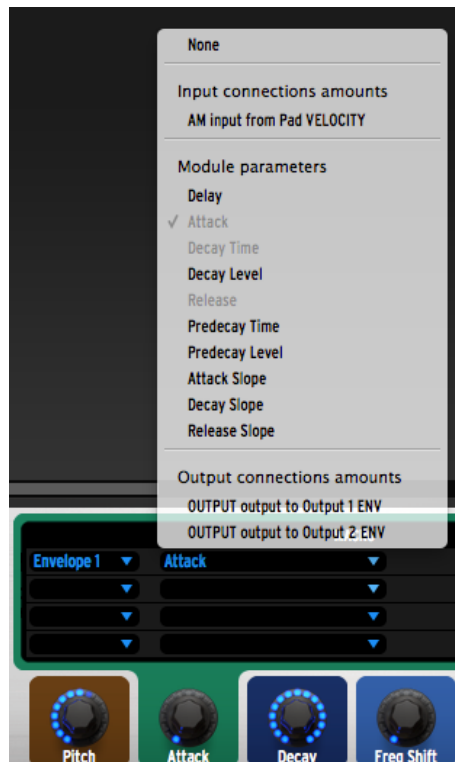
Una vez construya su patrón, tendrá la posibilidad de asignar los parámetros hallados en los módulos de su patrón a 6 Macro perillas. Estas perillas son las que usted puede controlar en otros lugares en el Spark project, por ejemplo en el Estudio:



Cada Macro perilla puede controlar hasta cuatro de los parámetros hallados en su patrón. Para lograr esto, necesita seleccionar cuál módulo quiere controlar, por ejemplo en [11] controlamos Envelope 1.



Luego necesita seleccionar cuál parámetro quiere controlar, entre aquellos hallados en el módulo seleccionado. En **[12]** controlamos el Attack del Envelope 1.



Entonces puede especificar los valores Min **[13]** y Max **[14]** para cada control. El valor Min es el valor que el parámetro tendrá cuando la perilla está en el mínimo (girada completamente en contra de las manecillas del reloj); el valor Max es el valor que tendrá cuando la perilla este en su máximo (girada completamente en sentido de las manecillas del reloj).



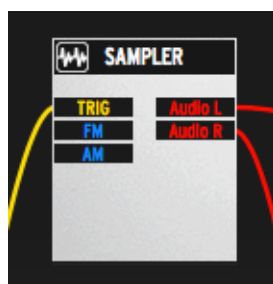
Tan pronto una Macro perilla controle un parámetro, usando el método descrito anteriormente, usted no podrá editar ese parámetro desde el área del editor modular. En el área del editor modular, la perilla estará coloreada del mismo color que la Macro perilla hallada debajo. Esta es una forma fácil de saber cuál perilla controla cuál parámetro.

Si quiere usar el modo Tune en el patrón del instrumento que creó, necesitará seguir esta regla: La primera de las 6 Macro perillas necesita controlar el parámetro Afinación Cromática en el caso de un Oscilador, o el parámetro Pitch en el caso de un Sampler. Los rangos necesitan ser Min=0 y Max=1.

6.7.3 Descripción de los Módulos

Hay 12 módulos diferentes disponibles en el Spark para crear su patrón. Algunos son utilizados para generar sonido, otros para modificar el sonido. Finalmente, algunos módulos están ahí para modular los parámetros.

6.7.3.1 *Sampler*



El Sampler es el módulo que necesitará para poder cargar muestras en un pad. Insertar un módulo Sampler limpiará su patrón actual y creará uno nuevo con las conexiones básicas ya incluidas. Estas conexiones se requerirán para que el Sampler funcione.

Las funciones esenciales del Sampler serán accesibles desde el panel Studio: Cargar muestras, editar su punto de inicio /final, girar la ganancia, ...

Desde el panel modular, usted tendrá acceso a estas funciones:

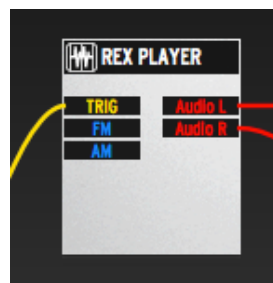
La entrada Trig desencadenará el reproductor de muestras

La entrada FM controlará el tono (Modulación de Frecuencia)

La entrada AM controlará la amplitud (Modulación de Amplitud)

La salida L y la salida R son las salidas Izquierda y Derecha.

6.7.3.2 *REX Player*



El REX player es el módulo que necesitará para poder cargar archivos REX en un pad. Insertar un módulo REX player limpiará su patrón actual y creará uno nuevo con las conexiones básicas ya incluidas. Estas conexiones se requerirán para que el REX trabaje.

Las funciones esenciales del REX player serán accesibles desde el panel Studio: Cargar un archivo REX, girar los Slices individuales... Puede hallarse una descripción más detallada del REX player en 6.6.1.2

Desde el panel Modular, tendrá acceso a estas funciones:

La entrada Trig desencadenará el REX player

La entrada FM controlará el tono (Modulación de Frecuencia)

La entrada AM controlará la amplitud (Modulación de Amplitud)

Las salidas L y R son las salidas Izquierda y Derecha.

6.7.3.3 Oscillator



El Oscillator es un módulo que creará formas de onda básicas. Las formas de onda disponibles son Saw, Square, Triangle, Sine y ruidos Blanco y Rosa.

Usted podrá controlar las OCTAVAS, AFINACIÓN CROMÁTICA en semitonos, al igual que AFINACIÓN para desafinación más precisa. El parámetro WIDTH controla la amplitud de pulso en el caso de la forma de onda Square.

Las conexiones de entrada son MODULACIÓN DE FRECUENCIA, MODULACIÓN DE AMPLITUD, MODULACIÓN DE AMPLITUD DE PULSO, y la entrada Sync que volverá a desatar la forma de onda del oscilador con base en la frecuencia de la fuente Sync.

Las conexiones de salida son una salida de Audio mono, y una salida Sync.

6.7.3.4 Filter



El módulo Filter es un filtro multimodo. Usted hallará controles para la frecuencia CUTOFF y la cantidad de RESONANCIA, y un selector del MODO FILTER.

Los modos disponibles son:

Filtros Low Pass de 2 polos (12db por octava) y 4 polos (24db por octava), Band Pass y High pass. Hay un filtro adicional High pass de 1 polo (6db por octava) y un filtro NOTCH.

Las conexiones de entrada son la entrada de audio, modulación de frecuencia Cutoff, modulación de cantidad de Resonancia, y modulación de Amplitud.

La conexión de salida es el audio proveniente del filtro.

6.7.3.5 Stereo Filter



El módulo Stereo Filter es un filtro estéreo multimodo. Encontrará controles para la cantidad de frecuencia Cutoff y Resonance, y selector del modo Filter.

Las conexiones de entrada son la entrada de audio, modulación de frecuencia Cutoff, modulación de cantidad de Resonancia, y modulación de Amplitud.

La conexión de salida es el audio proveniente del filtro.

Este tiene menos modos comparado con el filtro mono pero sera mas conveniente cuando se procesa una fuente estéreo tal como muestras o archivos REX.

6.7.3.6 Minimixer



Minimixer es un mezclador de audio básico. Podrá mezclar 5 fuentes de audio diferentes con ganancias individuales para cada una.

Las conexiones de entrada son las 5 fuentes de audio y la Modulación de Amplitud.

La conexión de salida es el audio mezclado.

El mezclador es un mezclador mono.

6.7.3.7 Ring Modulator



Ring Modulator procesará dos señales de audio. La señal fuente es la entrada llamada Audio.

Desde allí, usted puede decidir cual señal multiplicar con este. Si conecta otra fuente de audio a la entrada Mult, entonces la amplitud de la señal de audio se multiplicará por la entrada Mult.

Si no conecta nada a la entrada Mult, entonces se usará una onda sine básica como portador. Puede definir la profundidad y la tasa de esta onda sine desde las dos perillas.

La salida es el audio procesado.

6.7.3.8 Bode Shifter



El Bode Shifter es un variador de frecuencia. Eso significa que variará la frecuencia de la entrada Audio por una cierta cantidad. Esta cantidad esta definida por el parámetro Shift y el parámetro Scale. El parámetro Scale puede ser linear (5, 50, 500 y 5k), o exponencial (Exp)

La salida A porta solo la señal desplazada hacia abajo, la salida B porta solo la señal desplazada hacia arriba. La salida MIX contiene la mezcla de las señales desplazadas hacia arriba y abajo y su relación puede ajustarse con el control MIX.

6.7.3.9 Módulo Karplus Strong



El módulo Karplus Strong es una herramienta de modelado físico que emulará el comportamiento de una cuerda pulsada. Usted puede definir la frecuencia de la

cuerda, la cantidad de amortiguación y adicionar algún ruido. También puede seleccionarse el tipo de amortiguación.

El excitador de la cuerda será la entrada Audio. Usted también tiene controles de entrada para modulación de frecuencia y modulación de amortiguación.

La salida es el audio procesado.

6.7.3.10 Módulo Spring-Mass



El Módulo Spring-Mass es otra herramienta de modelado físico que emulará una gama de springs y pesos. La entrada Audio resonará cuando se conecte a este módulo.

Usted puede definir las ganancias de entrada y salida, la rigidez de los springs, la masa de los pesos y la cantidad de amortiguación. Un parámetro no lineal hará el sonido de su señal menos convencional trayendo no linealidad al efecto.

Las conexiones de entrada son Entrada Audio, Modulación de Amplitud, Modulación de Masa, Modulación de rigidez y Modulación de amortiguación.

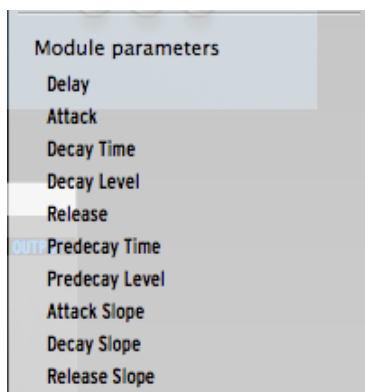
La salida es el audio procesado.

6.7.3.11 Módulo Envelope



Envelope en el Spark es un envelope multi estado. Para hacer la interfaz más clara, solo se muestran los parámetros esenciales en el módulo en sí: Attack, Decay y Release. Puede acceder a los otros parámetros usando la perilla Macro Assignations. Ver 6.7.2 para una explicación de cómo hacerlo.

Aquí está la lista completa de parámetros contenidos en Envelope, tomados del despliegue de la Macro perilla Assignment:



Las conexiones de entrada son: Entrada Trig para desencadenar el Envelope, Modulation para tiempo Attack, Decay, Release y volumen Sustain.

Las conexiones de salida son: La salida Envelope (Puede conectarse a cualquier entrada de modulación, en azul, o a una entrada Envelope, en verde), y la salida End, que envía una señal Trig tan pronto termina el Envelope.

6.7.3.12 Módulo LFO



El módulo LFO le permitirá crear una forma de onda a bajas frecuencias. Usted puede definir los siguientes parámetros:

La forma de la forma de onda

La tasa a la cual oscilará

La amplitud en el caso de una forma de onda square

El Delay que es la duración antes de que el LFO se vuelva activo

El parámetro Fade In que controla el tiempo que toma para que el LFO alcance su cantidad completa.

Usted también puede activar la función Sync para sincronizar la frecuencia del LFO para el tiempo del Spark.

Las conexiones de entrada son:

Trig para volver a lanzar la forma de onda LFO

Modulación de Amplitud

Modulación de Frecuencia

Modulación de Amplitud de Pulso para la forma de onda square.

6.7.3.13 CV Modulator



El CV Modulator tomará una modulación como Entrada CV. Puede ser la salida de un LFO, por ejemplo. Entonces esta lo modulará de diferentes formas:

La entrada AM es una entrada de Modulación de Aplitud. La perilla AM adicionará un desplazamiento constante a esta entrada AM.

El Gain multiplicará la entrada CV por una cierta cantidad.
El Offset adicionará un valor constante a esta.

La Salida CV es la modulación resultante después de estas operaciones.

6.8 MIXER

Haga clic en "Mixer" para mostrar el panel Mixer



Este panel es su panel mezclador de 16 canales. Aquí es donde todos sus instrumentos se mezclarán. Aquí, las señales modificadas se sumarán para producir las señales de salida combinadas.

Cada pista esta numerada desde 1 hasta 16 en la parte superior de la ventana. A la derecha de la ventana Mixer estan Return1 – Return 2 y finalmente, el Master track.

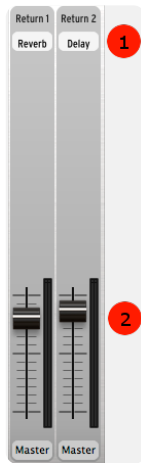
Demos una mirada al Mixer.

6.8.1.1 Pistas de Instrumentos



| | |
|---|---|
| 1 | Nombre del instrumento |
| 2 | Abre la ventana FX1 y FX2 para esta pista |
| 3 | Ajusta las cantidades Aux1 y Aux 2 para el instrumento /Canal |
| 4 | Ajusta Pan para el instrumento/Canal 1 |
| 5 | Pista Mute/Solo |
| 6 | Volumen de la pista y medidor vu |
| 7 | Asigna una salida para el instrumento 1 (disponible cuando el Spark esta insertado dentro de un secuenciador host con Modo Multi-output. Ver la sección 7.2 "Modo Plug-in" para más detalles) |

6.8.1.2 Pistas Return y master



| | |
|---|------------------------------------|
| 1 | Abre la ventana FX para esta pista |
| 2 | Ajusta el volumen del AUX return |



| | |
|---|---------------------------------|
| 1 | Abre la ventana Master FX 1 y 2 |
| 2 | Ajusta el volumen del Master |

6.8.1.3 Efectos

Cuando hace clic en uno de los botones de efectos auxiliares, aparecerá una ventana: esta es la ventana de efectos auxiliares.



Para seleccionar un efecto, haga clic en [SELECT EFFECT].

Escoja uno de la lista, por ejemplo Compressor. Aparecerá la ventana del compresor.

Ahora usted puede ajustar los parámetros para el efecto Compressor.

Parámetros FX



| | |
|---|--|
| 1 | Bypass FX1/FX2 para un instrumento/canal-Aux-Master inserto |
| 2 | Cambia/Remueve efectos (Inst./Channel, Aux o Master inserto) |
| 3 | Carga un efecto precargado |
| 4 | Guarda un efecto precargado |
| 5 | Borra un efecto precargado |
| 6 | Ajusta Dry/Wet mix (Inst./Channel, Aux o Master inserto) |
| 7 | Parámetros del efecto |

Parámetros Compressor



Un compresor nivela las diferencias en ganancia reduciendo la dinámica (diferencia en volumen entre sonidos suaves y sonidos fuertes). Este efecto es usado frecuentemente para 'engordar' un sonido haciendo cada elemento individual del sonido cercano al mismo volumen. Cada vez que un sonido va sobre cierto volumen (Umbral), es reducido por una cantidad especificada (Ratio). Attack y Release determinan qué tan rápido se adiciona la reducción y qué tan rápido esta desaparece. Makeup aumenta el nivel de las señales comprimidas.

Parámetros Bit Crusher



Bit crusher reduce la profundidad del bit y la tasa de la muestra de la señal de audio. El resultado es una distorsión que suena muy digital.

Parámetros Chorus



Chorus es un efecto clásico que usa pequeños tiempos de retardo (que son modulados por un LFO) para doblar un sonido, haciéndolo parecer mas gordo y grueso. Shape, rate y depth se refieren al LFO. Delay es el tiempo de retardo y feedback es la cantidad de señal retardada adicionada de regreso a la señal seca. Ambos parámetros enfatizan el efecto cuando se incrementa. Spread se refiere a la amplitud del sonido en el campo estéreo.

Parámetros Delay



Use la función Link para aplicar los mismos parámetros a los canales de la derecha y de la izquierda.

Use el botón Sync para sincronizar el tempo del host

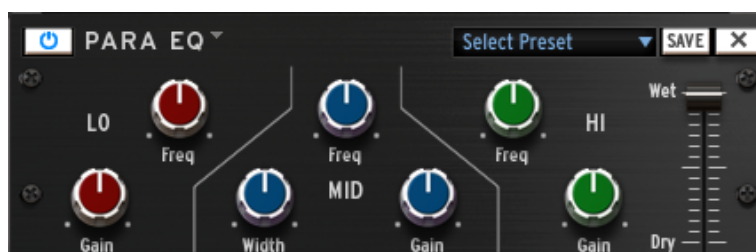
Delay repite un sonido, dándole más espacio y profundidad. Linking channels aplica el tiempo de retraso al canal izquierdo y retroalimentación al canal derecho. Para parámetros separados en ambos canales debe desactivarse Link. Ping Pong alterna la señal retrasada entre el canal izquierdo y el derecho (para un efecto estéreo incrementado), y dampening reduce las altas frecuencias adicionando un filtro Lowpass a la cadena de retroalimentación.

Parámetros Distortion



Distortion satura y distorsiona un sonido incrementando el volumen de una señal luego de recortar el exceso. Este efecto puede adicionar fuerza, alta gama y volumen a un sonido.

Parámetros Parametric EQ



Parametric EQ permite aumentar o reducir el volumen de las bandas de frecuencia. FREQ selecciona la frecuencia y GAIN permite remover o adicionar volumen a esa banda. Width (solo MID) determina la amplitud de la banda media alrededor del FREQ especificado.

Parámetros Phaser



Phaser es similar a un efecto de coro, usa pequeños tiempos de retraso para afectar una señal, el resultado es un sonido de filtro de barrido.

Parámetros Plate Reverb



Plate Reverb solo está disponible para las pistas Aux y Master

Reverb simula las reflexiones de un sonido en un espacio diferente (salón, hall, etc). Reverb adiciona profundidad y riqueza a un sonido 'ubicándolo' en un espacio físico diferente. La perilla Size cambia el tamaño del espacio. Predelay adiciona una pequeña cantidad de retraso al sonido para imitar las primeras reflexiones. Stereo se refiere a la amplitud del campo estéreo del reverb. Dampening ajusta qué tanto debe filtrarse el reverb usando los ajustes del filtro Lo y Hi Cut.

Parámetros Reverb



El Reverb solo esta disponible para las pistas Aux y Master

Reverb simula las reflexiones de un sonido en un espacio diferente (salón, hall, etc). La sección Material (HF Dampening y brightness) ajusta el timbre para el reverb (sonido oscuro o brillante). La sección shape (tiempo Diffusion y Decay) ajusta el tamaño y la duración del reverb. La sección pre-delay (Feedback y Delay) adiciona un pequeño retraso al reverb para simular las primeras reflexiones.

Parámetros Destroyer



Destroyer es un efecto digitalizador que produce una distorsión mediante la reducción de la resolución o ancho de banda de los datos de audio digital. La reducción de bit resultante puede producir una impresión de sonido más "cálido", o uno más severo, dependiendo de la cantidad de reductor de bit y resampler. Harmonic distortion adiciona overtones que son múltiplos enteros de las frecuencias de onda de un sonido.

Parámetros Flanger



Genera efecto Flanger mediante la mezcla de dos señales idénticas, con una señal retrasada por un periodo pequeño y gradualmente cambiante. Variar el tiempo de retraso causa que estos barran el espectro de frecuencia arriba y abajo. El tiempo de retraso entre las señales es modulado: Flanging puede crear efectos sutiles y extremos, dependiendo de la tasa y profundidad de la modulación. Altos valores de Feedback crearán ecos repetidos.

Parámetros Space Pan



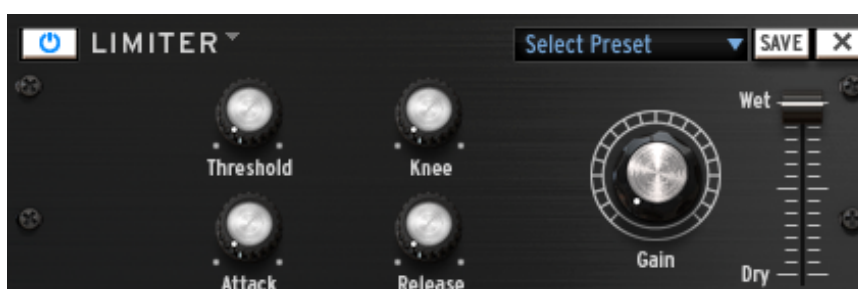
Space panning es la propagación de una señal de sonido dentro de un nuevo campo 3D. El sonido se centrará automáticamente (pan ajustado en 0), o el usuario puede especificar una posición diferente. El parámetro Motion modula la posición del sonido en el espacio. Space pan debe usarse en sonidos estéreo.

Parámetros Sub Generator



Sub Generator adiciona baja frecuencia a su señal. Sub Oscillator adiciona un rugido decadente. Subgrunge y Subgrunge -1 Oct tienen un efecto similar para comprimir bajas frecuencias. Subgrunge -1 Oct funciona a una octava por debajo como un pedal de guitarra de octava. Vintage Sub-Harm adiciona una sub-octava suave usando el parámetro de tiempo de liberación. Tune es la máxima frecuencia impulsada, un valor bajo ayuda a reducir la distorsión. Threshold se usa para encerrar el efecto de baja frecuencia y detener la resonancia de fondo indeseada.

Parámetros Limiter



Limiter es un compresor con alto ratio y rápido tiempo de ataque. Un limiter reduce el nivel de una señal de audio si su amplitud excede cierto umbral. Attack y Release determinan qué tan rápido se adiciona la reducción y qué tan rápido desaparece. Knee Hard o Soft controla si el doblez en la curva de respuesta es un ángulo agudo o tiene un borde redondeado. Knee Soft reduce el cambio audible desde no comprimido hasta comprimido.

Parámetros Analog Chorus



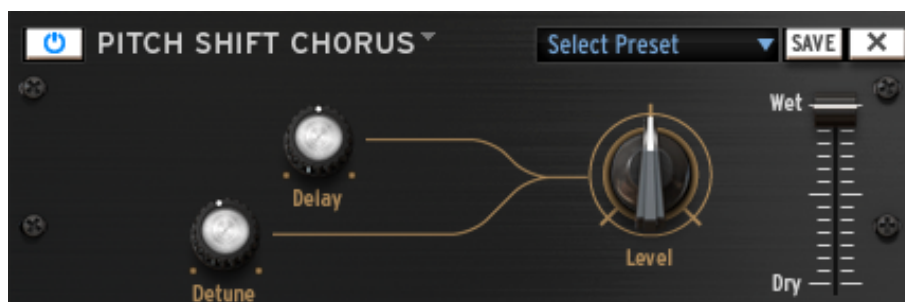
Para una descripción del Analog Chorus, vea "Chorus". El Analog chorus tiene un sonido diferente que puede ajustarse mejor en algunas circunstancias.

Parámetros Analog Delay



Analog Delay es un algoritmo diferente del plugin del efecto "delay". El sonido puede ajustarse mejor en algunas circunstancias.

Parámetros Pitch-Shift Chorus



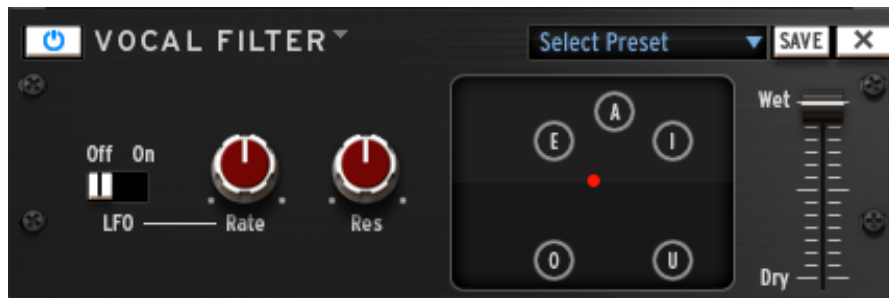
Parámetros Leslie



| | |
|---|------------------------------|
| 1 | Velocidad de rotación Leslie |
| 2 | Profundidad bocina de alta |
| 3 | Amplitud bocina de alta |
| 4 | Forma bocina de alta |
| 5 | Amplitud altavoz de baja |
| 6 | Forma altavoz de baja |
| 7 | Tasa |
| 8 | Nivel de salida |

El parlante Leslie es una combinación de amplificador/altavoz que se usa para crear un efecto de modulación basado en el efecto Doppler. Tanto la bocina de agudos como el altavoz de graves tienen partes rotatorias, produciendo ese tono particular.

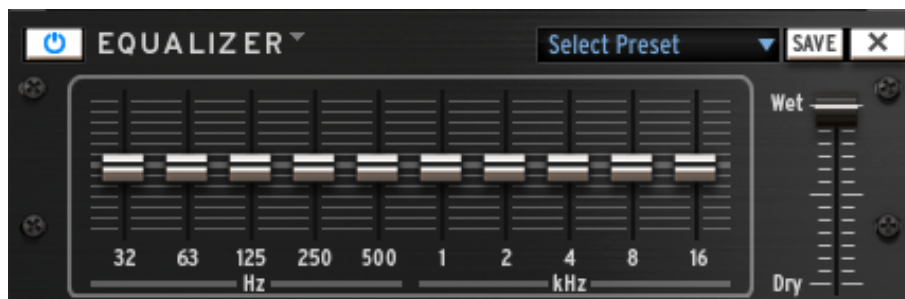
Parámetros Vocal filter



| | |
|---|-------------------------|
| 1 | LFO encendido/apagado |
| 2 | Tasa LFO |
| 3 | Resonancia |
| 4 | Colocación de formantes |

El Vocal filter es un filtro formante que recrea el sonido de vocales.

Graphic Equalizer



El ecualizador gráfico de 10 bandas le permite formar el contenido de frecuencia de su sonido escogiendo las ganancias individuales de cada banda de frecuencia.

6.9 LA BIBLIOTECA

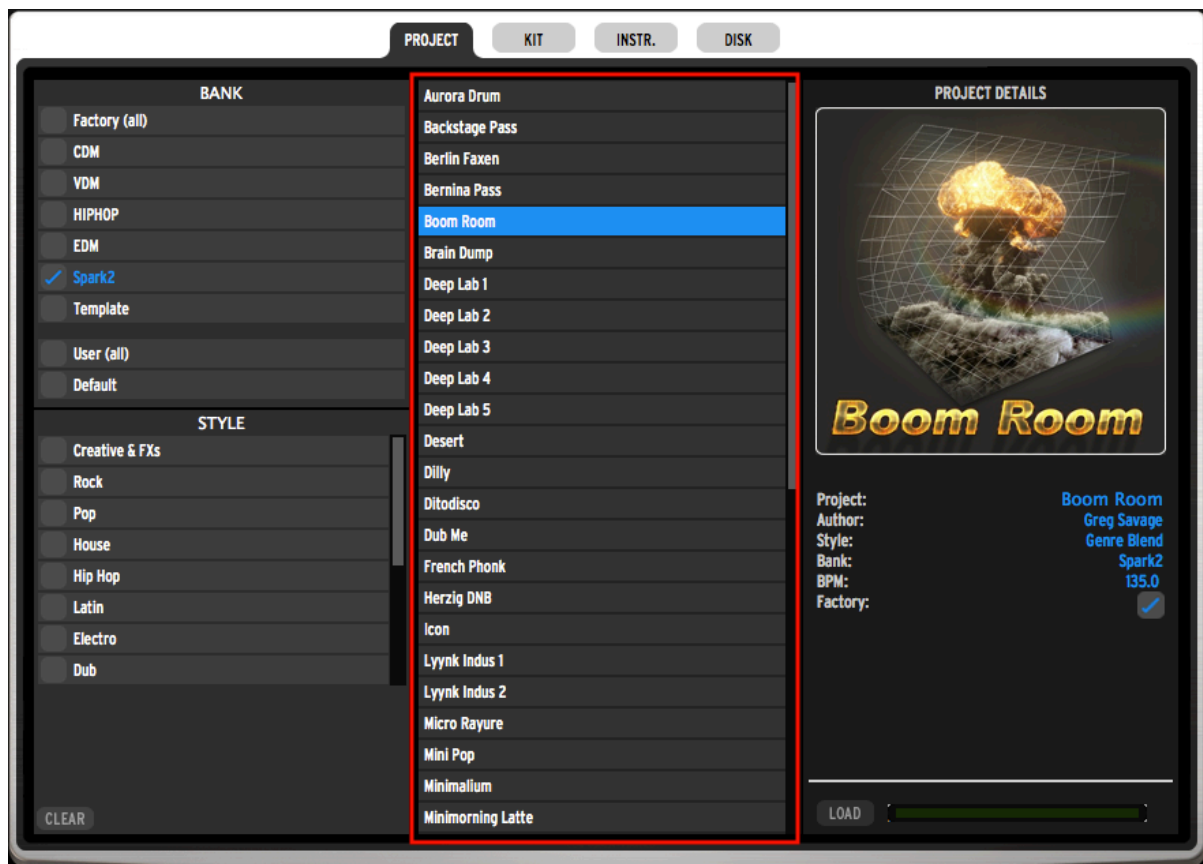
6.9.1 Vista General de La Biblioteca

En la pestaña Library, usted podrá cargar Proyectos, Kits e Instrumentos o acceder al buscador de Disco. Los buscadores de proyecto, Kit e Instrumentos mostrarán los elementos de fábrica y del usuario. El buscador de Disco le permitirá hallar muestras mediante un arbol buscador de archivos.

La barra de herramientas superior le permitirá acceder a los diferentes buscadores:



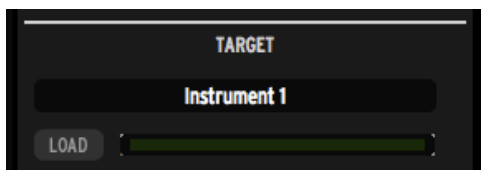
La columna de la mitad le mostrará la lista de resultados:



Haga clic en un elemento para mostrar la información relacionada en la columna derecha; los campos incluidos son Autor, Género, Banco, BPM para proyectos y Kits. Para instrumentos, usted tendrá acceso al proyecto contenedor, el género musical, el banco, el tipo de tambor y la máquina de sonido (Análoga / Modelado físico / Muestreo).

Si quiere cargar un instrumento, puede seleccionar el pad en el cual lo quiere cargar. También puede activar la característica "Auto Preview", la cual le permitirá escuchar los instrumentos automáticamente mientras busca entre la lista de resultados.

Haga doble clic en un resultado, o haga clic en el botón "Load" para cargar el proyecto, kit o instrumento en el instrumento actualmente señalado.



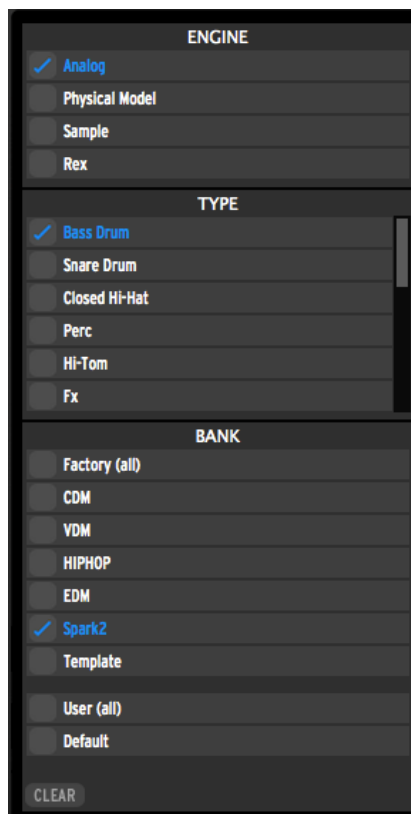
Para búsqueda de disco, si selecciona un archivo apropiado (.wav or .aiff), usted obtendrá información tal como el tipo de archivo, duración, frecuencia de muestreo/profundidad de bit. También podrá seleccionar el instrumento y la capa sobre la cual quiere cargar esta muestra. También esta disponible la característica "in patch preview", la cual le permite escuchar la muestra en la forma que sonará en el patrón del instrumento actual. Aún para instrumentos basados en la muestra, el patrón de síntesis que contiene puede afectar drásticamente el sonido y su muestra podría sonar totalmente diferente. Use esta función para verificar si suena como usted quiere.

6.9.2 Filtro de la Lista de Resultados

La columna izquierda del buscador muestra los filtros. Aplicar estos filtros afectará la lista de resultados, mostrando solo los presets correspondientes.

Los filtros se activan y desactivan simplemente haciendo clic sobre ellos.

Hay diferentes categorías de filtros, dependiendo del buscador:



Los buscadores de Proyecto y Kit tienen dos categorías: Bancos y Géneros Musicales.

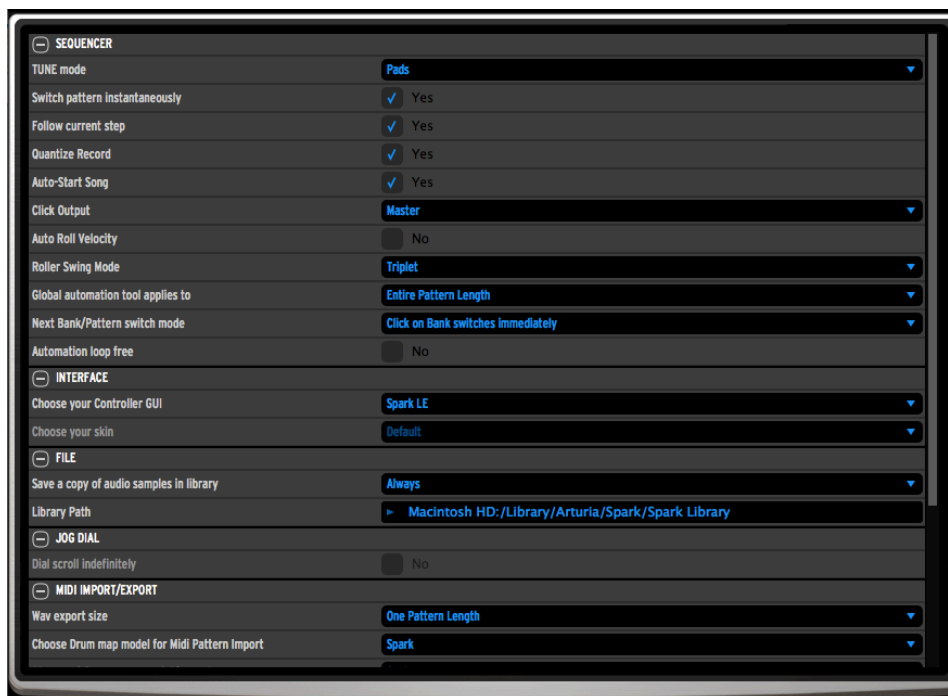
El buscador de Instrumento tiene tres: Máquina de sonido (análogo/físico/muestreo), Tipo de tambor (bass drum, snare drum, closed hi-hat...) y bancos.

Dentro de cada categoría, seleccionar múltiples elementos de filtro mostrará los resultados que están en cualquiera de los elementos. Por ejemplo, en el buscador de Instrumento, si selecciona los filtros "Analog" y "Physical model", la lista de resultados mostrará los instrumentos que están basados en la máquina de emulación analoga TAE®, o en la máquina de modelado físico.

Seleccionar elementos de filtro de diferentes categorías restringirá la lista de resultados: por ejemplo, si selecciona el filtro Analog engine y el tipo de tambor filtro Snare Drum, el resultado mostrará todos los snare drums que usan la máquina analoga.

Use la Rueda Jog en el Spark CDM y el SparkLE para buscar la lista de resultados, y Select+Rueda Jog para buscar la lista de filtros.

6.10 PANEL PREFERENCES



Las preferencias están divididas en:

- Sequencer
- Interface
- File
- Jog Dial
- MIDI Import/Export
- Controller

6.10.1.1 Preferencias Sequencer e Interface

Tune mode: Escoja los pads del Step sequencer o los Pads de instrumento para desencadenar notas en el instrumento actual cuando el modo Tune esta activo.

Switch pattern instantaneously: Si se ajusta en "Yes", se tocará instantáneamente un nuevo patrón cuando éste es seleccionado. Si se ajusta en "No" será tocado cuando el patrón actual se termine de tocar.

Follow current step: Cuando se ajusta en "Yes", y cuando esta en Panel Sequencer, los pads del step en el panel central automáticamente mostrarán la parte del step que contiene el step tocado actualmente.

Quantize record: Cuando se ajusta en "Yes", todos los pads tocados al igual que cualquier grabación serán cuantificados.

Auto-start song: Cuando este en él, hacer clic en el botón Song en el panel central comenzará automáticamente a tocar la canción.

Click Output: Selecciona la salida de metrónomo.

Roller Swing Mode: Le permite escoger entre notas swing o notas triplet cuando usa Roller en los primeros valores de nota.

Modo Next Bank/Pattern switch: Cuando se ajusta en Immediately, hacer clic en un banco diferente tocará directamente el mismo número de patrón en el nuevo banco. De otra forma, debe seleccionar primero el nuevo banco, luego especificar el patrón de este nuevo banco, aún si es el mismo número de patrón que el tocado anteriormente.

Choose your Controller GUI: Selecciona entre Spark CDM GUI y el Spark 2 GUI. Spark CDM GUI es idéntico al hardware CDM Spark.

6.10.1.2 Preferencias File

Guarde una copia de las muestras de audio en la biblioteca: Cuando importe archivos .wav/.aiff al Spark, el archivo fuente se copiará en la biblioteca. Tendrá opción entre:

- Always: Siempre copiar archivos en la biblioteca
- Ask: Preguntar al usuario
- Never: Nunca copiar archivos en la biblioteca

Library path: Cambia el patrón a la librería del SPARK.

6.10.1.3 Preferencias MIDI Import/Export:

Wave export size: Cuando guarda un patrón como archivo .wav, usted puede elegir entre exportar el patrón en su tamaño inicial, o doblar el tamaño del patrón. Doblar el tamaño evitará la pérdida de un efecto tocado mas alla del final del patrón (i.e. un reverb o un delay).

Choose Drum map model for MIDI pattern import: Cuando importe un patrón MIDI, usted tendrá la elección de importarlo como un SPARK, General MIDI o ADDICTIVE Drum Map.

Choose MIDI map model for Pads: Puede escoger un mapeado existente para los pads que estan siendo controlados por un controlador MIDI externo. La opción Spark es el mapeo usado por el controlador Spark, General Midi es un mapeo MIDI estándar, y usted puede definir su propio mapeo usando la opción "Custom" y asignando notas MIDI a los pads usando Cmd-Click en OSX o Ctrl en Windows sobre los pads. Este mapeo se usa para el banco MIDI y para exportar el patrón. Se ajusta una asignación CC por defecto para las automatizaciones del instrumento. Por defecto son asignados los 6 parámetros del instrumento, Pan y Volume. Usted tambien puede personalizar aquellas asignaciones dependiendo de las automatizaciones que ha usado. Las automatizaciones son entonces exportadas en el archivo MIDI.

La preferencia "Enable default Pad velocity" es usada para desencadenar pads con una velocidad constante definida con la preferencia "Default Pad Velocity". La intensidad de golpe se ignora cuando esta preferencia se ajusta en "Yes".

Use Send Midi preferences para seleccionar qué clase de datos MIDI deben enviarse desde el Spark a su host o desde el Spark al puerto MIDI de salida seleccionado:

Escoja "Send Midi From Pads" para enviar datos MIDI desde los pads del Spark, y cambios de patrones a su host.

Escoja "Send Midi From Sequencer" para enviar datos MIDI provenientes del secuenciador del Spark a su host.

Escoja "Send Midi Clock out" para enviar el reloj MIDI del Spark a una salida Midi y sincronizar otro dispositivo o aplicación capaz de recibir Reloj Midi.

6.10.1.4 Preferencias Controller

La velocidad de las perillas ajusta la reactividad de las perillas en el Spark, y puede variar entre lento, normal y rápido.

Ajuste 'Controller Detection' en Off, si desea desactivar la detección automática del hardware en el inicio, o ajuste en On si desea habilitarlo.

7 MODOS DE OPERACIÓN

7.1 MODO STANDALONE

El Spark puede ser usado como una aplicación independiente en su computador aún si usted no posee ningún software secuenciador. Esto se conoce como "Modo Standalone".

Cuando el Spark esta operando en modo Standalone usted tiene acceso a parámetros adicionales para ajustar su audio y conexiones MIDI. Para acceder a estos:

7.1.1 Inicie la aplicación

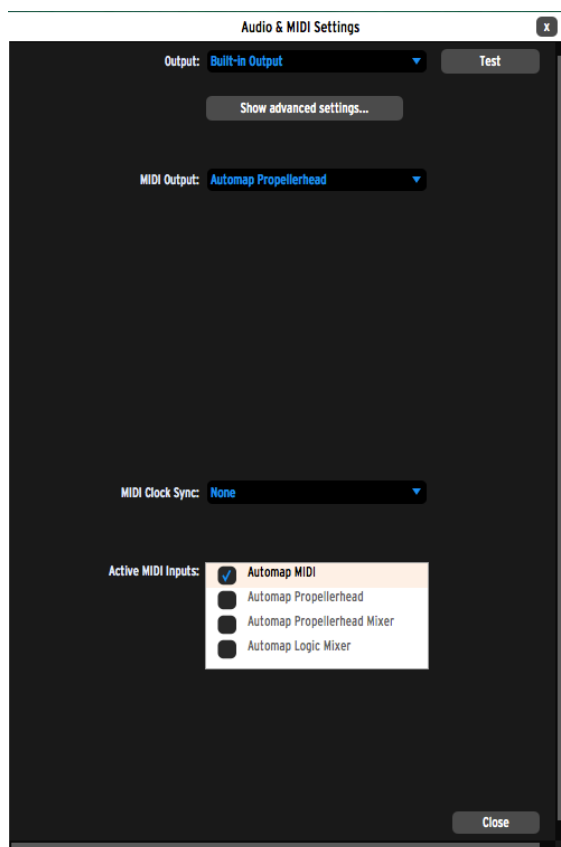
Para iniciar la aplicación Spark:

- Windows: Menú Inicio > Programas > Arturia > Spark... y elija Spark.
- OS X: Buscador > Aplicaciones > Arturia > Spark... y haga doble clic en el icono de la aplicación Spark.

7.1.2 Configuración de ajustes de Audio & MIDI

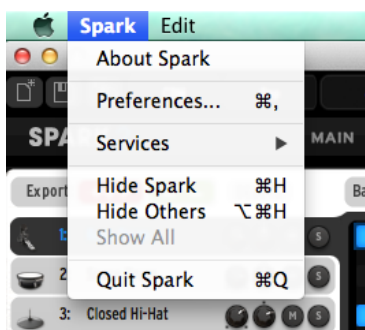
7.1.2.1 Windows

Para acceder a las preferencias de Audio & MIDI navegue al menú Spark > Setup > Audio & MIDI Settings. Aquí usted podrá configurar las preferencias globales del Spark. Estos ajustes se guardan automáticamente.



7.1.2.2 Mac OS X

Para acceder a las preferencias de Audio & MIDI navegue al menú Spark > Preferences. Aparecerá la ventana de ajustes Audio & MIDI. Aquí usted puede configurar las preferencias globales del SPARK. Estos ajustes se guardan automáticamente.



| | |
|--------------------------------------|---|
| (Windows) AUDIO DEVICE TYPE | Selecciona el driver adecuado para su dispositivo de audio. |
| (MacOS X) OUTPUT (Windows) DEVICE | Escoje cuál salida de audio SPARK enviará el sonido de salida. Por defecto es "Built-in Output" en Mac; para Windows recomendamos usar un driver ASIO adecuado para su tarjeta de sonido. |
| Test | Envía un tono de onda corta Sine para asegurar que el sonido se está enviando al dispositivo correcto. |
| Sample Rate | Escoge la frecuencia de muestreo: por defecto es 44,100 Hz. Incrementar la frecuencia de muestreo aumenta la calidad de sonido, pero adiciona una gran carga al CPU. |
| Audio Buffer size | Escoje el tamaño del buffer de audio, mostrado en muestras y milisegundos. Por defecto son 512 muestras. Disminuir este número baja la latencia, pero agrega más carga al CPU. Incrementarlo baja la carga al CPU pero incrementa la latencia (latencia es el retraso entre una nota tocada y la salida sónica actual). |
| MIDI Output | Muestra las salidas MIDI disponibles que pueden ser usadas para enviar datos Midi o Reloj MIDI fuera del Secuenciador y Pads del Spark en modo Standalone. |
| MIDI Clock sample offset | Ajusta un desplazamiento en el Reloj interno del Spark para compensar los errores de latencia del driver de audio. |
| Active MIDI inputs | Muestra las entradas MIDI disponibles que pueden usarse para controlar el SPARK. |

| | |
|-----------------------------|---|
| MIDI Clock inputs | Muestra las entradas MIDI disponibles para recibir el Reloj MIDI para controlar el Secuenciador Spark. Cuando se usa un puerto como receptor de reloj MIDI, este no puede usarse como entrada MIDI para controlar el Spark. |
| CLOCK FOLLOWS STOP/CONTINUE | El secuenciador comenzará y detendrá el toque según el comando Start y Stop recibido con la señal del reloj Midi cuando la preferencia esta activada. |

7.1.3 Actualización del Controlador Spark

Para acceder al menú Actualización del Controlador Spark navegue al menú SPARK > Update Spark Controller.

Cuando usted actualiza la máquina Spark el firmware de su controlador también puede necesitar ser actualizado. El Spark le alertará de esto cuando inicie la aplicación con el controlador conectado. Asegúrese de actualizar su controlador cuando usted vea este mensaje para que pueda tomar ventaja de las últimas características.

7.2 MODO PLUG-IN

Para el uso específico en VST, Unidad de Audio y RTAS por favor refiérase a las secciones 7.3, 7.4 y 7.5.

Para que el controlador Spark funcione correctamente con el Spark usado en modo plug-in, es necesario apagar algunas conexiones MIDI en su software secuenciador. Vaya a los ajustes MIDI de su secuenciador y apague 'Spark Private In' y 'Spark Private Out'. Sin esta configuración:

- El controlador Spark no se conectará al Spark en Windows.
- El controlador Spark no se comportará correctamente en OSX.

Usted puede usar el Spark como plugin en Modo estéreo o Multi Salida. El host mostrará una salida estéreo desde el Spark cuando se use en Modo Stereo. Cuando se use en modo Multi Salida el host mostrará los 16 canales estéreo disponibles. Usted puede modificar la ruta de salida de pista en el Spark en el panel Mixer. El enrutado por defecto envía todas las pistas a la salida master estéreo, la primera salida. Usted puede asignar una salida de pista a otra salida estéreo de las 16 salidas disponibles (Ver sección 6.8.1.1).

7.2.1 Botones Extra de la Barra de Herramientas



Cuando use la Máquina Spark como plug-in dentro de un DAW, la barra de herramientas mostrará dos botones adicionales:

| | |
|----|---|
| 1. | <p>Botón Host</p> <p>Cuando esta en On, el patrón actual del Spark comenzará y se detendrá junto con el transporte del secuenciador del host.</p> |
|----|---|

| | |
|----|---|
| 2. | <p>Botón Tempo</p> <p>Cuando esta en On, el tempo actual de Spark coincidirá con el tempo del host.</p> |
|----|---|

7.2.2 Guardar un Proyecto

Cuando el proyecto se guarda la Máquina Spark se guarda en su último modo de operación, con todas las modificaciones intactas. Por ejemplo, si usted esta trabajando en un proyecto en el cual ha modificado parámetros (sin guardarlos como un preset separado en el plug-in mismo), la próxima vez que abra el proyecto la Máquina Spark cargará el proyecto y las modificaciones también.

Por supuesto que usted puede usar el menú desplegable "Save" del secuenciador VST con el Spark. Sin embargo, es altamente recomendable usar el menú interno del SPARK LE: Los proyectos guardados de esta manera son utilizables en cualquier otro modo (standalone o con otro secuenciador), y pueden ser exportados e intercambiados fácilmente. Más importante aún, hacer esto también mantendrá la compatibilidad con las futuras versiones de SPARK.

7.2.3 Configurar el Secuenciador Spark o los Pads para Enviar MIDI a un Host

La información MIDI generada por el Spark puede grabarse dentro del software del host, tanto desde los pads como desde los patrones. Esto incluye toda la actividad de automatización de los parámetros.

Use las preferencias para seleccionar qué clase de datos MIDI se enviarán:

- El ajuste "Send Midi from Pads" enviará datos MIDI desde los pads del controlador y también transmitirá cambios de patrones a su host (ver Capítulo 7.6).
- El ajuste "Send Midi from Sequencer" enviará el dato de nota MIDI generado por el secuenciador del Spark a su host.



Para temporización más precisa, recomendamos no usar ambas opciones al mismo tiempo: Primero grabe Midi desde los pads ajustando la opción "Send Midi from Pads" en "Yes" y ajustando "Send Midi from Sequencer" en "No", y luego grabe Midi desde el secuenciador ajustando "Send Midi from Pads" en "No" y "Send Midi from Sequencer" en "Yes".

7.3 VST

7.3.1 Instalación

7.3.1.1 Windows

Durante la instalación, seleccione la caja "VST" entre las opciones de formato propuesto de plug-ins. El instalador automáticamente detectará la carpeta VST de los instrumentos compartidos mediante Cubase o cualquier otro secuenciador VST compatible.

7.3.1.2 Mac OS X

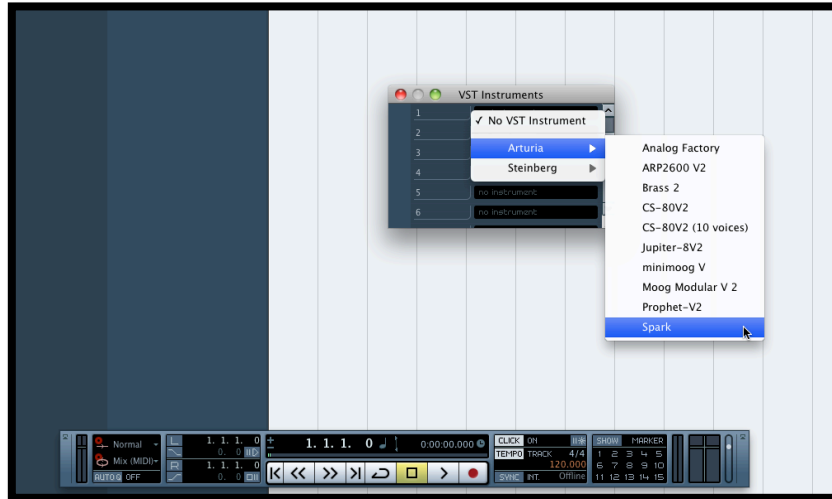
El plug-in VST se instala automáticamente en la carpeta del sistema correspondiente a los instrumentos VST: `/Library/Audio/Plug-Ins/VST/`

El plug-in VST será utilizable por todas las aplicaciones de su host VST.

7.3.2 Uso del Instrumento en Modo VST

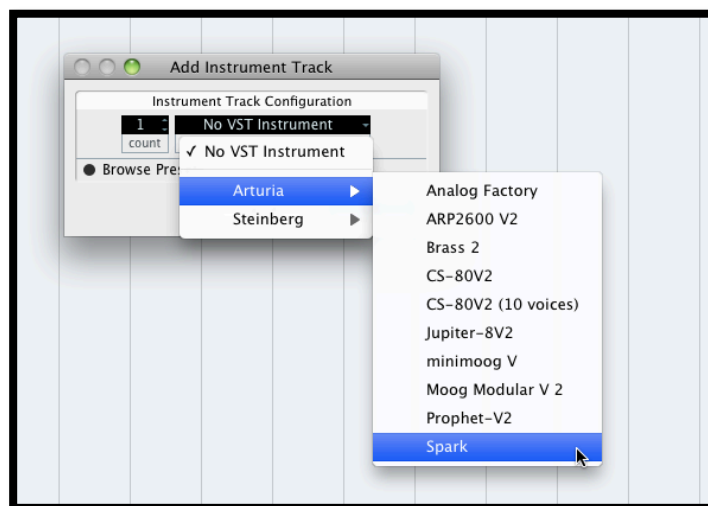
Abrir el plug-in VST del Spark es lo mismo que abrir cualquier otro plug-in VST. Por favor consulte el manual de instrucciones de su secuenciador host preferido para información más específica.

Por ejemplo, bajo Cubase, abra el menú "VST Instruments", y elija Spark.



7.3.3 Conectar a una Pista de Instrumento

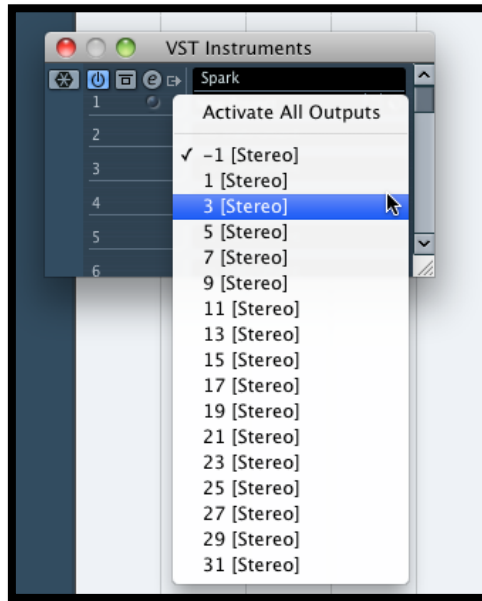
Para que el SPARK reproduzca la información proveniente de una pista de Instrumento, usted debe escoger una pista de Instrumento y seleccionar Spark como la salida de esta pista. Ver la imagen de abajo para más detalles sobre cómo se realiza esta acción.



Los eventos reproducidos en un teclado MIDI son grabados por su secuenciador host, y usted ahora puede usar las posibilidades de edición MIDI del secuenciador para controlar cualquier parámetro en el SPARK.

7.3.4 Modo Multi Output

Cree un instrumento usando el Menú de Instrumento VST, luego haga clic en Spark; luego seleccione la salida que quiere habilitar haciendo clic en el botón a la izquierda del nombre del instrumento en este menú.



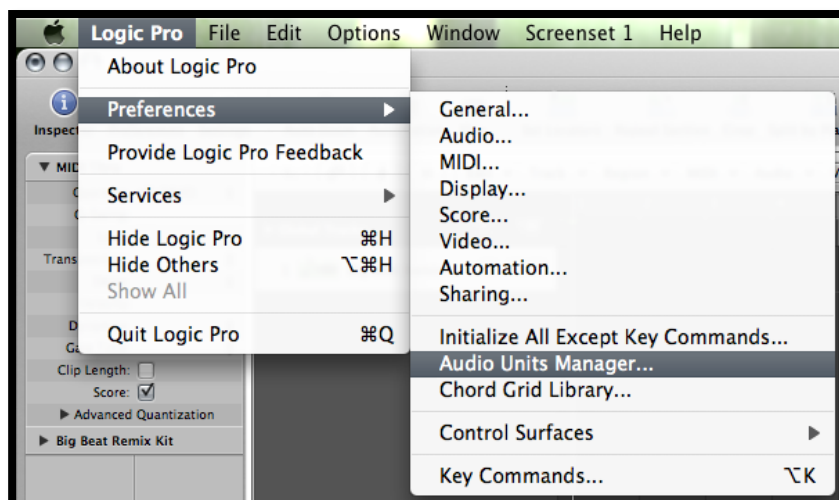
7.4 UNIDAD DE AUDIO (SOLO MAC OSX)

7.4.1 Instalación

El plug-in de la unidad de audio se instala automáticamente y por defecto en la siguiente carpeta: `/Library/Audio/Plug-Ins/Components/`

7.4.2 Uso en Logic Pro

Desde la versión 7 en adelante, Logic Pro presenta un administrador del plug-in de la unidad de audio. Para iniciar el administrador del plug-in de la unidad de audio, haga clic en el menú `Preferences > Audio Units Manager`.

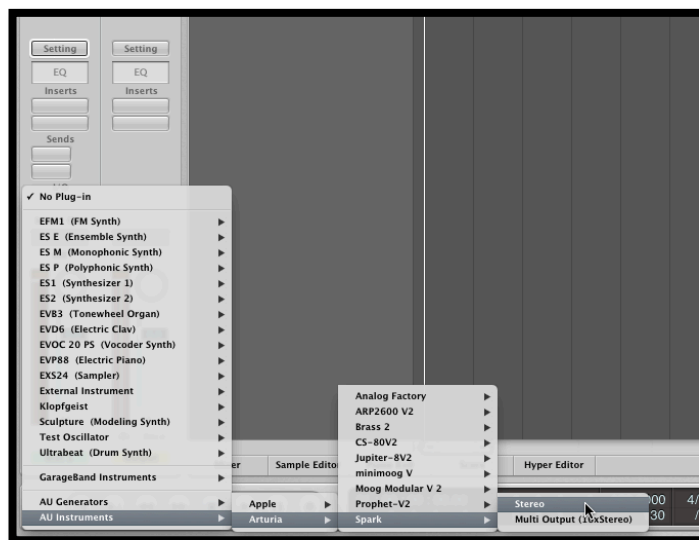


Este administrador le mostrará la lista de plug-ins disponibles, pruebe su compatibilidad con Logic, y luego permítase activarlo o desactivarlo.

Si un plug-in de Arturia genera problemas en Logic, comience por verificar que ese plug-in ha pasado la prueba de compatibilidad, y que esta actualmente seleccionado.

7.4.2.1 Modo Stereo

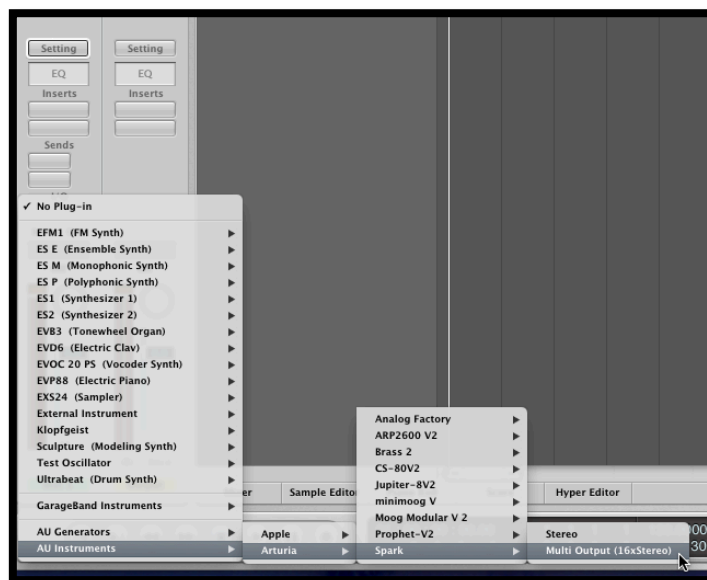
Seleccione una pista de instrumento. En la porción del mezclador de la pista correspondiente, haga clic en el botón "I/O" para obtener la lista de plug-ins, entonces seleccione AU Instruments > Arturia > Spark > Stereo.



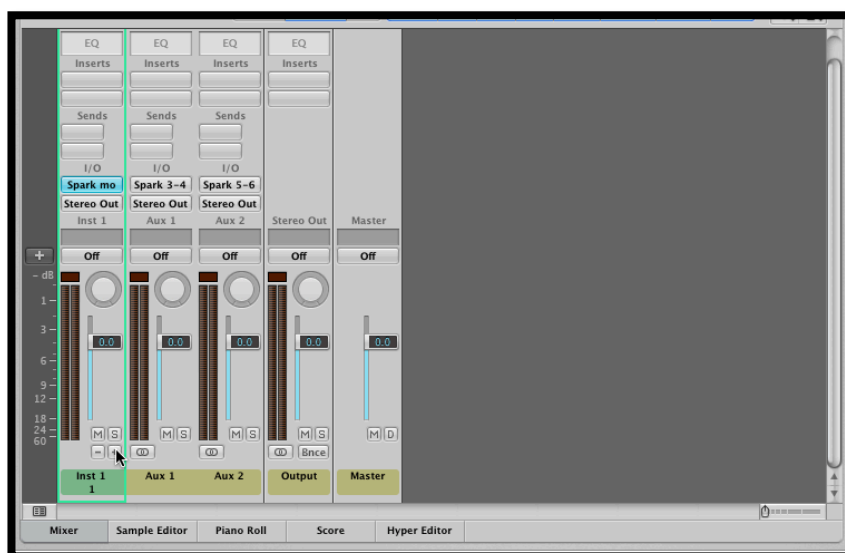
7.4.2.2 Modo Multi Output

Para usar las salidas separadas:

Seleccione una pista de instrumento. En la porción del mezclador correspondiente a la pista seleccionada, haga clic en el botón "I/O" para obtener la lista de plug-ins, entonces seleccione AU Instruments > Arturia > Spark > Multi Output (16xStereo).



Luego vaya a la vista del mezclador y haga clic en el botón "+" en la parte inferior de la pista de instrumento para adicionar pistas auxiliares.

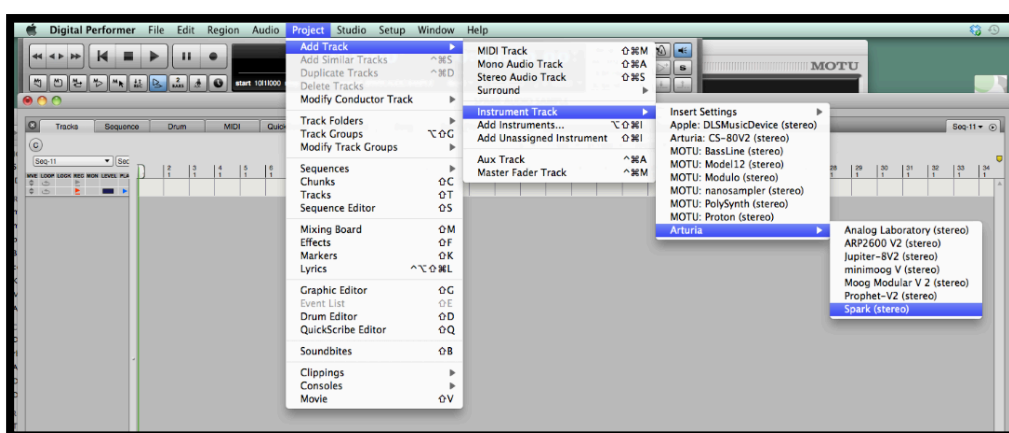


Usted puede elegir el número de salida de cada instrumento del Spark en la vista del Mixer (Ver Sección 6.8).

7.4.3 Uso en Digital Performer

7.4.3.1 Modo Stereo

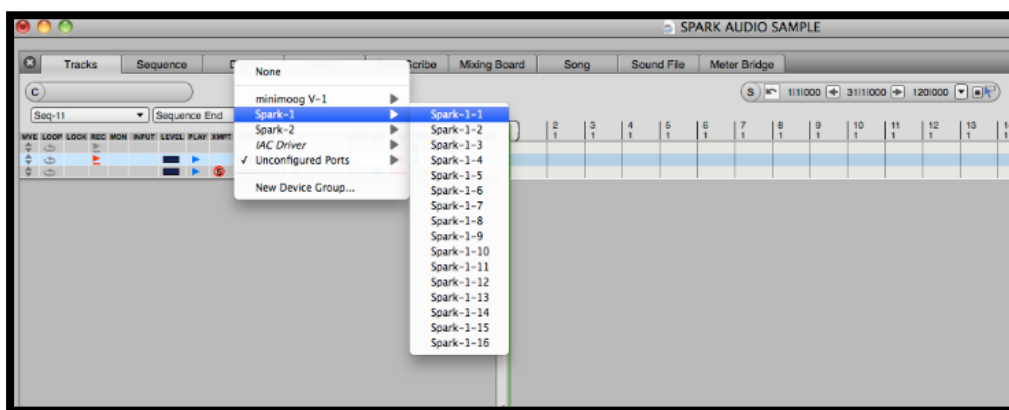
Para adicionar un instrumento, elija el menú Project > Add Track > Instrument Track > Arturia > Spark (stereo)



Una vez haya adicionado este instrumento, es posible asignar una pista MIDI a este. En el menú de conexión de la pista MIDI, seleccione el instrumento y el canal MIDI que usted quiere usar. Asegúrese de activar la pista antes de empezar a tocar o grabar.

7.4.3.2 Modo Multi Output

Para usar las salidas separadas, cree el número de pistas nuevas de audio que desee, y luego escoja la SALIDA correcta del plug-in del Spark.



7.4.3.3 Asignar una Pista Midi

Una vez haya adicionado este instrumento, es posible asignar una pista MIDI al mismo. En el Menú de conexión de la pista MIDI, seleccione el instrumento y el canal MIDI que quiere usar. Asegúrese de activar la pista antes de empezar a tocar o grabar.

7.4.4 Modo Stereo y Modo Multi Output

7.4.4.1 Modo Stereo

Para agregar un instrumento, elija el menú Project > Add Track > Instrument Track > Arturia > SPARK.

Una vez a agregado este instrumento, es posible asignar una pista MIDI a este. En el menú de conexión de la pista MIDI, seleccione el instrumento y el canal MIDI que quiere usar. Asegúrese de activar la pista antes de comenzar a tocar o grabar.

7.4.4.2 Modo Multi Output

Para usar salidas separadas: seleccione una Pista de Instrumento. Luego sobre la porción del mezclador correspondiente a la pista seleccionada, haga clic en el botón "I/O" para obtener la lista de plug-ins, luego seleccione AU Instruments > Arturia > SPARK > Multi Output (16xStereo).

7.5 PRO TOOLS

7.5.1 Instalación

En Mac OS X, el plug-in se instala directamente en la carpeta reservada para los plug-ins ProTools en:

`/Library/Application Support/Digidesign/Plug-Ins`

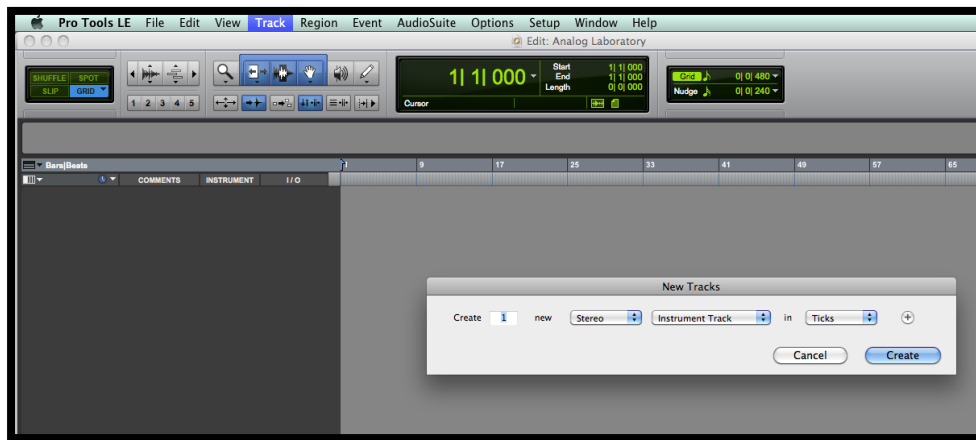
En Windows, en el momento del procedimiento de instalación, seleccione el plug-in RTAS entre las opciones propuestas de plug-ins. Luego, cuando el sistema pregunte, indique la carpeta en la cual se ubican los otros plug-ins RTAS.

Usualmente, esta ruta es:

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

7.5.2 Utilización y apertura del Plug-in

Acceder al plug-in del SPARK es como todos los otros plug-ins; simplemente cree una pista de Instrumento estéreo:



Para que el SPARK pueda reproducir la información proveniente de la pista del instrumento, usted debe asociarla a un canal Inserto mediante el menú apropiado.

Puede encontrar más información acerca de las conexiones plug-in en el Manual de Usuario *Pro Tools*.

7.5.3 Guardar el Proyecto

Cuando se guarda la sesión, el estado del SPARK se guarda como está, aún si su programación no corresponde al preset. Por ejemplo, usted está trabajando en un proyecto en el cual ha modificado los parámetros (sin guardarlos en el plug-in en sí), la próxima vez que abra la sesión, SPARK cargará el proyecto más las modificaciones.

El Menú de la Biblioteca de Pro Tools puede usarse con el SPARK como con cualquier otro plug-in. Sin embargo, se recomienda usar el menú interno del SPARK: con los presets guardados de esta forma, estarán disponibles sin importar que modo se use (standalone u otro secuenciador), y pueden ser exportados e intercambiados más fácilmente. Se mantendrán compatibles con las futuras versiones de SPARK.

7.5.4 Automatizaciones Bajo Pro Tools

La automatización en el SPARK funciona como en todos los plug-ins RTAS/HTDM.

Por favor refiérase a la documentación Pro Tools para más detalles sobre la automatización de plug-ins.

7.6 GRABACIÓN MIDI DESDE EL SPARK DENTRO DE UN HOST DAW

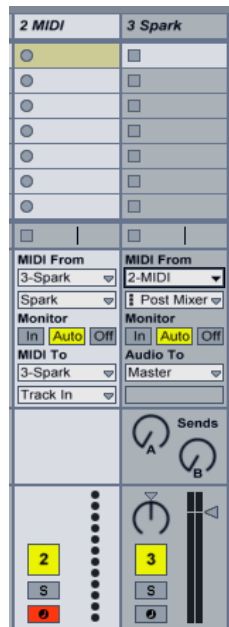
7.6.1 Grabación MIDI en un Host VST o RTAS

Aquí hay un ejemplo de configuración de un Host VST para grabación Midi desde el Spark usando LIVE.

Nota: La configuración para Pro Tools (RTAS) se manejará de forma similar:

- Agregue el plug-in VST del Spark a una pista en Live.
- Agregue una pista Midi para grabación Midi desde el Spark LE
- Configure la nueva pista Midi (la pista izquierda en la imagen de abajo)
- . Ajuste 'Midi From' en 'Spark' y cambie 'Pre FX' a 'Spark' en el menú desplegable
- . Ajuste Monitor en 'Auto'

- . Arme la grabación de la sesión
- Configure la pista del Spark (la pista derecha en la imagen de abajo):
- . Ajuste 'Midi From' en la nueva pista Midi (2 MIDI en este ejemplo)
- . Ajuste Monitor en 'Auto'



Presione el botón Record en Live. Note que los botones Host y Tempo deben estar activados en la ventana del plug-in del Spark LE.

Despliegue la vista Arrangement en Live (Presione Tab) para confirmar que usted ha grabado algunas notas Midi.



Ajuste Monitor en 'In' en la pista del Spark.

Ajuste el botón Host del Spark LE en Off (esto significa que al presionar el botón Play en Live no iniciará más el secuenciador del Spark)

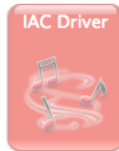
Presione Play en Live desde el inicio de su arreglo. Usted debe escuchar que el Spark toca las notas previamente grabadas desde el Spark y ahora enviadas mediante Live.

Nota: Para usuarios Cubase: Use Menu > Devices > VST Instrument para cargar Spark LE para poder seleccionar Spark como una fuente Midi. Crear una pista de instrumento VST no mostrará el Spark como una fuente Midi.

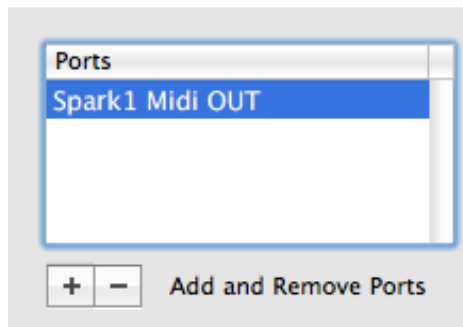
7.6.2 Grabar MIDI para un host de Unidades de Audio (AU)

Para temporización más precisa, recomendamos no usar ambas opciones de la preferencia "Send Midi" al mismo tiempo: Primero grabe Midi desde los pads ajustando la opción "Send Midi from Pads" en Yes y ajustando "Send Midi from Sequencer" en No, y entonces grabe Midi desde el secuenciador ajustando "Send Midi from Pads" en No y "Send Midi from Sequencer" en Yes.

- Inicie 'Audio MIDI Setup' para configurar el Driver IAC que se usará para enviar los datos Midi al Host AU. Haga doble clic en el icono del Driver IAC en la vista del Estudio MIDI.



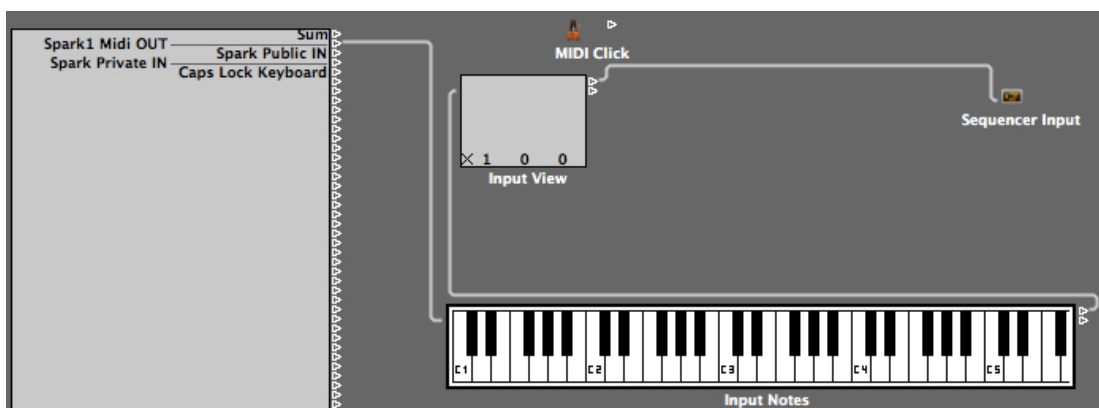
- Marque la caja 'Device is online'
- Renombre el primer puerto como '**Spark1 Midi OUT**'. Esto es importante, así que asegúrese de escribirlo exactamente igual o no funcionará.




- Inicie Logic y cree una pista de instrumento de software
- Agregue el plug-in Spark LE navegando a I/O > AU Instruments > Arturia > Spark
- Active los botones Host y Tempo en la ventana de la barra de Herramientas del plug-in del Spark LE
- Abra Window > Environment
- Seleccione 'Click & Ports' en el menú superior izquierdo



- En la caja Physical Input, dibuje un cable desde 'Spark1 MIDI OUT' a la entrada Sequencer



- Seleccione la pista del Spark
- Ajuste 'Record' en OFF en la pista del Spark track en Logic  (para prevenir un eco MIDI)
- Desactive el botón Host en la ventana del plug-in del Spark LE
- Presione Record en Logic (presione la tecla 'R')
- Toque el patrón del Spark

7.7 CONTROLAR EL SPARK CON UN CONTROLADOR MIDI EXTERNO

7.7.1 Asigne una nota MIDI a los pads

Haga clic y sostenga [Cmd] en Mac / [Ctrl] en Windows sobre [Pads] #115 al #122 y presione un botón o tecla en su controlador MIDI.

7.7.2 Asignar una nota MIDI a botones de banco

Igual que el anterior sobre el botón/pad correspondiente.

7.7.3 Asignar una nota MIDI a botones de patrón

Igual que el anterior sobre el botón/pad correspondiente.

7.7.4 Asignar una nota MIDI al botón Loop on

Igual que el anterior sobre el botón/pad correspondiente.

7.7.5 Asignar un CC MIDI a la perilla Loop divide

Haga clic y sostenga [Cmd] en Mac/[Ctrl] Win en [Loop] #49 y mueva la perilla o fader en su controlador MIDI.

7.7.6 Asignar un CC MIDI a la perilla Loop Move

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

7.7.7 Asignar un CC MIDI a la perilla shuffle

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

7.7.8 Asignar un CC MIDI a la perilla master Volume

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

7.7.9 Asignar un CC MIDI a las perillas cutoff/res/Pan/Aux1/Aux2/Volume

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

7.7.10 Asignar un CC MIDI a las perillas de parámetro de instrumento

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

7.7.11 Asignar un CC MIDI a la perilla tempo

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

7.7.12 Asignar un CC MIDI a las funciones stop y play usando Cmd+Click

Igual que el anterior sobre la perilla correspondiente.

8 CONTROLADORES DEL SPARK

8.1 USAR EL CONTROLADOR CON LA MÁQUINA SPARK

8.1.1 Ajustar Modo de la Perilla Move

Haga clic derecho en la perilla Move y gírela para cambiar del modo "Shift by one step" al modo "Shift by one loop size".

8.1.2 Ajuste Modo Sequencer Follow Mode Encendido/Apagado (*Spark Creative*)

Cuando usted tiene un patrón que contiene 32 pads del Sequencer Step tiene la opción de seguir la posición del patrón cuando se cruza desde los steps 1-16 hasta los steps 17-32. Esto se llama "Sequencer Follow mode". Para encender o apagar esta característica, simplemente presione los botones << y >> al mismo tiempo.

8.1.3 Efecto Roller

Cuando use el efecto Roller en el software del Spark, el efecto Roll solo puede aplicarse a un instrumento a la vez, por la obvia razón de que usted esta usando su mouse para tocar el instrumento.

Cuando use el hardware controlador, usted es libre de aplicar el efecto Roll a cualquier número de instrumentos simultáneamente. Usted también puede iniciar un roll en un instrumento y presionar otro pad de instrumento mientras mantiene su roll inicial. Disfrutelo!

La velocidad del Roll es desencadenada en la versión de software haciendo clic en un pad, sosteniéndolo, y moviendo el cursor arriba y abajo sobre el pad. Sin embargo, los pads del instrumento en el hardware controlador son sensibles a la presión, así que usted puede cambiar la salida de velocidad del efecto Roll en tiempo real.

8.2 USAR EL CONTROLADOR CON APLICACIONES HOST O DISPOSITIVOS MIDI

8.2.1 Puertos del Dispositivo *(Solo Spark Creative)*

El controlador Spark se despliega dentro de una aplicación host conteniendo dos juegos de puertos MIDI.

El primer juego de puertos MIDI presentará estas etiquetas para su computadora:

- En Windows Vista y 7: "MIDIIN2(Controller Spark)"
- En Windows XP: "Spark Controller [2]"
- En Mac: "Spark Private IN" y "Spark Private OUT"

Nota: Estos puertos MIDI NUNCA DEBEN USARSE por ninguna aplicación; ellos se usan para comunicación interna entre el SPARK y el Controlador. Decirle al software del Host que use estos puertos puede afectar la eficiencia del controlador.

El segundo juego de puertos MIDI presentará estas etiquetas para su computadora:

- En Windows Vista, 7 y XP: "Spark Controller"
- En Mac: "Spark Public IN" y "Spark Public OUT"

Estos son los puertos públicos que están disponibles para el uso de sus aplicaciones.

Todos los mensajes enviados a estos puertos también se enviarán al puerto MIDI OUT físico del controlador Spark Creative. Todos los mensajes enviados al puerto MIDI IN físico del controlador Spark Creative mediante un dispositivo externo se transmitirán al software del host internamente mediante el puerto público. Cuando use el Spark Creative como controlador MIDI, el flujo de datos del controlador se enviará en el puerto público USB al host, al igual que al puerto MIDI OUT, sumándose a cualquier otra información MIDI existente.

8.2.2 Uso como Controlador MIDI *(Solo Spark Creative)*

Para usar su Controlador SPARK como controlador MIDI, presione [Filter] + [Slicer] + [Roller] (luego abra el puerto MIDI público o conecte un cable MIDI a MIDI Out).

8.2.3 Uso como interfaz USB/MIDI *(Solo Spark Creative)*

Para usar el Controlador SPARK como interfaz USB/MIDI, abra el puerto MIDI público en su programa host y conecte el cable(s) MIDI a su Controlador Spark Creative.

8.3 MIDI CONTROL CENTER

Nuestro software gratuito **MIDI Control Center** le permite personalizar las funciones de los Pads, Perilla y Botones de su hardware Spark o SparkLE según sus necesidades.

Usted puede descargar el software desde la página web Arturia.com.

El manual completo de las características del MIDI Control Center esta disponible en el software MIDI Control Center. Abra el MIDI Control Center y vaya a Help -> Open Manual

9 INFORMACIÓN LEGAL DEL SPARK

9.1 ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE

En consideración del pago de la tarifa de la Licencia, la cual es una porción del precio que usted pagó, Arturia, como licenciador, le garantiza a usted (de aquí en adelante referido com "Licenciatario") un derecho no exclusivo para usar esta copia del Software Spark Creative Drum (de aquí en adelante el "SOFTWARE").

Todos los derechos de propiedad intelectual en el Software pertenecen a Arturia SA (de aquí en adelante: "Arturia"). Arturia solo le permite copiar, descargar, instalar y usar el Software según los términos y condiciones de este Acuerdo.

El producto contiene activación del producto para protección contra la copia ilegal. El software OEM puede usarse solo después del registro.

Se requiere acceso a Internet para el proceso de activación. Los términos y condiciones para el uso del Software por usted, el usuario final, aparecen abajo. Instalando el software en su computadora usted acepta los términos y condiciones. Por favor lea cuidadosamente el siguiente texto en su totalidad. Si usted no aprueba estos términos y condiciones, no debe instalar este software. En ese caso regrese inmediatamente el producto a donde lo compro (incluyendo todo el material escrito, el empaque intacto al igual que el hardware contenido) a más tardar dentro de los siguientes 30 días, a cambio de la devolución del precio de la compra.

1. Propiedad del Software

Arturia conservará la totalidad del título del SOFTWARE grabado en los discos adjuntos y todas las copias subsecuentes del SOFTWARE, independientemente del medio o forma en los cuales pueda existir copia del disco original. La Licencia no es una venta del SOFTWARE original.

2. Otorgación de Licencia

Arturia le otorga una licencia no exclusiva para el uso del software según los términos y condiciones de este Acuerdo. Usted no puede arrendar, prestar o sub-licenciar el software.

El uso del software en una red es ilegal si existe la posibilidad de uso simultáneo y múltiple del programa.

Usted tiene derecho a preparar una copia de respaldo del software que no será usada con propósitos diferentes al almacenamiento.

Usted no tendrá ningún otro derecho o interés diferente de usar el software a los derechos limitados especificados en este Acuerdo. Arturia se reserva todos los derechos no otorgados expresamente.

3. Activación del Software

Arturia puede usar una activación obligatoria del software y un registro obligatorio del software OEM para control de la licencia para protegerlo contra la copia ilegal. Si usted no acepta los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará.

En tal caso, el producto, incluyendo el software, solo puede ser retornado dentro de los 30 días siguientes a la adquisición del producto.

4. Soporte, Mejoras y Actualizaciones después del Registro del Producto

Usted solo recibirá soporte, actualizaciones y mejoras después del registro personal del producto. El soporte se suministra solo para la versión actual y para la versión previa durante un año después de la publicación de la nueva versión. Arturia puede modificar y ajustar en parte o por completo la naturaleza del soporte (línea telefónica, foro en el sitio Web, etc.), las mejoras y actualizaciones en cualquier momento.

El registro del producto es posible durante el proceso de activación o en cualquier momento posterior a través de Internet. En dicho proceso se le pregunta si acepta el almacenamiento y uso de sus datos personales (nombre, dirección, contacto, dirección de email, y datos de licencia) para los propósitos especificados anteriormente. Arturia también puede enviar estos datos a terceros involucrados, distribuidores en particular, con propósitos de soporte y para la verificación del derecho de mejora o actualización.

5. No Separación

El software usualmente contiene una variedad de diferentes archivos los cuales, en su configuración, aseguran la completa funcionalidad del software. El software debe usarse como un solo producto. No se requiere que usted instale todos los componentes del software. Usted no debe organizar los componentes del software en una forma diferente o desarrollar una versión modificada del software o un nuevo producto. La configuración del software no debe ser modificada con propósitos de distribución, cesión o reventa.

6. Asignación de Derechos

Usted puede asignar todos sus derechos de usar el software a otra persona sujeto a las siguientes condiciones (a) usted asigna a esta persona (i) este Acuerdo y (ii) el software o hardware suministrado con el software, empacado o pre-instalado en ella, incluyendo todas las copias, mejoras, actualizaciones, copias de respaldo y versiones previas, lo cual le da el derecho a actualizar o mejorar este software, (b) usted no retendrá mejoras, actualizaciones, copias de respaldo y versiones previas de este software y (c) el receptor acepta los términos y condiciones de este Acuerdo al igual que otras regulaciones conforme a las cuales usted adquirió una licencia de software válida.

La devolución del producto debido a la falta de aceptación de los términos y condiciones de este Acuerdo, por ejemplo, la activación del producto, no será posible después de la Asignación de derechos.

7. Mejoras y Actualizaciones

Usted debe tener una licencia válida para la versión anterior o una versión inferior del software para poder permitirle usar una mejora o actualización del software. Luego de transferir esta versión previa o una versión inferior del software a terceras partes, el derecho de usar la mejora o actualización del software expirará.

La adquisición de una mejora o actualización no confiere en sí mismo ningún derecho de usar el software.

El derecho de soporte para versión previa o inferior del software expira luego de la instalación de una mejora o actualización.

8. Garantía Limitada

Arturia garantiza que los discos en los cuales está grabado el software están libres de defectos en los materiales y la ejecución bajo el uso normal por un periodo de treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Su factura será la evidencia de la fecha de compra. Cualquier garantía implícita del software está limitada a treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Algunos Estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita, así que la limitación anterior puede no aplicar a usted. Todos los programas y materiales acompañantes se suministran "tal cual" sin ninguna garantía. El riesgo completo en cuanto a calidad y desempeño de los programas depende de usted. En

caso de que el programa resultase defectuoso, usted asumirá el costo total de todo el servicio, reparación o corrección necesaria.

9. Soluciones

Toda la responsabilidad de Arturia y su solución exclusiva serán a elección de Arturia ya sea (a) devolución del precio de la compra o (b) reemplazo del disco que no cumple la Garantía Limitada y el cual será devuelto a Arturia con una copia de su factura. Esta Garantía Limitada será anulada si la falla en el software ha resultado por accidente, abuso, modificación o mala aplicación. Cualquier reemplazo del software será garantizado durante el resto del periodo de la garantía original o treinta (30) días, el que sea mayor.

10. Sin otras Garantías

Las garantías anteriores están por encima de cualquier otra garantía, expresa o implícita, incluyendo pero no limitada a las garantías implícitas de comerciabilidad e idoneidad para un propósito particular. Ninguna información oral o escrita o notificación dada por Arturia, sus distribuidores, agentes o empleados creará una garantía o incrementará de alguna forma el alcance de esta garantía limitada.

11. No Responsabilidad por Daños Consecuentes

Ni Arturia o alguien más involucrado en la creación, producción, o entrega de este producto será responsable por cualquier daño directo, indirecto, consecuente o incidental que surja por el uso o inhabilidad para usar este producto (incluyendo sin limitación, daños por pérdida de beneficios, interrupción de negocios, pérdida de información de negocios y similares) aún si Arturia fue previamente notificado de la posibilidad de tales daños. Algunos Estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita o la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que la limitación o exclusiones anteriores pueden no aplicarse a su caso. Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y usted también puede tener otros derechos que varían de estado a estado.

9.2 INFORMACIÓN FCC (USA)

Notificación Importante: NO MODIFIQUE LA UNIDAD!

Este producto, cuando se instala según lo indicado en las instrucciones contenidas en este manual, cumple los requerimientos de la FCC. Las modificaciones no aprobadas expresamente por Arturia pueden anular su autorización, dada por la FCC, para usar el producto.

IMPORTANTE: Cuando conecte este dispositivo a accesorios y/o otros productos, use solo cables cubiertos de alta calidad. DEBE usarse el cable suministrado con este producto. Siga todas las instrucciones de instalación. No seguir las puede anular la autorización de la FCC para usar este producto en los EE.UU.

NOTA: Este producto ha sido probado y se halló que cumple con el límite para dispositivo Digital Clase B, de acuerdo con la Parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para suministrar una protección razonable contra la interferencia dañina en ambiente residencial. Este equipo genera, usa e irradia energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa según las instrucciones halladas en el manual del usuario, puede causar interferencias dañinas para la operación de otros dispositivos electrónicos. El cumplimiento con las regulaciones de la FCC no garantiza que las interferencias no ocurrirán en todas las instalaciones. Si este producto se halla como fuente de interferencias, lo cual puede determinarse encendiendo y apagando la unidad, por favor trate de eliminar el problema usando una de las siguientes medidas:

- Reubique este producto o el dispositivo que esta siendo afectado por la interferencia.
- Use conexiones de energía que sean de ramas de diferentes circuitos (circuito de interruptores o fusibles) o instale filtros de línea AC.
- En caso de interferencias de radio o TV, reubique / reoriente la antena. Si la entrada de antena es plomo en cinta de 300 ohm, cambie la entrada a cable coaxial.
- Si estas medidas correctivas no traen resultados satisfactorios, por favor contacte el distribuidor local autorizado para distribuir este producto. Si no puede localizar un distribuidor apropiado, por favor contacte a Arturia.

Las declaraciones anteriores SOLO aplican para aquellos productos distribuidos en los EE.UU.

9.3 CANADÁ

NOTIFICACIÓN: Este aparato digital de Clase B cumple todos los requerimientos de la Regulación Canadiense para Equipos que causan Interferencia.

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

9.4 EUROPA



Este producto cumple con los requerimientos de la Directiva Europea 89/336/EEC.

Este producto puede no trabajar correctamente por la influencia de descarga electrostática. Si esto sucede, simplemente reinicie el producto.

10 NOTAS