





UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

OBSAH

1.	Důležité upozornění	3
2.	Registrace a autorizace	4
3.	SparkLE kontroler: Přehled 3.1 Přední panel 3.2 Boční panel	5 7
4.	Používání SparkLE: Softwarové rozhraní	8
	4.1 Panel nástrojů	8
	4.2 Hlavní panel (SparkLE)	9
	4.3 Panel sekvenceru	15
	4.4 Panel songu	17
	4.5 Studio	19
	4.6 Mixpult	22
	4.7 Knihovna	24
	4.8 Panel Preferences	26
5.	Provozní módy	28
	5.1 Standalone mód	28
	5.2 Plug-in mód	30

1. Důležité upozornění

Spark kontroler používá externí napájecí adaptér. Nepoužívejte jiný zdroj napájení anebo adaptér jako ten, který je specifikovaný v tomto manuálu.

POZNÁMKA

Záruka výrobce se nevztahuje na servisní náklady způsobené nedostatkem znalostí ohledně funkcí a vlastností zařízení tak jako je navržené; zodpovědností uživatele je přečíst si manuál. Prosím přečtěte si pozorně manuál a poraďte se s prodejcem předtím, než si vyžádáte servis.

BEZPEČNOSTNÍ PŘEDPISY ZAHRNUJÍ, ALE NEOMEZUJÍ SE NA NÁSLEDUJÍCÍ:

- Přečtěte si tyto instrukce.
- Vždy dodržujte tyto instrukce.
- Před čištěním nástroje vždy odpojte napájecí šňůru z elektrické zásuvky, jakož i USB kabel. Při čištění používejte suchou a jemnou tkaninu. Nepoužívejte benzín, alkohol, aceton, terpentýn anebo jiné organické rozpouštědla; nepoužívejte tekutý čisticí prostředek, sprej anebo příliš vlhkou tkaninu.
- Nepoužívejte tento aparát v blízkosti vody anebo vlhkosti jako je vana, výlevka, bazén anebo podobná místa.
- Neumisťujte nástroj na nestabilní místo, odkud by mohl spadnout.
- Neumisťujte těžké objekty na nástroj. Nezakrývejte žádné větrací otvory nástroje; tyto zajišťují větrání, aby se předešlo přehřátí nástroje. Neumisťujte nástroj v blízkosti žádných zdrojů tepla, anebo na místa se slabým prouděním vzduchu.
- Používejte pouze dodávaný napájecí adaptér (9 V, 800 mA).
- Ujistěte se, že síťové napětí ve vaší zásuvce odpovídá vstupnímu napětí na napájecím adaptéru.
- Nástroj neotvírejte ani nevkládejte nic dovnitř, může to způsobit požár anebo elektrický šok.
- Nenalévejte do nástroje žádné tekutiny.
- V případě poruchy vždy přineste nástroj do kvalifikovaného servisního centra. Vaši záruku zrušíte při otevření a odstranění krytu, také nesprávné testování může způsobit elektrický šok anebo další poruchy.
- Nepoužívejte nástroj během bouřky a blesků.
- Nevystavujte nástroj příliš horkému slunečnímu záření.
- Nepoužívejte nástroj v blízkosti úniku plynu.
- Arturia není zodpovědná za jakékoliv poškození anebo ztrátu dat způsobené nesprávným zacházením s nástrojem.

2. Registrace a autorizace

Pečlivě uložte vaše registrační informace! Obsahují sériové číslo a odblokovací kód, které jsou vyžadované k registraci a autorizaci Spark Engine.

Registrace vašeho nástroje stanoví vaše právoplatné vlastnictví, které vás opravňuje k přijímání novinek a updatů pro váš software a hardware.

Když jste Spark nainstalovali, dalším krokem je registrace softwaru.

Jděte na tuto webovou stránku a následujte instrukce:

http://www.arturia.com/register

Poznámka: Pokud ještě nemáte Arturia konto, budete potřebovat si ho vytvořit. Proces je rychlý, ale vyžaduje přístup k vašemu e-mailu během procesu registrace.

Po vytvoření Arturia konta si budete moct zaregistrovat produkt.

3. SPARKLE KONTROLER: PŘEHLED

3.1 PŘEDNÍ PANEL

V této kapitole se zaměříme na vlastnosti hardwarového kontroleru.



- 1. Tlačítka transportu
- Ovladače padů: tlačítka výběru nástroje / zkratky, přepínač stránky nástrojů (1-8, 9-16), Mute a Solo
- 3. Tempo knob
- 4. Ploška na ovládání efektů v reálném čase a tlačítka výběru efektů
- 5. Ovládací knob celkové hlasitosti
- 6. Jog kolečko na procházení položek a tlačítka módů Project / Kit / Instrument
- 7. Knoby parametrů nástroje
- 8. Zóna sekvenceru
- 9. Nástrojové pady

3.1.1 Tlačítka transportu

Těmito tlačítky nahrávejte, přehrávejte, pauzujte anebo zastavte pattern anebo song.

Uživatelská příručka Arturia SPARK

3.1.2 Ovladače padů

Tlačítka v této zóně mohou vybírat nástroj, provádět zkratkovitě příkaz, přepínat mezi dvěma stránkami nástrojů v sadě a za jízdy mutovat a/anebo sólovat nástroje.

3.1.3 Tempo knob

Použijte tento knob na nastavení tempa vašeho patternu anebo songu.

3.1.4 Ploška na ovládání efektů

Ovládání efektů v reálném čase v osách X/Y. Tři tlačítka přepínají mezi globálními efekty (Filtr, Slicer, Roller) a tři mezi efekty pro vybraný nástroj. Tlačítko Select může zamknout pozici efektu, zatímco je ovládaný další efekt.

3.1.5 Ovládací knob celkové hlasitosti

Tento knob ovládá celkovou výstupní úroveň.

3.1.6 Jog kolečko a tlačítka módů

Jog kolečko vám umožňuje přístup do knihovny a nahrání nástrojů (Instruments), sad (Kits) a projektů (Projects). Použitím s tlačítkem Select můžete při výběru nástroje zařadit vyhledávací filtry.

Použijte tlačítka Project, Kit a Instrument na přístup přímo do vyhledávače odpovídající knihovny. Použijte jog kolečko a tlačítko Select na procházení sad, projektů, nástrojů anebo samplů:

Otáčením jog kolečka se pohybujete v seznamu výsledků. Kliknutím (zatlačením) na kolečko nahrajete vybraný element.

Otáčením jog kolečka při stisknutém tlačítku Select se pohybujete v seznamu filtrů. Kliknutím na kolečko aktivujete/deaktivujete vybraný filtr.

Kliknutím a držením jog kolečka při jeho otáčení vybíráte jiný prohlížeč (Project, Kit, Instrument anebo Disk).

Stisknutím tlačítka Select a kliknutím na jog kolečko v délce 1 sekundy zavřete okno prohlížeče, aniž byste něco nahráli.

3.1.7 Knoby parametrů nástroje

Vyberte si pro nástroj tři parametry a ovládejte ho během nahrávání anebo přehrávání.

3.1.8 Zóna sekvenceru

Používá se na výběr a editaci patternů, a sestavování a editaci songů. Zóna sekvenceru vám také dává možnost měnit smyčky v reálném čase. Také můžete dělat rychlé nastavení chromatického ladění vybraného nástroje.

3.1.9 Nástrojové pady

Pady vám umožňují současné hraní několika nástrojů v rámci jednoho setu osmi nástrojů a tlačítkem stránky 1-8 / 9-16 přepínáte mezi sety osmi nástrojů ve zvolené sadě. Použijte tlačítka Mute a Solo na umlčení jedné anebo několika nástrojových stop, anebo nechejte hrát jen některé stopy v popředí mixu.

3.2 BOČNÍ PANEL



- 1. USB Mini-B konektor
- 2. Kensington lock zámek

3.2.1 USB konektor

Použijte přiložený USB kabel na připojení kontroleru SparkLE k USB 2.0 portu vašeho počítače. SparkLE je napájen přes USB, takže nepotřebujete žádný další napájecí zdroj.

3.2.2 Kensington lock zámek

SparkLE je dobře přenosný, tento zámek vám umožní zvýšit stupeň bezpečnosti.

4. POUŽÍVÁNÍ SPARKLE: Softwarové rozhraní

4.1 PANEL NÁSTROJŮ



- 1. Nový projekt
- 2. Uložit
- 3. Uložit jako
- 4. Výběr banky
- 5. Výběr hudebního žánru
- 6. Výběr projektu
- 7. Předchozí projekt
- 8. Následující projekt
- 9. Importovat projekt
- 10. Exportovat projekt
- 11. Synchronizování přehrávání s host aplikací (pouze v módu Host)
- 12. Synchronizování tempa s host aplikací (pouze v módu Host)
- 13. Spínač "připojení hardwaru" (pouze v módu Host)
- 14. Hlasitost metronomu
- 15. Zapnutí/vypnutí metronomu
- 16. Fader a VU metr celkové hlasitosti
- 17. Soft clipping zap./vyp.
- 18. Spotřeba procesoru (CPU)

4.2 HLAVNÍ PANEL (SPARKLE)

2 Pad Controls Mute Solo		Kesonance	Shuffle	Clobal Instr Filter Filte Slicer V2 Roller Pan Leve	80s St	udio Drums	Instrument Parameters 7 Pitch v Freq Shift v Decay v
Bank Patt.	Seq. Tune	Song	Copy Erase	Seq. Position	Accent	Loop Divide	Move
1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15 16
9	50	СН	ОН	НТ	мт	LT	CRI
CP	RS	RD	CR2	Cowbell	Cabasa	Tambourine	Rim Echo

- 1. Tlačítka transportu
- 2. Tlačítka Mute a Solo
- 3. Ovládací knoby Tempo a Shuffle
- 4. Ploška na ovládání efektů v reálném čase a tlačítka výběru efektů
- 5. Ovládací knob celkové hlasitosti
- 6. Displej zvoleného projektu
- 7. Knoby parametrů nástroje (pravý klik: editovat motion/vyřadit motion)
- 8. Zóna sekvenceru
- 9. Nástrojové pady (pravý klik: editace nástroje)

4.2.1 Tlačítka transportu



1.a	Tlačítko nahrávání (pravým klikem vyberete kvantizační /
	nekvantizační nahrávání)
1.b	Tlačítko Stop
1.c	Tlačítko Play / Pause

4.2.2 Tlačítka Mute a Solo



- 2.a Tlačítko Mute (klikněte na Mute, potom vyberte jeden anebo více nástrojů)
- 2.b Tlačítko Solo (klikněte na Solo, potom vyberte jeden anebo více nástrojů)
- Mute Klikněte na toto tlačítko a potom na jeden anebo více nástrojových padů, abyste je zamutovali. Klikněte na Mute znovu a odmutujete je. Použijte Select + Mute a vymažete všechny zapamatované zamutované nástroje.
- Solo
 Klikněte na tlačítko Solo a potom na jeden anebo více nástrojových padů, abyste umlčeli ostatní stopy, takže se můžete soustředit jen na ty, které chcete slyšet. Klikněte na Solo znovu a vrátíte pady do jejich předchozího stavu. Použijte Select + Solo a vymažete zapamatované zasólované nástroje.

4.2.3 Knoby Tempo a Shuffle



3.a	Knob ovládání tempa

3.b Knob ovládání posunu shuffle

(pravý klik: rozsah Swingu / dynamické zdůraznění)

4.2.4 Ploška na ovládání efektů v reálném čase a tlačítka výběru efektů



- 4.a Efektová ploška (ovladač v osách X/Y)
- 4.b Tlačítko Global Filter (pravý klik: funkce Latch (jde i po puštění kurzoru/
 - dotyku) anebo Touch (jde jen při kliknutí na kurzor/dotyku na plošku))
- 4.c Tlačítko Global Slicer (pravý klik: funkce Latch anebo Touch)
- 4.d Tlačítko Global Roller (pravý klik: funkce Latch anebo Touch)
- 4.e Tlačítko Instrument Filter
- 4.f Tlačítko Instrument Aux Send 1/2
- 4.g Tlačítko Instrument Pan/Level

Pozn.: efekt Roller není akivní, když je Slicer nastavený do módu Latch.

4.2.4.1 Tlačítko Global Filter

Tlačítko Filter nabízí typy filtrů: Low pass, Band pass a High pass, plus Oberheim-style Low, High, Band pass a Multi-mode filtr, každý s ořezávací frekvencí cutoff (pohyb v ose X) a rezonancí (pohyb v ose Y).

4.2.4.2 Tlačítko Global Slicer

Slicer sebere část patternu a opakovaně aplikuje vybraný efekt v hodnotě časování, kterou zvolíte dotykem na efektovou plošku (kromě efektu Tape, který přejde na jedno stisknutí pouze jednou). Vícenásobné stisknutí tlačítka Slicer vám dá možnost vybrat si z následujících efektů:

Repeat, Tape, Reverse, Strobe, Pan, Bit Crush, Repeat Mix.

4.2.4.3 Tlačítko Global Roller

Roller vám umožní hrát s dokonalým timingem víření bubnu jednoduchým stisknutím padu a dotykem na odpovídající sektor dotykové plošky.

Vyberte si hodnotu noty pro efekt víření na dotykové plošce. Potom klikněte a držte například pad rytmického bubnu (snare).

Pro efekt víření můžete zapnout mód Latch pravým kliknutím na tlačítko Roller. Nyní, když zahrajete jakýkoliv pad, bude mít aplikovaný efekt víření. To je výborný způsob na vkládání not do patternů.

Pozn.: Jediný způsob, jak spustit efekt Roller, když není připojený kontroler SparkLE, je použít mód Latch.

Uživatelská příručka Arturia SPARK

4.2.4.4 Tlačítko Instrument Filter

Tímto tlačítkem můžete aplikovat filtr separátně na jednotlivé nástroje bicí sady. Vyberte nástroj jako například snare (stiskněte Select + Pad 2), potom stiskněte tlačítko Instrument Filtr a nyní bude dotyk na efektovou plošku filtrovat pouze zvuk snare.

4.2.4.5 Tlačítko Send 1/2

Podobně jako v předchozím případě můžete výstup jediného nástroje naživo posílat v různém množství do efektových sběrnic Aux 1 a Aux 2. Vyberte nástroj jako například Tom 1 (stiskněte Select + Pad 5), potom stiskněte tlačítko Send 1/2.

Pohyb na plošce v ose X ovládá Send 1 a pohyb v ose Y ovládá Send 2.

4.2.4.6 Tlačítko Pan/Level

Tímto tlačítkem ovládáte hlasitost a pozici ve stereu (panorama) jediného nástroje v sadě.

Pohyb v ose X ovládá panorama a pohyb v ose Y ovládá hlasitost nástroje.

4.2.5 Tlačítko Song na centrálním panelu

Klikněte na tlačítko Song a vstoupíte do módu Song. Tlačítko Song začne blikat. Klikněte na tlačítko Play.

Vaše patterny jsou nyní spolu zařetězené a hrané jeden za druhým v sekvenci definované na panelu song. Step pady (na centrálním panelu očíslované 1 - 16) jsou použité na spouštění 16 řetězců patternů.

Na editaci vašeho songu se podívejte na sekci "Song Panel".

4.2.6 Knoby nástrojových parametrů



Tři knoby na pravé straně ovládají vybrané parametry nástroje. Klikněte např. na pad Bass drum. Potom budou parametry knobů ukazovat tři parametry vybrané pro Bass drum: Pitch, Attack a Decay.

K nástroji můžete přířadit úplně jiné parametry kliknutím na názvy parametrů pod knoby. Například kliknutím na Pitch se vám vyroluje menu přiřaditelných parametrů, jak je ukázané na následujícím obrázku.



4.2.7 Zóna sekvenceru



Zóna sekvenceru je rozdělená na několik částí:

- 4.2.7.1 Tlačítka výběru funkcí Step padů (a)
- Bank První čtyři Step pady označené A D umožňují výběr mezi čtyřmi bankami 16-ti patternů.
- Patt. Každý ze 16 Step padů vybírá jeden ze 16-ti patternů.
- **Seq.** Každý Step pad reprezentuje přítomnost anebo nepřítomnost noty ve zvolené nástrojové stopě, jakož i aktuální pozici sekvenceru v patternu.
- **Tune** Step pady jsou označené čísly od -8 to +7, přičemž každé číslo odpovídá změně výšky ladění vybraného nástroje při stisknutí jeho padu. Pad "0" vrátí nástroj do jeho původního ladění.

4.2.7.2 Tlačítka Copy / Erase (b)

- **Copy** Umožňuje kopírovat pattern z jedné lokace do jiné v téže anebo jiné bance. Nejdřív klikněte na "Copy" a vyberte zdrojovou banku a pattern, potom vyberte cílovou banku a pattern, a Spark ho zkopíruje. Opětovným stisknutím tlačítka Copy zrušíte operaci kopírování.
- **Erase** Po stisknutí budete na displeji vyzvaní, abyste vybrali pad, pattern anebo banku patternů pro vymazání.
 - Na vymazání banky stiskněte Erase a vyberte jednu banku z A D.
 - Na vymazání patternu se nejdřív ujistěte, že jste ve správné bance. Potom stiskněte Erase a vyberte pattern.
 - Při vybrání padu je ve zvoleném patternu vymazaná celá nástrojová stopa.
 - Pro okamžité mazání během hraní patternu stiskněte tlačítko Record, potom Erase a potom stiskněte odpovídající nástrojový pad v požadovaném čase.

4.2.7.3 Tlačítka délky patternu (c)

Tato tlačítka mají dvě funkce: když pattern nehraje, můžete přepínat právě zvolenou skupinu 16-ti kroků (1-16 anebo 17-32 atd.), ale při použití současně s tlačítkem Select vám dovolí změnit délku patternu (během hraní patternu).

Pokud pattern obsahuje více než 16 kroků, sekvencerové Step pady mohou sledovat pozici patternu, jak prochází mezi jednotlivými sety 16-ti kroků. To se nazývá "Follow" mód. Zapnout anebo vypnout můžete tento mód jednoduchým současným stisknutím tlačítek << a >>.

4.2.7.4 Ovladače módu Loop (d)

Patterny stále hrají ve smyčkách, "Loop mód" znamená, že můžete určit smyčku uvnitř smyčky a experimentovat s různými částmi patternu při editování anebo živém hraní.

- **On** Zapíná anebo vypíná Loop mód.
- **Divide** Umožňuje nastavit velikost smyčky. Otočením o jeden zub změní délku smyčky na poloviční anebo dvounásobnou velikost (pokud je to možné). Hodnoty nastavení jsou 1/2, 1/4 a 1/8 velikosti patternu, úplně nejmenší velikost smyčky je jeden krok.
- Move Posune začátek smyčky dopředu anebo dozadu. Pravým kliknutím na knob si můžete vybrat volbu:
 - "Shift by one step" posune začáteční bod smyčky na kterýkoliv krok patternu
 - "Shift by one loop size" posune začáteční bod smyčky v násobcích velikosti smyčky (jak je určená knobem Divide).



4.2.7.5 Sekvencerové Step pady (e)

Tyto pady nabízejí mnoho informací o vybraném patterne. Můžete se rozhodnout přidat anebo odstranit zahranou notu opětovným stisknutím padu odpovídající pozice.

Jednoduchým příkladem je stopa velkého bubnu patternu A1 vyobrazená níže. Světlemodré podsvícení na padech 1 a 9 indikuje noty velkého bubnu na 1 a 3 době prvního taktu. Šedé podsvícení na padu 4 je světlejší než ostatní, co indikuje aktuální hrací pozici v reálném čase.



Tuto stopu můžete editovat stisknutím padů, což způsobí přidávání anebo vypínání not velkého bubnu v patternu.

4.2.8 Pady

Na editaci nástroje klikněte pravým tlačítkem na pad a potom klikněte Edit. To vás přenese do sekce "Studio", kde budete moct editovat nástroj množstvím parametrů.

Jedna z opravdu dobrých vlastností je možnost importovat vaše vlastní sample do Spark Engine tažením z adresáře vašeho počítače a puštěním na jeden ze 16-ti padů.

4.2.8.1 Tune mód

Stisknutím "Tune" můžete vybraný nástroj hrát v různých výškách tónu s použitím sekvencerových padů (1-16) v rozsahu od -8 do +7 půltónů.

Pokud nastavíte preference (nacházející se v horní části okna) Tune módu na "Pads" místo "Sequencer Steps", zvolený nástroj můžete hrát na velkých padech v rozsahu 16 půltónů, přičemž přepínáte sekce 8 půltónů tlačítkem 1-8 / 9-16.

Můžete posunout počáteční výšku tónu otáčením jog kolečka, pokud jste v Tune módu.

4.3 PANEL SEKVENCERU

4.3.1 Panel nástrojů



- 1. Export aktuálního patternu jako soubor WAV
- 2. Export aktuálního patternu jako soubor MID
- 3. Vymazání celého patternu anebo všech aktivních automatizací
- 4. Klikněte pro výběr banky A D
- 5. Klikněte pro zobrazení patternu 1 16
- 6. Změna první části taktového předznamenání
- 7. Změna druhé části taktového předznamenání
- 8. Změna počtu taktů
- 9. Změna počtu kroků
- 10. Změna krokového rozlišení
- 11. Pohled na kroky 1-32 anebo 33-64

1. Export aktuálního patternu jako soubor WAV

Klikněte na ikonu a držte stisknuté tlačítko myši. Vygeneruje se audio soubor na místě kliknutí. Držte myš stisknutou, táhněte a pusťte vytvořený audio soubor, kdekoliv chcete.

2. Export aktuálního patternu jako soubor MIDI

Klikněte na ikonu a držte stisknuté tlačítko myši. Vygeneruje se MIDI soubor na místě kliknutí. Držte myš stisknutou, táhněte a pusťte vytvořený MIDI soubor, kdekoliv chcete.

4.3.2 Oblast sekvenceru

1	1:	Bass Drum	6000	
Ì	2:	Snare Drum	2 3 4 5	
+	3:	Closed Hi-Hat	6606	
-	4:	Open Hi-Hat	0000	
9	5:	Hi-Tom	0000	
9	6:	Mid-Tom	0000	
-	7:	Low-Tom 1	C . H S	
•	8:	Crash	0000	
	9:	Clap	0000	
-	10:	Rimshot	0000	
•	11:	Ride	0000	
•	12:	Crash	0000	
	13:	Perc	0000	
	14:	Perc	0000	
	15:	Perc	0000	
	16:	Perc	0000	
	¢	10 Aux 1	8 9×	
		Add Param	eter	
+	12			

- 1. Aktuálně zvolená stopa. Klikněte na název stopy a vyberte ji.
- 2. Nastavení hlasitosti stopy
- 3. Nastavení panoramatu stopy
- 4. Nastavení Mute zap./vyp. sekvencerové stopy v aktuálním patternu. Tlačítko Mute na centrálním panelu začne blikat, čímž indikuje, že Mute bylo nastavené z jiného panelu (studio, mixer anebo sekvencer).
- 5. Nastavení Solo zap./vyp. sekvencerové stopy v aktuálním patternu. Tlačítko Solo na centrálním panelu začne blikat, čímž indikuje, že Solo bylo nastavené z jiného panelu (studio, mixer anebo sekvencer).
- 6. Prostor sekvenceru. Zde napište patterny pro všech 16 nástrojů.
- 7. Prostor pro automatizaci.
- 8. Aktuálně editovaná automatizace.
- 9. Vymazat automatizační křivku
- 10. Deaktivovat automatizační křivku
- 11. Přidat novou automatizační křivku
- 12. Automatizační nástroje:



Nástrojem "tužka" můžete volně kreslit automatizaci.



Nástrojem "úsečka" můžete kreslit linie: klikněte a držte na počátečním bodě vaší linie a pohybujte se na koncový bod linie.



Guma odstraňuje automatizaci.



Nástroj "globální automatizace" můžete použít na současné zvyšování/snižování všech automatizačních bodů najednou. Můžete vybrat její účinnost na aktuálních 16 krocích, anebo na celou délku patternu ve volbě Preferences: "Global automation tool applies to".



Kombinovaný nástroj obsahuje všechny ostatní nástroje s pomocí klávesových zkratek:

Klikněte na kreslení automatizace

Pravým klikem mažete

Shift+klik kreslíte linie

Alt+klik upravujete globální automatizaci

Cmd+klik (Mac) anebo Ctrl+klik (Win) taháte hodnoty v menším rozlišení (sub-hodnoty)

4.4 PANEL SONGU



Panel Songu vám umožňuje za sebou řetězit patterny a vytvářet tak delší sekvence, anebo celou skladbu.

Aktivujte Song mód kliknutím na tlačítko (1). Alternativně můžete použít tlačítko Song na hlavním panelu.

Mód Song obsahuje 16 řetězců. Každý z těchto řetězců může obsahovat až 8 patternů. Abyste přidali pattern do řetězce, nejdřív vyberte banku ze čtyř slotů (2). Potom můžete vybrat pattern ze 16-ti slotů, které najdete v (3), a táhněte/pusťte ho do jednoho ze 16-ti řetězců, například (4) a (5). Řetězec je přehrávaný odshora dolů až po poslední pattern, potom skočí na první pattern v řetězci.

Řetězce se dají spouštět s použitím 16-ti tlačítek naspodu **(6)**. Alternativně můžete spouštět řetězce z hlavního panelu s použitím 16-ti krokových tlačítek.

Po sobě následující řetězce se také dají spojit dohromady kliknutím na šipku mezi řetězci (7). V tomto příkladu jsou spojené řetězce 2-3, 4-5, 7-8 a 10-11-12. Můžete spojit až 16 po sobě následujících řetězců, ale řetězec 16 se nedá spojit s řetězcem 1. V tomto příkladu, když dohraje řetězec 2, začne hrát řetězec 3. Když dohraje řetězec 3, opět začne hrát řetězec 2.

l když jsou řetězce 2 a 3 spojené, stále můžete spustit řetězec 3 kdykoliv chcete. Když dohraje právě hrající pattern, spustí se řetězec 3 a po jeho skončení se přesune na řetězec 2.

Kliknutím na pattern v řetězci ho můžete vybrat. Kliknutím se současně stisknutým tlačítkem (Shift) můžete vybrat více patternů najednou. Můžete tahat a pustit tyto patterny do jiného řetězce, anebo je zkopírovat s použitím (Ctrl)+tahat/pustit (na Win) anebo (Alt)+tahat/pustit (na Mac). Také můžete vybrané patterny vymazat tlačítkem (Del) na klávesnici anebo kliknutím na Delete **(9)**.



Studiový panel zobrazuje všech 16 nástrojů s jejich parametry. Odtud můžete nahrávat nástroje do slotů, aplikovat filtry, efekty atd. Podívejme se na okno Closed Hat:



- a. Název nástroje
- lkona nástroje kliknutím na ikonu spustíte zvuk nástroje. Můžete táhnout ikonu na jinou ikonu nástroje pro výměnu nástrojů, anebo držením Ctrl a tažením na jiný nástroj udělat kopii.
- c. Nastavení hlasitosti klikněte a táhněte pro nastavení hlasitosti. Dvojklik resetuje na původní hodnotu.
- d. Nastavení panoramatu klikněte a táhněte pro nastavení panoramatu. Dvojklik resetuje na původní hodnotu.
- e. Mutování nástroje tlačítko Mute na centrálním panelu bude blikat, aby upozornilo, že Mute bylo nastavené z jiného panelu (studio, mix anebo sekvencer).
- f. Sólování nástroje tlačítko Sólo na centrálním panelu bude blikat, aby upozornilo, že Sólo bylo nastavené z jiného panelu (studio, mix anebo sekvencer).
- g. Tlačítko editačního módu klikněte pro vstup do editačního módu nástroje.

4.5.1.1 Editační okno nástroje



- 1. Přejmenování nástroje
- Zapínání Mute (M) a Sólo (S), nastavení Choke skupiny.
 "Choke skupina" vám umožňuje určit nástroje, které se budou navzájem vypínat při spuštění každého dalšího. Vyberte Choke skupinu pro každý nástroj - můžete vytvořit 8 skupin.
- 3. Hraní editovaného nástroje
- 4. Editační parametry nástroje: Mix, filtr a individuální ovladače nástroje.
- 5. Pro samplované nástroje: vyberte vrstvu, kterou chcete editovat. Na jeden pad můžete nahrát až 6 samplů.
- 6. Nahrání samplu do vybrané vrstvy odstranění samplu.
- 7. Vlnová forma samplu
- 8. Mód přehrávání: reverzní zap./vyp., výběr módu vrstvení Velocity (podle dynamiky úderu), Stack, Random (náhodný) anebo Circular.
- 9. Ovladač zisku pro každou vrstvu
- 10. Efektová jednotka 1.
- 11. Efektová jednotka 2.
- 12. Vybraný nástroj jako je popsaný výše.

Uživatelská příručka Arturia SPARK



Na pad můžete nahrát REX soubory. Nástroj obsahující REX soubor bude editovatelný, jako kterýkoliv jiný nástroj: máte přístup k modulárnímu zapojení a všem obvyklým ovladačům nástroje.

REX přehrávač má specifické ovladače: pro každý slice (výsek) můžete určit jeho výšku a zda má hrát normálně anebo odzadu

SLICE - parametr Slice je automatizovatelný, což znamená, že budete moct měnit přehrávání slice v reálném čase anebo pomocí automatizace.

MODE - knob Mode ovládá dva módy přehrávání. Mód 1 přehrává celý REX soubor začínající na prvním slice. Mód 2 bude přehrávat slice nezávisle podle parametru Slice automatizace.

RANDOM - také můžete ovládat parametr Random (náhodnost). Čím více náhodnosti přidáte, tím častěji bude Spark hrát jiný slice od toho, který by měl hrát.

4.6 MIXPULT



Klikněte na "Mixer" pro zobrazení panelu mixpultu:

Tento panel je vaším 16-kanálovým mixpultem. Zde jsou všechny nástroje smíchané dohromady.

4.6.1.1 Nástrojové stopy

	BD	1	1.	Název nástroje
U	Dist	2	2.	Otevře okno FX1 a FX2 pro tuto stopu
(3.	Nastaví množství posílaní do Aux1 a Aux2 pro nástroj/kanál
A	lux 1	3	4.	Nastaví Panorama pro nástroj/kanál
			5.	Mute/Solo stopy
		4	6.	Hlasitost stopy a VU metr
G	Pan	5	7.	Přiřazení výstupu pro nástroj (je dostupné, když je Spark vložený do host sekvenceru jako Multi-output nástroj).
M	aster	7		

4.6.1.2 Stopy Return a Master



- 1. Otevření okna FX pro tuto stopu
- 2. Nastavení hlasitosti AUX návratu



- 1. Otevře okno Master FX1 a FX2
- 2. Nastavení celkové hlasitosti

4.7 KNIHOVNA

4.7.1 Přehled knihovny

V záložce Library můžete nahrávat Projekty, Kity (sady) a Instruments (nástroje), anebo vstoupit do Diskového prohlížeče. Prohlížeče Project, Kit a Instrument zobrazí tovární a uživatelské elementy. Diskový prohlížeč vám umožní najít vaše samply ve stromové struktuře adresářů.

Vrchní panel záložek vám umožní přístup do různých prohlížečů:



Střední sloupec zobrazí seznam výsledků:

	PROJECT KIT INSTR. DISK	
BANK	Aurora Drum	PROJECT DETAILS
Factory (all)	Backstage Pass	
CDM	Berlin Faxen	AAAAAA
VDM	Bernina Pass	
НІРНОР	Boom Room	
EDM	Brain Dump	
	Deep Lab 1	
Template	Deep Lab 2	
User (all)	Deep Lab 3	
Default	Deep Lab 4	
CTVI E	Deep Lab 5	Room Room
Creative & FXs	Desert	
Rock	Dilly	
Pop	Ditodisco	Project: Boom Room
House	Dub Me	Style: Genre Blend
Hip Hop	French Phonk	Bank: Spark2
Latin	Herzig DNB	Factory:
Electro	lcon	
Dub	Lyynk Indus 1	
	Lyynk Indus 2	
	Micro Rayure	
	Mini Pop	
	Minimalium	
CLEAR	Minimorning Latte	LOAD

Klikněte na element a v pravém sloupci se zobrazí odpovídající informace včetně polí Author, Genre, Bank a BPM. U nástrojů (instruments) máte přístup k projektu, který ho obsahuje, hudebnímu žánru, bance, typu bubnu a zvukového generátoru (Analog / Physical modeling / Sampling).

Pokud chcete nahrát nástroj, můžete vybrat pad, na který ho chcete nahrát. Také můžete aktivovat funkci "Auto preview", která vám automaticky přehraje nástroj při procházení seznamu výsledků.

Klikněte dvakrát na výsledek, anebo klikněte na tlačítko "Load" pro nahrání projektu, sady anebo nástroje na právě zvolený pad.



Při procházení disku pokud vyberete odpovídající soubor (.wav anebo .aiff), obdržíte informace jako jsou typ souboru, trvání, samplovací frekvence/bitová hloubka. Také budete moct vybrat nástroj a vrstvu, do které chcete nahrát tento sampl. Funkce "in patch preview" vám umožní poslechnout sampl tak, jak bude znít v dotyčném nástrojovém zapojení. I když se jedná o samplované nástroje, může zapojení syntézy, které sampl obsahuje, drasticky změnit zvuk samplu, který potom bude znít úplně jinak. Použijte tuto funkci, abyste zjistili, zda to zní tak, jak chcete.

4.7.2 Filtrování seznamu výsledků

Levý sloupec prohlížeče zobrazuje filtry. Zařazením filtrů ovlivňujete seznam výsledků, který zobrazuje pouze odpovídající presety.

Filtry se aktivují a deaktivují jednoduchým kliknutím na ně.

ENGINE Physical Model Sample Rex TYPE Snare Drum **Closed Hi-Hat** Perc Hi-Tom Fx BANK Factory (all) CDM VDM HIPHOP EDM Template User (all) Default

Máme různé kategorie filtrů podle prohlížečů:

Prohlížeče Project a Kit mají dvě kategorie: Banks a Musical genres (žánry).

Prohlížeč Instruments má tři: Sound engine (analog/physical/ sample), drum type (bass drum, snare drum, closed hi-hat...) a bank.

Uvnitř každé kategorie se vybráním několika filtračních elementů zobrazí pouze jim odpovídající výsledky. Například pokud v nástrojovém prohlížeči vyberete filtry "Analog" a "Physical model", výsledný seznam zobrazí nástroje, které jsou založené buď na TAE® zvukovém jádru analogové emulace, anebo zvukovém jádru fyzikálního modelingu.

Vybráním filtračních elementů z různých kategorií se omezí seznam výsledků: například pokud vyberete filtr Analog engine a Snare Drum typ bubnu, ve výsledku se zobrazí všechny Snare bubny používající analogové zvukové jádro.

Použijte Jog kolečko SparkLE na procházení seznamu výsledků a tlačítko Select + Jog kolečko na procházení seznamu filtrů.

4.8 PANEL PREFERENCES

- SEQUENCER		T
TUNE mode	Pads	•
Switch pattern instantaneously	V Yes	
Follow current step	Ves	
Quantize Record	Ves	
Auto-Start Song	V Yes	
Click Output	Master	•
Auto Roll Velocity	No	
Roller Swing Mode	Triplet	•
Global automation tool applies to	Entire Pattern Length	
Next Bank/Pattern switch mode	Click on Bank switches immediately	
Automation loop free	No	
INTERFACE		
Choose your Controller GUI	Spark LE	
Choose your skin	Default	
FILE		
Save a copy of audio samples in library	Always	
Library Path	Macintosh HD:/Library/Arturia/Spark/Spark Library	
- JOG DIAL		
Dial scroll indefinitely		
MIDI IMPORT/EXPORT		
Wav export size	One Pattern Length	•
Choose Drum map model for Midi Pattern Import	Spark	•
	600 million (1990)	

Panel předvoleb je rozdělený na:

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

4.8.1 Předvolby Sequencer a Interface

Tune mode: vybírá pady step sekvenceru anebo nástrojové pady na spouštění not při aktivním módu Tune.

Switch pattern instantaneously: pokud je nastavené "Yes", nový pattern začne hrát hned, jak je vybraný. Pokud je nastavené "No", začne hrát až po dohrání hrajícího patternu.

Follow current step: pokud je nastavené "Yes", a když jste na panelu Sequencer, step pady na centrálním panelu budou automaticky zobrazovat skupinu kroků, která obsahuje právě hraný krok.

Quantize record: pokud je nastavené "Yes", všechny hrané pady, jakož i jakékoliv nahrávání bude kvantizační.

Auto-start song: pokud je zapnuté, kliknutím na tlačítko Song na centrálním panelu se automaticky spustí přehrávání songu.

Click Output: vybírá výstup pro klik metronomu.

Roller Swing Mode: umožňuje vybrat mezi swingovými notami anebo triolami při použití Rolleru.

Next Bank/Pattern switch mode: pokud je nastavené "immediately", kliknutí na jinou banku bude přímo přehrávat pattern se stejným číslem v nové bance. Jinak musíte nejdřív vybrat novou banku, potom určit pattern v této nové bance, i když je to pattern se stejným číslem jako právě hrající pattern.

Choose your Controller GUI: vyberte mezi "Spark CDM GUI" a "Spark 2 GUI". Spark CDM GUI je identický se Spark CDM hardwarem.

4.8.2 Předvolby souborů

Save a copy of Audio samples in Library: při importu .wav/.aif souborů do Sparku se zdrojový soubor kopíruje do knihovny. Můžete si vybrat mezi:

- Always: vždy zkopíruje soubory do knihovny
- Ask: zeptá se uživatele
- Never: nebude kopírovat soubory do knihovny

Library path: změní cestu ke knihovně Sparku.

4.8.3 Předvolby MIDI Import/Export

Wave export size: při ukládání patternu jako .wav souboru si můžete vybrat mezi exportem patternu v jeho původní velikosti, anebo dvounásobné velikosti. Dvounásobná velikost předejde ztrátě efektů hrajících za koncem patternu (např. reverb anebo delay).

Choose Drum map model for MIDI pattern import: při importu MIDI patternu můžete vybrat import jako Spark, General MIDI anebo Addictive Drum map.

Choose MIDI map model for Pads: můžete zvolit existující mapování pro pady ovládané externím MIDI kontrolerem. Volba "Spark" je mapování používané kontrolerem Spark, "General Midi" je standardní MIDI maping, a můžete definovat svůj vlastní maping pomocí volby "Custom" a přiřadit MIDI noty padům s použitím kombinace Cmd-klik (OS X) anebo Ctrl-klik (Windows) na pady. Tento maping je použitý pro export MIDI banky a patternu. Pro automatizaci nástroje je přednastavené přiřazení CC: 6 parametrů nástroje, panorama a hlasitost. Tato přiřazení můžete přizpůsobit podle automatizací, které používáte. Automatizace jsou potom exportované v MIDI souboru.

Volba "Enable default Pad velocity" se používá na spouštění padů s konstantní dynamikou definovanou volbou "Default Pad Velocity". Pokud je tato volba nastavená na "Yes", síla úderu je ignorovaná.

Předvolby "Send Midi" slouží na výběr druhu MIDI dat, která budou vysílaná ze Sparku do vašeho host sekvenceru, anebo vybraného výstupního MIDI portu:

Vyberte "Send Midi From Pads" na vysílání MIDI dat z padů Sparku a změn patternů do vašeho hostu.

Vyberte "Send Midi From Sequencer" na vysílání MIDI dat ze sekvenceru Sparku do vašeho hostu.

Vyberte "Send Midi Clock out" na vysílání MIDI Clocku Sparku do MIDI výstupu a synchronizaci jiných zařízení anebo aplikací schopných přijímat MIDI Clock.

4.8.4 Předvolby kontroleru

"Knob speed" nastavuje odezvu knobů ve Sparku a dá se měnit mezi "slow", "normal" a "fast".

"Controller Detection" nastavte na "Off" pokud chcete vypnout automatickou detekci hardwaru při spuštění, anebo na "On" pokud ji chcete aktivovat.

5. PROVOZNÍ MÓDY

5.1 STANDALONE MÓD

Spark se dá použít jako nezávislá aplikace na vašem počítači, i když nemáte žádný sekvencerový software. To se nazývá "Standalone mód".

Pokud běží Spark v Standalone módu, máte přístup k doplňkovým parametrům pro nastavení vašich audio a MIDI připojení.

5.1.1 Spuštění aplikace Spark

- Windows: Start menu > Programs > Arturia > Spark... a vyberte Spark.
- OS X: Finder > Applications > Arturia > Spark... a klikněte dvakrát na ikonu aplikace Spark.

5.1.2 Konfigurace Audio & MIDI nastavení

5.1.2.1 Windows

K Audio & MIDI předvolbám se dostanete v menu Spark > Setup > Audio & MIDI Settings. Zde můžete nastavit globální předvolby Sparku. Tato nastavení se automaticky ukládají.



5.1.2.2 Mac OS X

K Audio & MIDI předvolbám se dostanete v menu Spark > Preferences. Objeví se okno Audio & MIDI Settings. Zde můžete nastavit globální předvolby Sparku. Tato nastavení se automaticky ukládají.

(Windows) AUDIO DEVICE TYPE	Vybírá příslušný driver vašeho audio zařízení
(Mac OS X) OUTPUT (Windows) DEVICE	Vybírá audio výstup, přes který bude Spark posílat zvuk. Pro Mac je přednastavený "Built-in output", pro Windows doporučujeme použít ASIO driver vaší zvukové karty.
Test	Vyšle krátký tón sinusové vlny pro kontrolu, zda jde zvuk přes správné zařízení.
Sample Rate	Výběr samplovací frekvence: přednastavená je 44100 Hz. Zvyšováním samplovací frekvence se zvyšuje zvuková kvalita, ale více zatěžuje procesor.
Audio Buffer size	Vybírá velikost audio bufferu, zobrazuje se v samplech a mili- sekundách, přednastavená hodnota je 512 samplů. Snížení této hodnoty snižuje latenci, ale více zatěžuje procesor a naopak (latence je zpoždění mezi zahráním noty a zazněním zvuku).
MIDI Output	Zobrazuje dostupné MIDI výstupy použitelné na vysílání MIDI dat anebo MIDI Clocku ze sekvenceru Spark a padů v Standalone módu.
MIDI Clock sample offset	Nastavuje posun interního MIDI časování Sparku na kompenzaci latence audio driveru.
Active MIDI inputs	Zobrazuje dostupné MIDI vstupy použitelné na ovládání Sparku.
MIDI Clock inputs	Zobrazuje dostupné MIDI vstupy na přijímání MIDI Clocku pro ovládání sekvenceru Spark. Pokud je port použitý jako přijímač MIDI Clocku, nedá se použít jako MIDI vstup pro ovládání Sparku.
CLOCK FOLLOWS STOP/ CONTINUE	Pokud je tato volba zapnutá, sekvencer se bude spouštět a zastavovat podle příkazů Start a Stop přijatých se signálem MIDI Clock.

5.2 PLUG-IN MÓD

Aby kontroler fungoval správně se Sparkem v plug-in módu, je potřebné vypnout některé MIDI propojení ve vašem sekvenčním softwaru. Jděte do MIDI nastavení vašeho sekvenceru a vypněte `Spark Private In' a `Spark Private Out'. Bez toho se kontroler nepřipojí ke Sparku (Win), anebo se nebude chovat korektně (OS X).

5.2.1 Extra tlačítka toolbaru



Při použití softwaru Spark jako plug-inu uvnitř DAW bude toolbar zobrazovat dvě přídavná tlačítka:

- **HOST** Pokud je zapnuté, pattern Sparku se spustí a zastaví spolu s hostujícím sekvencerem.
- **TEMPO** Pokud je zapnuté, aktuální tempo Sparku se upraví podle tempa hostu.

5.2.2 Ukládání projektu

Pokud je projekt uložený, Spark je uložený v jeho posledním stavu obsluhy se všemi modifikacemi, i bez jejich uložení jako separátního presetu v samotném plug-inu.

Samozřejmě můžete použít příkaz "Save" v menu VST okna sekvenceru, ale lepší je použít interní menu SparkLE: projekty uložené tímto způsobem jsou použitelné v jakémkoliv jiném módu (standalone anebo v jiném sekvenceru), a dají se lehce exportovat a vyměňovat. A co je nejdůležitější, takto budou kompatibilní i s budoucími verzemi Sparku.