

# MANUEL UTILISATEUR

## *Analog Factory*



**DEVELOPPEMENT :**

Nicolas Bronnec  
Fabrice Bourgeois  
Jean-Michel Blanchet

**MANUEL :**

Nicolas Bronnec  
Franck Blaszczyk  
Scott Stafiej (English version)  
Houston Haynes (English version)  
Mitsuru Sakaue (Japanese version)  
Yuji Sano (Japanese version)  
Katsunori Ujiie (Japanese version)

**DESIGN :**

Yannick Bonnefoy (Beautifulscreen)

© ARTURIA SARL – 1999-2005 – Tous Droits réservés.  
4, Chemin de Malacher  
38240 Meylan  
FRANCE  
<http://www.arturia.com>

Toutes les informations contenues dans ce manuel sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'une licence d'agrément et ne peut être copié sur un autre support. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite, ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable d'ARTURIA SA.

Tous les noms de produits ou de sociétés cités dans ce manuel sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

## **Merci d'avoir acheté ANALOG FACTORY de Arturia!**

Dans cette boîte, vous trouverez :

- Ce manuel utilisateur de Analog Factory
  
- Un CD-ROM contenant l'installateur de ce logiciel; un pour MAC OSX et un pour Windows XP/2000
  
- Une clé USB bleue d'autorisation (Synchrosoft) dont vous aurez besoin pour lancer Analog Factory
  
- Une carte d'enregistrement

Gardez bien précieusement la clé et la carte! La clé USB vous sera demandée à chaque lancement de Analog Factory, elle est une part importante de votre produit. Voir le chapitre 2 pour plus d'information sur son fonctionnement.

Nous vous recommandons d'enregistrer votre produit. Grâce à cet enregistrement, vous devenez officiellement son propriétaire. Cet enregistrement vous permettra aussi de recevoir les dernières informations et mises à jour sur votre produit. Après vous être enregistré, vous recevrez un nom d'utilisateur et un mot de passe qui vous donneront accès à une zone protégée sur notre site. De même, vous serez automatiquement inclus dans notre liste d'utilisateurs informés, et vous serez le premier à être mis au courant des mises à jour et nouveautés.

# 1 Introduction

## 1.1 L'histoire de Arturia

A partir de 2001, la société grenobloise Arturia s'est mise à développer un algorithme évolué pour recréer par informatique les caractéristiques des circuits audio analogiques. Pour clarifier, il s'agissait de retrouver le son unique de synthétiseurs mythiques, comme le Moog Modular.

Depuis 2002, la société Arturia a apporté différentes recreations logicielles d'instruments originaux, sous formes de synthétiseurs virtuels qui peuvent être joués à partir d'un ordinateur, Mac ou PC.

Le premier de ces instruments a été le Moog Modular V, un produit couronné de succès par l'approbation totale de son créateur original, Bob Moog lui-même. Par ailleurs, ce synthétiseur virtuel a tout de suite été récompensé pour sa qualité et son originalité, et Arturia a reçu de nombreux prix et Awards de la part de magazines spécialisés. Le Moog Modular a été utilisé par un bon nombre de musiciens électroniques (Yellow Magic Orchestra, John Cage, Wendy Carlos, Vince Clark...) et reste encore aujourd'hui une des références incontournables.

En 2003, Arturia lançait le CS-80 V, une recreation d'un synthétiseur de la marque Yamaha qui avait obtenu une réputation formidable en tant que synthétiseur polyphonique. Un bon nombre de musiciens l'avaient adopté pour enrichir leur palette sonore, et on retrouve le son de ce synthé magique dans des compositions de Toto, Genesis, Rick Wakeman, Frank Zappa, Brian Eno, Kate Bush, Vangelis, Keith Emerson..., pour ne citer qu'eux.

En 2004, ce fut le minimoog V qui sortait, pour obtenir lui aussi un succès considérable car il est toujours resté une référence importante dans l'histoire de la musique électronique contemporaine (Klaus Schulze, Depeche Mode, Ultravox, Pink Floyd, Kraftwerk...)

Puis vint 2005, avec la sortie du ARP 2600 V, un autre synthétiseur modulaire mythique qui avait gagné ses galons auprès de musiciens renommés comme Jean-Michel Jarre, Herbie Hancock ou encore Stevie Wonder. Le ARP 2600 V de Arturia a depuis fait son chemin, et on le retrouve encore dans des musiques plus récentes de Marilyn Manson, Underworld, Orbital, Aphex Twin...

En 2006, Arturia a sorti le Prophet V, un synthétiseur qui reprend deux instruments de la marque Sequential Circuits™, le Prophet 5 et le Prophet VS, pour les combiner dans une seule interface et obtenir des sonorités nouvelles. On peut retrouver des exemples d'utilisation de ces deux synthétiseurs uniques dans des productions de XTC, Duran Duran, OMD, Alan Parsons Project, Talking Heads, Bomb The Bass, INXS.

## 1.2 Analog Factory

Analog Factory est un instrument qui regroupe une sélection minutieuse des meilleurs presets de sons de tous les synthétiseurs recréés par Arturia : Moog Modular V, minimoog V, CS-80 V, Arp 2600 V, Prophet 5 et Prophet VS.

Nous avons fait en sorte de vous fournir un instrument qui vous apporte une énorme palette de sons dans tous les styles de musique et d'instruments synthétiques (pads, leads, claviers...) tout en vous procurant une utilisation la plus simple possible. Avec Analog Factory, vous pouvez en un clin d'œil trouver le son dont vous avez besoin, sans pour autant avoir à plonger dans une programmation longue et minutieuse. Nous vous donnons les paramètres essentiels pour personnaliser vos sons et les incorporer efficacement à vos productions.

## 1.3 Une meilleure recreation du son original, grâce à TAE®

TAE® (acronyme pour True Analog Emulation) est une nouvelle technologie développée exclusivement par Arturia, destinée à la reproduction numérique du comportement des circuits analogiques utilisés dans les synthétiseurs dits « vintage ».

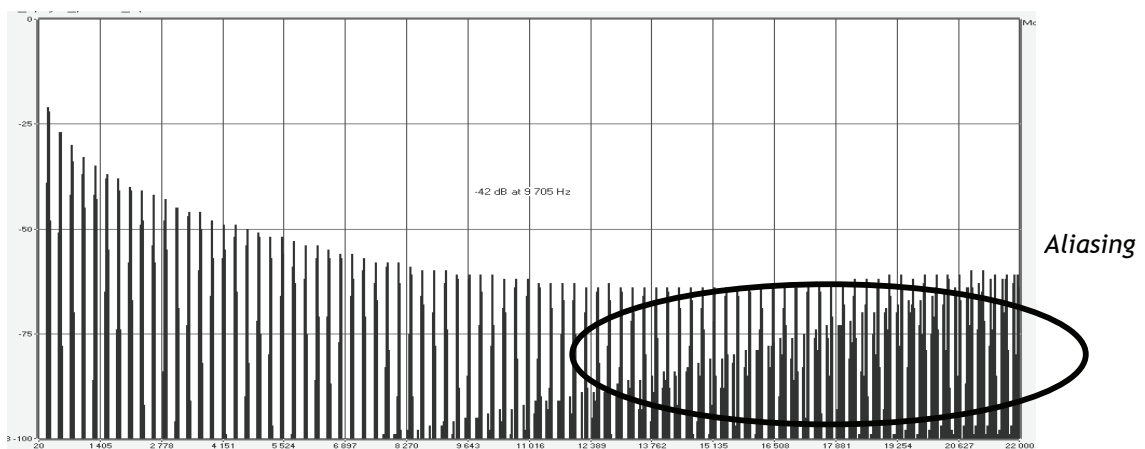
Les algorithmes rassemblés sous le nom TAE® garantissent le plus grand respect des spécifications originales. C'est pourquoi Analog Factory offre une qualité sonore incomparable à ce jour.

Dans le détail, TAE®, ce sont quatre avancées majeures dans le domaine de la synthèse :

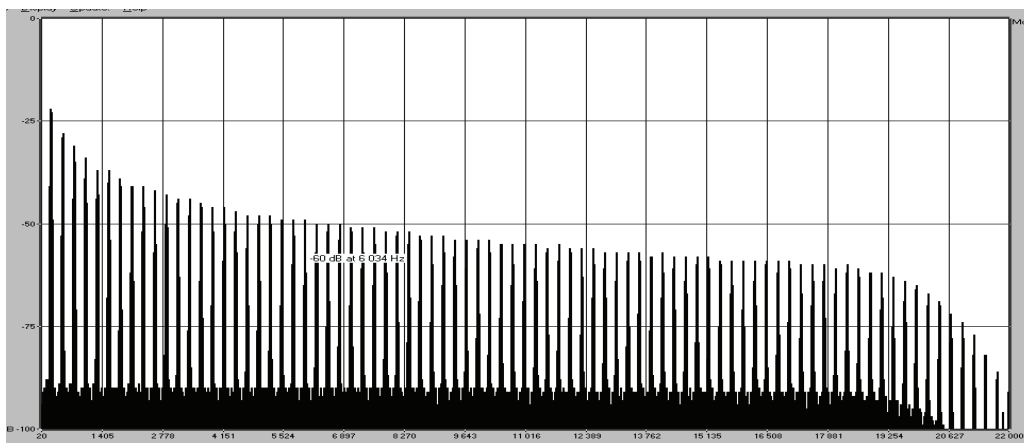
### 1.3.1 Des oscillateurs sans le moindre aliasing

Les synthétiseurs numériques classiques produisent de l'aliasing dans les hautes fréquences, et également lorsqu'on les utilise en mode FM ou lorsqu'on opère une modulation de largeur d'impulsion (PWM).

TAE permet la génération d'oscillateurs totalement dépourvus d'aliasing, et cela dans tout contexte (PWM, FM,...) sans surcharge du processeur.



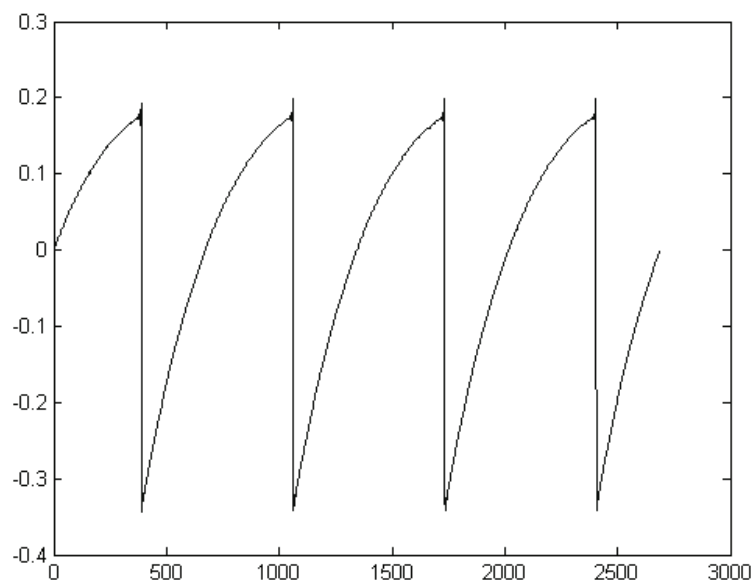
*Spectre de réponse fréquentielle d'un synthétiseur logiciel connu*



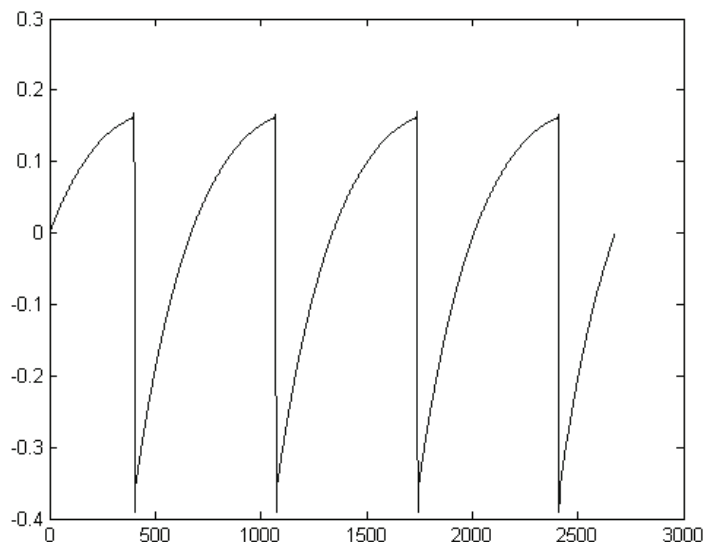
*Spectre de réponse fréquentielle de ANALOG FACTORY intégrant la technologie TAE*

### **1.3.2 Une meilleure reproduction de la forme d'onde des oscillateurs analogiques**

Les oscillateurs présents dans les synthétiseurs analogiques présentait une forme d'onde marquée par la présence de condensateurs dans les circuits. La décharge d'un condensateur induit, en effet, une légère incurvation dans la forme d'onde originale (notamment pour les formes d'onde dent de scie, triangle ou carré). TAE permet la reproduction de la décharge de condensateurs. Voici ci-dessous l'analyse de la forme d'onde d'un synthé hardware original, et de celle de sa recreation virtuelle dans Analog Factory.



*Représentation temporelle de la forme d'onde « dent de scie » d'un synthé hardware*



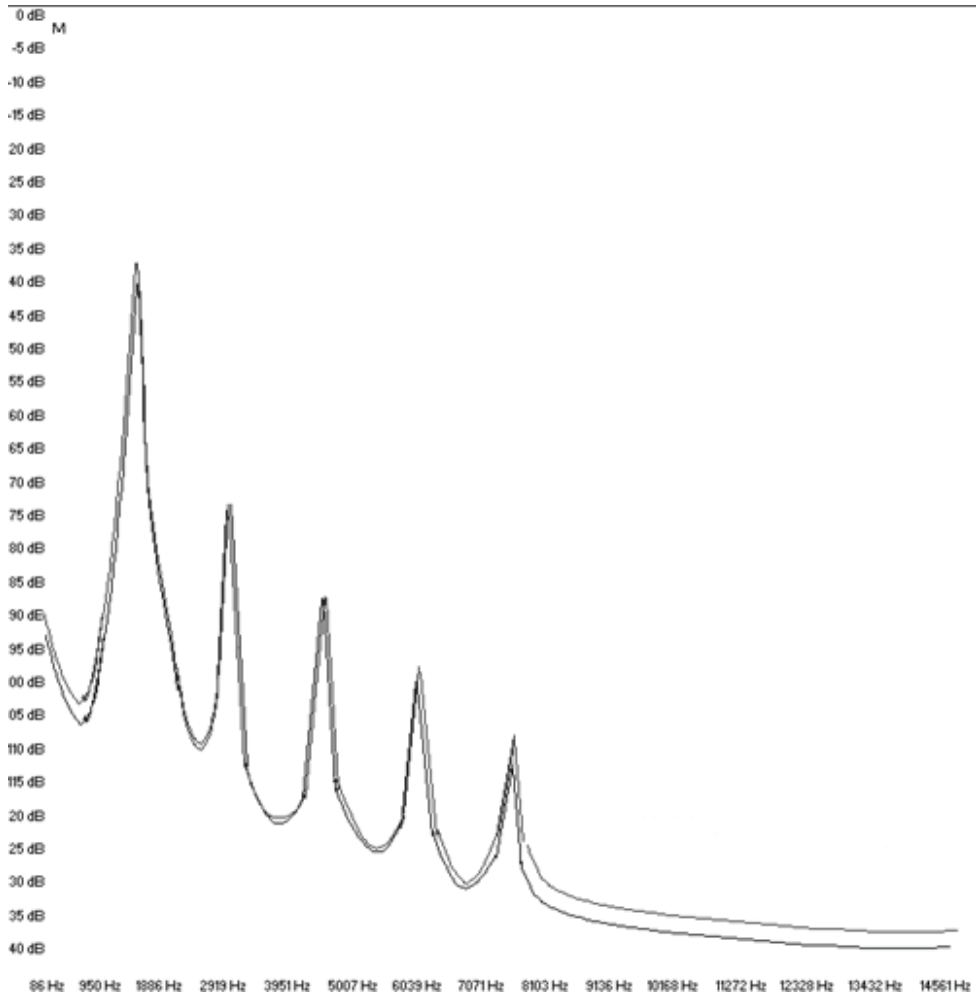
*Représentation temporelle de la forme d'onde « dent de scie » de ce même synthétiseur, reproduite par TAE*

De surcroît, les oscillateurs analogiques originaux étaient instables. En fait, leur forme d'onde variait légèrement d'une période à une autre. Si on ajoute à cela le fait que le point de départ de chaque période (en mode Trigger) pouvait varier avec la température et diverses autres conditions environnementales, on a là une caractéristique qui participe au son typique de ces synthétiseurs « analogiques classiques ».

TAE reproduit l'instabilité des oscillateurs, permettant en cela d'obtenir un son plus large et plus « grand ».

### **1.3.3 Une meilleure reproduction des filtres analogiques**

C'est l'évolution de la puissance des processeurs qui rend possible l'utilisation, dans Analog Factory, de techniques de modélisations permettant d'atteindre une précision inégalée dans l'émulation des filtres. En modélisant le comportement des différents composants du circuit du filtre, les nuances associées aux synthétiseurs analogiques originaux ont été recrées. Le schéma ci-dessous présente un exemple de la proximité entre les circuits d'un filtre original, et ceux créés par TAE® (exemple avec Prophet 5). Ce schéma montre la génération d'harmoniques aux multiples de la fréquence de résonance quand le filtre est en auto-oscillation, et cela pour le filtre virtuel et le filtre original. Ces harmoniques sont caractéristiques du filtre du synthétiseur Prophet 5, et sont provoquées par le comportement aléatoire non linéaire inhérent aux circuits analogiques. Elles ajoutent de la richesse et de la chaleur au son produit par le filtre. Conséquence de l'utilisation de la dernière version de TAE® dans Analog Factory, des caractéristiques sonores identiques offrent à l'utilisateur un son véritablement analogique.



*Similitude des courbes de réponse des filtres passe-bas d'un synthé original et de ceux d'Analog Factory*



## 2 Installation

### 2.1 Notes sur l'installation et la clé USB fournie:

Le logiciel Analog Factory est livré avec une clé USB. Cette clé USB contient la licence de cet instrument virtuel, et elle est indispensable pour l'autorisation de son usage. Vous pouvez installer Analog Factory sur des ordinateurs différents. Mais il vous faudra toujours connecter la clé USB à l'ordinateur sur lequel vous allez utiliser Analog Factory. C'est en quelque sorte la clé de contact pour démarrer le logiciel.

La clé USB nécessite également l'installation d'un programme de pilotes pour fonctionner. Ce programme est disponible sur le CD-ROM, et c'est une application du nom de Syncrosoft. L'installation de cette application se fera automatiquement après l'installation du logiciel Analog Factory. Mais vous pourrez par la suite mettre à jour cette application en allant télécharger des pilotes plus récents sur le site : [www.syncrosoft.com](http://www.syncrosoft.com)

**Sous Windows**, l'application License Control Center (Centre de Contrôle de Licences) se trouvent dans le menu Démarrer > Programmes > Syncrosoft.

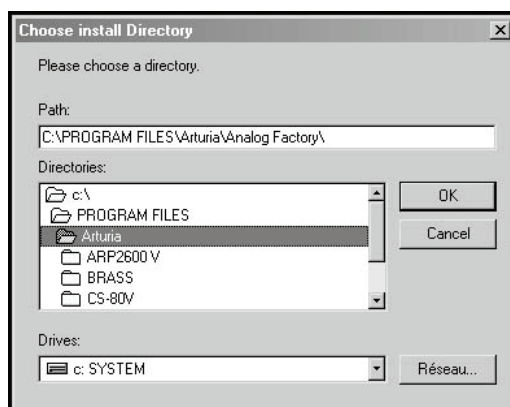
**Sous Mac OS X**, cette application est installée dans le dossier Applications de votre système, et sa documentation est accessible directement depuis son menu.

#### **Note importante:**

Le numéro de licence qui vous est fourni, et la clé USB sur laquelle cette licence est installée, sont des éléments importants du logiciel que vous possédez désormais. **Si vous perdez la clé USB, vous perdez l'usage de votre logiciel. En conséquence, prenez grand soin de ces éléments.** Vous trouverez davantage d'informations concernant cette clé USB, dans le manuel.

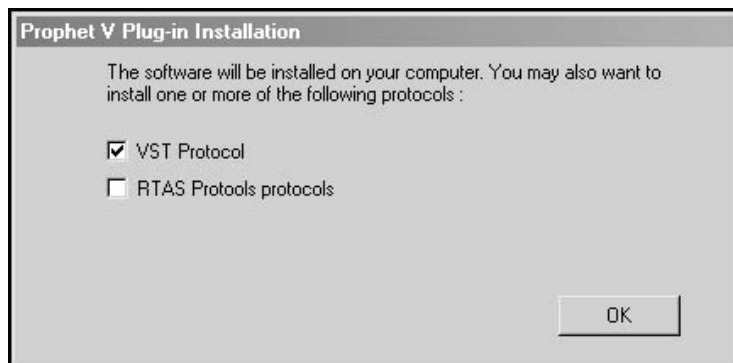
### 2.2 Installation sous Windows - PC

- Insérez le CD-Rom dans votre lecteur de votre ordinateur. Lorsque son contenu apparaît, cliquez sur "**Analog Factory Setup.exe**". Acceptez les conditions d'utilisation, et choisissez le dossier dans lequel vous installerez Analog Factory.



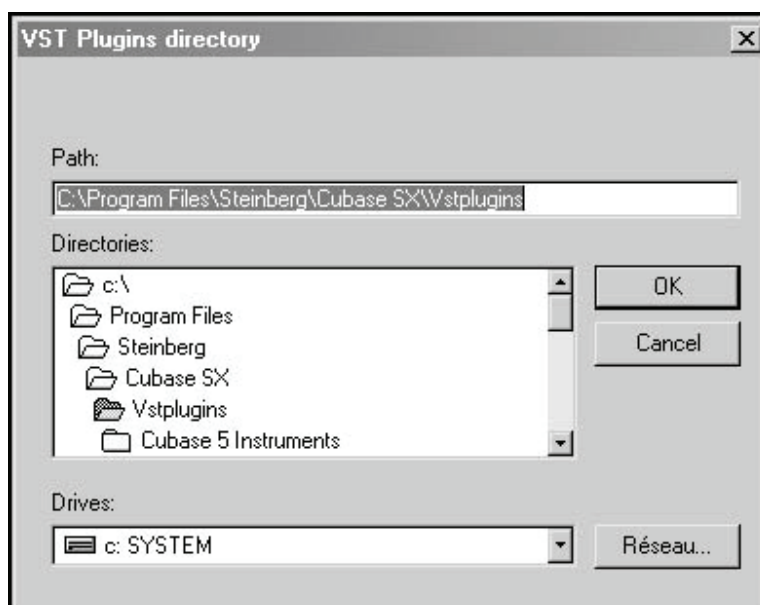
*Choix du Dossier de destination du programme*

- Choisissez ensuite les formats que vous voulez installer parmi les options suivantes :  
 plug-in au format **VST** ou plug-in au format **RTAS**  
*Pour plus d'information sur ces formats, référez-vous au chapitre 4 du manuel.*



*Choix des formats de plug-in*

- Pour installer l'instrument aux formats VST ou RTAS, vous devrez sélectionner le dossier de destination utilisé par votre programme (Cubase, ProTools...) pour le stockage des instruments virtuels. Si vous avez besoin d'aide, référez-vous au chapitre 4 du manuel.



*Choix du dossier de destination du plug-in*

Une fenêtre de dialogue vous proposera de créer un raccourci programme sur votre bureau : ce raccourci permet de lancer la version stand-alone (autonome) d'Analog Factory.



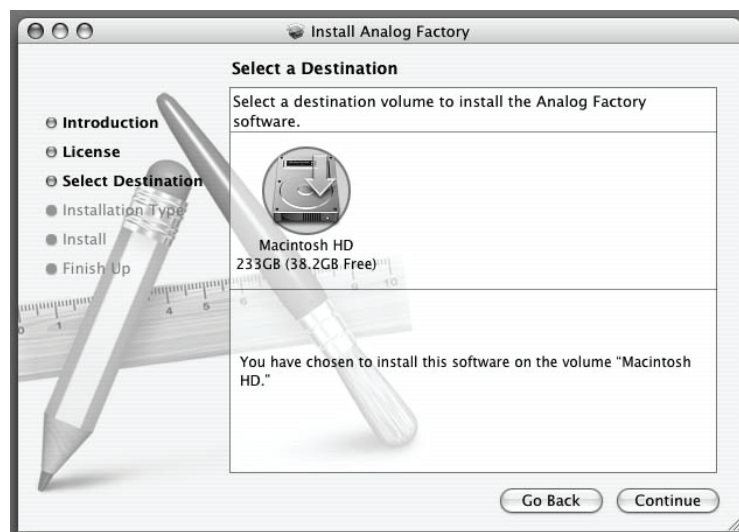
### *Icône de la version Stand-Alone*

- Le programme d'installation vous proposera ensuite d'installer les pilotes Syncrosoft (nécessaires pour la clé USB) : vérifiez que la clé USB n'est pas branchée, et cliquez OK, sauf si vous avez déjà installés au préalable des pilotes Syncrosoft récents.
- Le programme installe alors les pilotes Syncrosoft ainsi que l'application License Control Center qui permet de gérer l'autorisation du logiciel. Suivez simplement les instructions de l'installateur. Vous pourrez ensuite brancher la clé USB.

Vous avez désormais installé la totalité du programme et êtes prêt à l'utiliser.

## **2.3 Installation sous Mac OSX**

- Insérez le CD-Rom dans votre lecteur de votre ordinateur. Explorez son contenu, et cliquez sur "**Analog Factory.pkg**".
- Le programme d'installation vous demandera peut-être de fournir votre identifiant (login) requis pour la gestion des droits administratifs. Utilisez alors votre identifiant et mot de passe, et cliquez OK.
- Après validation de la licence du programme, l'installateur sélectionnera par défaut le disque système. C'est là qu'Analog Factory sera installé (il n'est pas possible de l'installer sur un autre disque). Continuez.
- Analog Factory sera automatiquement installé en version stand-alone (autonome). Il en sera de même pour les autres formats fournis (VST, Audio Unit et RTAS). Si vous avez besoin d'information sur ces formats, référez-vous au chapitre 4 du manuel. La version stand-alone du logiciel sera disponible dans le dossier applications, et les différents formats de plug-ins seront chacun installé dans leur dossier respectif.
- Le programme installe alors automatiquement les pilotes Syncrosoft ainsi que l'application License Control Center qui permet de gérer l'autorisation du logiciel. Suivez simplement les instructions de l'installateur. Vous pourrez ensuite brancher la clé USB.



## **2.4 Enregistrement en ligne**

Nous vous recommandons vivement de vous enregistrer en tant qu'utilisateur de Analog Factory, soit en ligne sur notre site web, soit avec la carte d'enregistrement fournie. Cet enregistrement vous donnera par la suite accès aux mises à jour et ressources supplémentaires éventuelles. De plus, il facilitera l'action d'un support technique éventuel. L'adresse Internet de l'enregistrement en ligne :

<http://www.arturia.com/fr/userzone.php>

## 3 Comment utiliser Analog Factory

### 3.1 Préférences

Vous pouvez déterminer certaines Préférences pour l'utilisation d'Analog Factory. Pour ce faire, cliquez sur le logo *Analog Factory* du clavier virtuel.

Les options disponibles sont les suivantes :

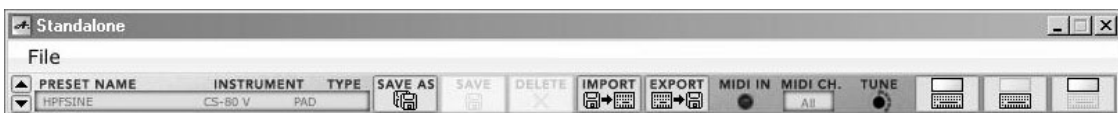
**SHOW ANIMATION** : activez ou désactivez l'animation du clavier et de gestionnaire de Preset qui se plie et se replie (utilisez ON ou OFF, ON montrant l'animation).

**SHOW CONTROL POPUP WHEN : MOUSE CLICKS ON CONTROL** = une petite fenêtre pop up apparaît chaque fois que vous cliquez sur un paramètre modifiable, pour vous donner des informations sur ce paramètre et les valeurs des modifications. Choisissez **ON** pour activer cette préférence, ou bien **OFF** pour la désactiver.

**SHOW CONTROL POPUP WHEN : MOUSE RESTS ON CONTROL** = une petite fenêtre pop up apparaît chaque fois que vous laissez le pointeur de la souris sur un paramètre modifiable, pour vous donner des informations sur ce paramètre et les valeurs des modifications. Choisissez **ON** pour activer cette préférence, ou bien **OFF** pour la désactiver.

**LCD COLOR** : cette fonction vous permet de choisir entre les trois couleurs disponibles pour l'écran du Gestionnaire de Preset (Preset Manager).

### 3.2 Barre d'outils



Barre d'outils

La barre d'outils vous permet d'accéder à un ensemble d'icônes et d'informations pour contrôler et configurer Analog Factory.

1. **Preset Name, Instrument, Type** : Nom du Preset courant, nom de l'Instrument, et Type d'instrument. Ceci vous donne les indications sur le Preset (programme de son) que vous êtes en train d'utiliser.
2. **SAVE AS** : sauvegarde des Presets (programmes des sons). Ceci vous permet de sauver un Preset que vous aurez modifié, en lui donnant un nouveau nom. Ce nouveau Preset sera un USER Preset (ce qui signifie un Preset de l'Utilisateur, par opposition aux Preset d'usine, que nous livrons avec le logiciel). Lorsque vous choisissez la fonction Save As

(« sauvegarder en tant que », une fenêtre s'ouvre et vous donne la possibilité de donner un nom au Preset, et de le classer par TYPE et Caractéristiques).

---

**NOTE :** afin que les fondations de l'instrument restent intactes, il n'est pas possible de sauvegarder un Preset d'usine (l'un des Presets que nous livrons avec Analog Factory). En revanche, la fonction Save As vous permet d'outrepasser cette règle en sauvant les Presets avec vos propres noms.

---

3. **SAVE :** permet de sauver directement un USER Preset qui aura été modifié (sans passer par la fenêtre Save As)
4. **DELETE :** Effacer. Permet d'effacer un USER Preset (programme utilisateur). Il n'est pas possible d'effacer un Preset d'usine.
5. **IMPORT :** Importer. Permet d'importer un fichier contenant des USER Preset pour Analog Factory (ceci vous permet d'ajouter des Presets à votre collection personnelle). Le fichier en question est appelé «\*.afpresets». Pour importer, cliquez sur IMPORT, et localisez sur votre ordinateur le fichier «\*.afpresets» à importer. Au cas où ce fichier comporterait des Presets dont les noms existent déjà dans votre collection, vous verrez alors les options suivantes s'afficher : « Duplicate, Replace or Skip ». « Duplicate » signifie dupliquer : le Preset qui a un nom similaire à un autre Preset de votre collection sera importé, et vous aurez alors deux Presets avec le même nom. « Replace » (remplacer) remplacera le Preset de votre collection par le nouveau Preset qui porte le même nom. « Skip » : évitez de copier ou de remplacer vos Presets en choisissant cette option.
6. **EXPORT :** choisissez cette fonction pour exporter vos propres Presets (USER Presets). Cliquez sur Export, choisissez la destination du fichier «\*.afpresets» qui sera créé, et nommez le.

---

**NOTE :** afin que les fondations d'Analog Factory restent intactes, il n'est possible d'Importer/Exporter que des USER Presets.

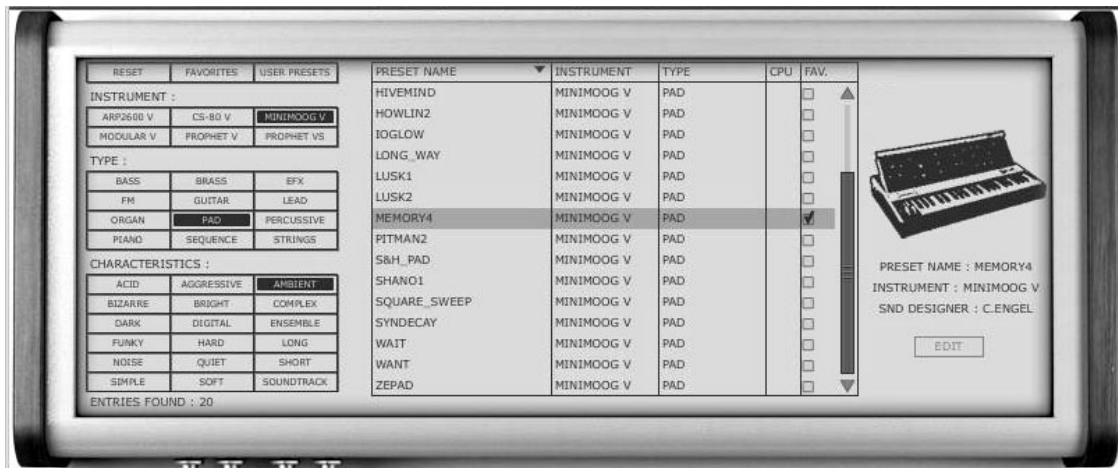
---

7. **MIDI IN:** témoin lumineux de l'activité MIDI (doit s'éclairer lorsque vous déclenchez une note depuis un contrôleur ou clavier MIDI externe)
8. **Channel Select :** cette fenêtre déroulante vous permet de choisir le canal sur lequel Analog Factory recevra les informations MIDI. Choisissez ALL par défaut, pour recevoir le MIDI sur tous les canaux.
9. **TUNE :** réglage général de l'accordage de Analog Factory. Ceci vous permet d'affiner l'accordage général de l'instrument, pour le rendre au besoin plus aigu ou bien plus grave.
10. **VIEW :** choix de la visualisation de l'interface. Ces trois boutons de sélection vous permettent de voir tout, de ne voir seulement que le Gestionnaire de Presets (Preset Manager), ou bien de ne voir seulement que le clavier.

## 11. Le Gestionnaire de Presets (Preset Manager)

Les Presets sont les Programmes de Sons de Analog Factory : il y en a 2000. Un Preset comprend tous les réglages et les informations nécessaires à la reproduction d'un son précis.

Dans Analog Factory, il est possible de classifier et de sélectionner ces Presets de façon simplifiée, afin de trouver rapidement et efficacement les sons désirés, sans avoir à trier trop longtemps parmi les 2000 sons fournis. Le Gestionnaire de Presets (Preset Manager) avec son écran rétro éclairé, remplit cette fonction de tri et classement. Il permet de trier selon des choix de filtres différents, listés ci-après.



Gestionnaire de Presets (Preset Manager)

### 3.2.1 INSTRUMENT

Instrument : option permettant de choisir parmi les six synthétiseurs disponibles.

- Moog Modular V
- CS-80 V
- minimoog V
- Arp 2600 V
- Prophet V
- Prophet VS

Par exemple, en choisissant de ne cliquer que sur CS-80 V, on obtiendra une liste de Presets provenant uniquement du synthétiseur CS-80 V. Mais il est aussi possible de faire de multiples choix. En cliquant, par exemple, sur CS-80 V et sur ARP 2600 V, on obtiendra logiquement une liste de Presets ne provenant uniquement que de ces deux synthés, CS-80 V et ARP 2600 V.

La liste des Presets ainsi obtenue est classée dans la colonne verticale dénommée Preset Name (nom de Preset).

### 3.2.2 TYPE

Type : option permettant de choisir selon le type d'instrument recherché.

- Bass (basse)
- Pad (nappe)
- Lead (soliste)
- EFX (effet sonore)
- FM (son type Modulation de Fréquence)
- Brass (cuivres)
- Percussive (son percussif)
- Sequence (séquence synthétique)
- Strings (cordes)
- Guitar (guitare)
- Organ (orgue)
- Piano (pianos et claviers)

Comme pour le tri des Presets par le choix de l'instrument, il est aussi possible de choisir selon le TYPE d'instrument recherché. En ne sélectionnant que BASS, on obtiendra alors une liste qui ne contient que des Presets de basse. Il en va de même si l'on choisi tout autre TYPE d'instrument.

Néanmoins, le gestionnaire de Presets permet un tri encore plus approfondi : il est donc possible de trier selon plusieurs TYPES d'instruments (par exemple, BASS, PAD et STRINGS), mais aussi de combiner sa recherche en choisissant parmi les INSTRUMENTS disponibles. Exemple : en sélectionnant MOOG MODULAR V et ARP 2600 V parmi les INSTRUMENTS, en en choisissant ORGAN et GUITAR parmi les TYPES, on obtiendra une liste de Presets qui ne rempliront que ces dernières conditions.

### 3.2.3 CHARACTERISTICS : les caractéristiques des sons.

Option permettant de choisir les Presets selon des caractéristiques de son.

- Bright (clair)
- Dark (sombre)
- Aggressive (agressif)
- Quiet (calme)
- Hard (dur)



- Soft (doux)
- Complex (complexe)
- Simple (simple)
- Short (court)
- Long (long)
- Bizarre (bizarre)
- Acid (acide, en référence au style musical)
- Ambient (son d'ambiance, en référence au style musical)
- Digital (son typé numérique)
- Ensemble (son avec impression d'ensemble)
- Noise (bruit)
- Soundtrack (son pour bande sonore de film)
- Funky (son enjoué et dynamique, en référence au style musical)

Encore une fois, ces choix de tri peuvent être combinés entre eux, et avec les critères INSTRUMENT ou TYPE, afin d'affiner la recherche du Preset idéal.

### **3.2.4 ENTRIES FOUND : résultats de votre recherche**

Ceci vous donne un chiffre qui vous indique clairement le nombre de Presets trouvés correspondant aux critères de votre recherche.

### **3.2.5 RESET – FAVORITES – USER**

Il s'agit de trois boutons disponibles dans le Gestionnaire de Presets (Preset Manager). Ces trois fonctions vous permettent d'effectuer les opérations suivantes :

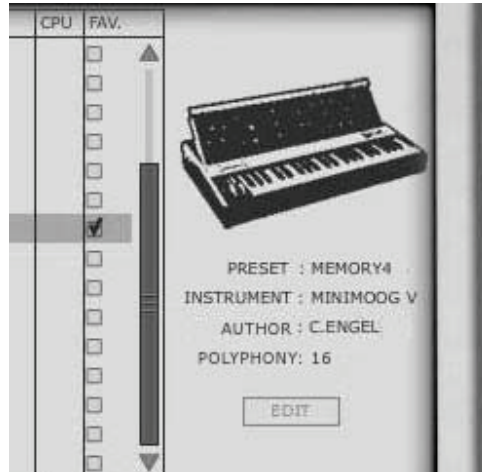
**RESET** : remise à plat. Ceci vous permet de repartir à zéro pour une nouvelle recherche de Preset. Tous les filtres de tri activés sont alors désactivés, et vous pouvez recommencer une recherche avec de nouveaux critères de tri.

**FAVORITES** : vous verrez dans le paragraphe 3.2.7 qu'il est possible de faire savoir à Analog Factory que tels ou tels Presets sont vos Presets favoris (Favorites). Avec le bouton de la fonction FAVORITES, vous pouvez commencer votre tri en choisissant de n'afficher et de ne rechercher que parmi vos Presets favoris.

**USER** : abréviation de « USER PRESETS », qui signifie Presets de l'utilisateur. Puisqu'il vous est possible de sauvegarder vos propres Presets, la fonction USER vous permet de commencer votre tri en choisissant de n'afficher et de ne rechercher que parmi vos propres Presets. C'est un

critère de tri supplémentaire, ainsi qu'un raccourci pour accéder directement à la liste de vos propres Presets.

### 3.2.6 Informations sur le Preset courant



*Infos sur le Preset courant*

Situées à la droite dans l'écran du Gestionnaire de Presets, vous trouverez les informations sur le Preset couramment sélectionné. Cela commence par une petite icône représentant l'image de l'instrument original à partir duquel le son de synthétiseur courant a été recréé. Puis viennent les informations suivantes :

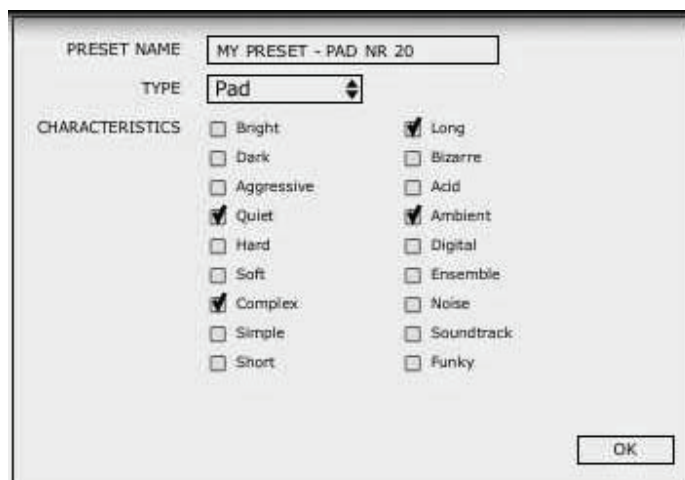
**Preset:** le nom du Preset courant est affiché.

**Instrument:** le nom de l'Instrument recréé est affiché.

**Author:** le nom du créateur du Preset en question est indiqué.

**Polyphony:** le nombre de voix de polyphonie est indiqué.

**EDIT PRESET :** au cas où le Preset couramment sélectionné est un USER Preset (Preset créé par l'utilisateur), il est possible d'en éditer les informations. En cliquant sur cette option, une fenêtre similaire à la fenêtre apparaissant avec la fonction Save As s'ouvre alors. Il est possible de changer le nom du Preset (Preset Name), son TYPE (Bass, Brass, Pad, Lead...), et ses caractéristiques (il suffit alors de cliquer dans les cases correspondant aux 18 options possibles : Bright, Dark, Aggressive, Quiet, Hard, Soft...)



*Fenêtre Edit Preset*

### 3.2.7 Organisation visuelle des listes de Presets

En plus de la possibilité de filtrer pour choisir parmi les 2000 Presets d'Analog Factory, il est aussi possible d'arranger l'organisation visuelle des résultats obtenus.

La liste des Presets obtenue après filtrage est classée dans la colonne verticale dénommée **Preset Name** (nom de preset), à droite des choix de filtres. Par défaut, cette liste sera organisée de manière alphabétique.

Cette liste de Presets peut aussi être organisée différemment que par ordre alphabétique, grâce aux colonnes adjacentes :

**INSTRUMENT** : dans cette colonne apparaît, pour chaque Preset, le nom de l'instrument original qui produit le nom du Preset en question. Ce sera donc un instrument unique, parmi minimoog, Moog Modular V, ARP 2600 V, CS-80 V, Prophet V ou Prophet VS. En cliquant en haut de cette colonne, sur le mot INSTRUMENT, la liste complète des Presets apparents sera reclassée de la manière suivante : les Presets seront rangés successivement par Instruments (les Presets minimoog V seront groupés ensemble, les Presets Moog Modular V seront groupés ensemble...)

**TYPE** : dans cette colonne apparaît, pour chaque Preset, le TYPE d'instrument correspondant au Preset en question (BASS, LEAD, PAD, ORGAN...). En cliquant en haut de cette colonne, sur le mot TYPE, la liste complète des Presets apparents sera reclassée de la manière suivante : les Presets seront rangés successivement par TYPE d'instruments (les Presets de type BASS seront groupés ensemble, les Presets de type PAD seront groupés ensemble, les Presets de type LEAD seront groupés ensemble...)

**CPU** : dans cette colonne apparaît, pour chaque Preset, le taux d'utilisation CPU (la puissance requise) correspondant au Preset en question. Cette classification se fait sur une échelle de 1 à 5 : 1 représente un faible taux d'utilisation du processeur, alors que 5 représente un très fort taux d'utilisation du processeur. Pour reclasser la liste des

Presets selon ce critère de tri, il suffit de cliquer sur le mot CPU, en haut de cette colonne.

**FAVORITES (FAV)** : nous vous donnons la possibilité d'indiquer si tel ou tel autre Preset fait partie de vos Presets favoris. Si vous désirez profiter de cette indication optionnelle, il vous suffit simplement de cliquer dans cette colonne Favorite la case située sur la même ligne que votre Preset. Vous pouvez bien entendu avoir plusieurs Presets favoris. Auquel cas, il vous est possible de classer la liste des Presets en regroupant ensemble vos Presets favoris. Pour se faire, il vous suffit de cliquer en haut de cette colonne, sur FAV (abréviation de Favorites).

### **3.3 Visualisation de l'interface : vue du clavier (Keyboard)**

En sélectionnant cette vue dans la Barre d'outils d'Analog Factory, l'utilisateur ne gardera à l'écran que le clavier virtuel et ses paramètres associés aux réglages des sons, ce qui lui permettra de gagner de l'espace écran (le gestionnaire de presets n'étant pas visible dans cette configuration).

#### **3.3.1 Le clavier virtuel et les paramètres de réglage des sons**

Le potentiomètre rotatif appelé "**LEVEL**" contrôle le volume général d'Analog Factory. Plus on tourne ce potar vers la droite, plus le niveau de sortie est élevé.

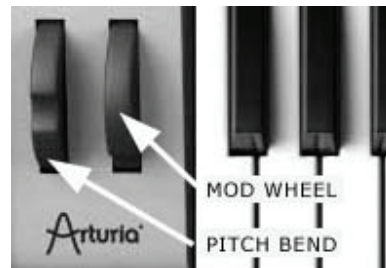
Le clavier virtuel d'Analog Factory comporte 32 touches qui permettent de déclencher directement les sons. Avec l'aide de la fonction "TRANSPOSE", il est possible de transposer l'accordage du clavier vers des octaves plus hautes ou plus basses (touches - et + à gauche des notes du clavier).



*Le clavier virtuel*

### 3.3.2 Les molettes

Les molettes circulaires qui se trouvent à gauche des notes du clavier permettent de modifier le son.



*Wheels*

**Molette PITCH BEND:** cette molette, la première en partant de la gauche, peut contrôler en temps réel la hauteur de la note déclenchée. Lorsqu'elle est poussée vers le haut, la hauteur de la note est « courbée » vers une note plus haute, et inversement lorsque la molette est tirée vers le bas.

**Molette de Modulation:** cette molette contrôle le taux de modulation qui pourra éventuellement animer les sons déclenchés.

### 3.3.3 La section FILTRE (Filter)



*La section Filtre*

**CUTOFF** : modifie la fréquence de coupure de ce filtre passe-bas (ce filtre peut bloquer ou bien laisser passer les fréquences hautes du son, le rendant plus brillant ou plus sourd)

**RESO (pour Resonance):** modifie la résonance du filtre (le son devient plus tranchant et « hurlant » lorsque ce paramètre est poussé).

### 3.3.4 Le LFO

Le LFO (Low Frequency Oscillator), ou oscillateur de basses fréquences, est utilisé pour moduler le son des presets de Analog Factory. Concrètement, et selon ses réglages, il génère des modulations de type vibrato ou tremolo.



*LFO*

**Rate** : ce potentiomètre règle la vitesse du LFO

**Amount**: ce potentiomètre règle la quantité de modulation du LFO appliquée sur le son couramment modifié.

### 3.3.5 KEY PARAMETERS : les 4 Paramètres Clé

La section des Key Parameters se trouve au centre du clavier : elle est clairement identifiable, avec ses 4 potentiomètres rotatifs.



*Les 4 Key Parameters*

Afin de renforcer notre approche d'un instrument simple, mais néanmoins efficace et versatile, nous vous proposons, pour chacun des Presets que vous pouvez sélectionner, davantage de paramètres à modifier pour personnaliser les sons d'Analog Factory. Aussi, les 4 Paramètres Clé (Key Parameters) sont toujours disponibles, mais ils sont différents pour chaque Preset : nous avons pris le soin de sélectionner les 4 Paramètres les plus essentiels et pertinents pour chacun des 2000 Presets d'Analog Factory. Si vous désirez savoir à quoi correspondent ces 4 paramètres, il suffit de passer la souris au dessus de chacun. Une petite « bulle » d'information vous donne alors le nom du paramètre assigné à chaque potar en question.

Vous pourrez bien entendu les modifier avec les 4 potentiomètres (ou potars) dédiés.

### 3.3.6 FX MIX : dosage des effets

Analog Factory comporte également une section effet très simple, mais pas moins efficace pour autant. Les deux effets impliqués, Chorus et Delay, sont automatiquement synchronisés au tempo du morceau joué dans votre séquenceur. Si néanmoins vous désirez utiliser des effets similaires plus évolués, ceux-ci sont dans la majorité des cas disponibles dans votre programme séquenceur hôte (que ce soit Cubase, Garage Band, ou Pro Tools, pour ne citer qu'eux).



FX MIX

**Chorus** : l'effet généré par le Chorus permet d'épaissir et d'élargir les sons de synthétiseurs d'Analog Factory. Sur l'interface de notre instrument, le potar Chorus vous permet de doser la quantité de l'effet appliqué.

**Delay** : l'effet généré par le Delay est une répétition rythmique du son (directement comparable à un effet d'écho). La vitesse de ces répétitions est automatiquement synchronisée au tempo du morceau joué dans votre séquenceur. Sur l'interface d'Analog Factory, le potar Delay vous permet de doser la quantité de l'effet appliqué.

### 3.3.7 Réglage de l'Enveloppe ADSR

L'enveloppe ADSR décrit l'évolution du son en quatre étapes distinctes : l'attaque (**A**, pour Attack), la durée (**D**, pour Decay), le soutien (**S**, pour Sustain), et le relâchement (**R**, pour Release)= ADSR.

L'**Attack** est la phase lors de laquelle le son est déclenché. Elle peut être très brève et sèche (son percussif) ou bien longue et ascendante (son de nappe ou de cordes).

Le **Decay** est la phase suivant l'Attack, durant laquelle l'amplitude du son peut évoluer plus ou moins fortement, ou faiblement (le son gagne ou perd en force).

Le **Sustain** correspond au niveau du son (il perdure tant que la note est active).

Quant à la phase de **Release**, c'est la fin du son, qui peut-être brève ou bien longue et décroissante.

Grâce aux 4 curseurs (faders) dénommés A, D, S et R, vous pouvez très simplement éditer la courbe d'amplitude de l'enveloppe de chacun des sons d'Analog Factory. Si, par exemple, vous trouvez un son intéressant, mais dont le d'attaque est trop court, vous pourrez alors réduire celui-ci grâce au curseur A.



Enveloppe "ADSR"

Comme nous allons le voir dans le paragraphe suivant, les divers paramètres, potentiomètres et curseurs d'Analog Factory peuvent être contrôlés depuis un clavier contrôleur MIDI externe, rendant sa manipulation bien plus pratique, directe et rapide (en comparaison à une manipulation à la souris). C'est dans cet esprit de facilité et d'efficacité que nous avons conçu cet instrument. Aussi, nous vous conseillons

vivement de contrôler Analog Factory avec un clavier MIDI (de nombreuses références sont désormais disponibles chez de nombreuses marques).

### 3.3.8 Les 8 Snapshots : rappels instantanés



*Les boutons Snapshots*

Le clavier virtuel d'Analog Factory comporte 8 boutons dénommés SNAPSHOTS, ce qui signifie « instantanés » (comme une photo Polaroid instantanée). Ces boutons très utiles vous permettront de sauvegarder rapidement l'état d'un Preset courant, modifié ou pas, dans 8 emplacements différents. Ces 8 Snapshots sont automatiquement sauvegardés à la fermeture du programme Analog Factory, et seront automatiquement disponibles, tels quels, à la prochaine réouverture du programme. Ces Snapshots peuvent avoir différentes utilités : ils vous permettent, par exemple, de stocker jusqu'à 8 Presets que vous utiliserez dans un morceau, ou bien encore lors d'une représentation publique (un concert). Mais vous pouvez aussi les utiliser pour stocker 8 sons différents que vous voulez tester pour comparaison dans une piste instrumentale d'un morceau (comparer par exemple 8 différents sons de basse pour choisir le plus adapté). Dans un autre registre, vous pouvez utiliser ces 8 Snapshots pour stocker un même Preset, avec 8 états différents : en 1, le Preset original. En 2, ce même Preset avec le Filtre CUTOFF modifié. En 3, ce même Preset avec davantage de DELAY. Etc....

Pour sauvegarder un SNAPSHOT, sélectionnez un Preset, modifiez le ou pas, puis faites « **SHIFT + clic** » sur le n° de SNAPSHOT de votre choix. Si vous répétez cette opération sur le même n° de SNAPSHOT, l'état du SNAPSHOT sera alors simplement remplacé.

Notez que si votre clavier ou contrôleur MIDI externe comporte 8 boutons, vous pouvez alors les assigner aux SNAPSHOTS et bénéficier ainsi d'une interface tactile pour rappeler instantanément l'un de ces 8 SNAPSHOTS.

### 3.3.9 Contrôle MIDI : pilotage de l'instrument depuis un clavier externe

Avant tout, assurez-vous que votre contrôleur MIDI externe est connecté correctement à votre ordinateur. Veillez aussi à ce qu'il soit bien configuré dans votre séquenceur, et qu'il soit reconnu dans Analog Factory : le témoin lumineux « MIDI Activity » présent dans la barre d'outils de Analog Factory vous permet de contrôler que l'instrument reçoit bien les messages MIDI venant de votre clavier externe.

Pour assigner rapidement un paramètre d'Analog Factory à votre contrôleur, la manipulation est simple (affecter par exemple, le potentiomètre rotatif LEVEL qui contrôle le volume, à un des potentiomètres rotatifs de votre contrôleur MIDI externe) : faites un clic droit tout en maintenant la touche Control sur le potar du paramètre d'Analog Factory. Une fenêtre apparaît alors, dans laquelle vous pouvez choisir un numéro de contrôle MIDI. Cependant, le plus simple est de cliquer sur la fonction LEARN (APPRENDRE, dans cette même fenêtre) et de bouger le potar de votre contrôleur MIDI que vous désirez assigner au paramètre d'Analog Factory. Le logiciel détectera alors automatiquement ce contrôleur, et l'assignation sera configurée. Faites ceci avec tous les paramètres que vous désirez assigner à votre



contrôleur MIDI externe, et vous pourrez alors configurer ce pilotage externe en quelques minutes seulement.

Pour désactiver l'assignation d'un paramètre à un contrôleur donné, procédez ainsi : faites un clic droit tout en maintenant la touche Control sur le potar du paramètre d'Analog Factory. Une fenêtre apparaît alors, dans laquelle vous décochez l'option ACTIVE pour libérer le contrôleur en question.



## 4 Modes d'utilisation

### 4.1 Mode Stand-Alone

L'application Stand-alone permet d'utiliser Analog Factory en dehors de tout séquenceur. Vous pouvez démarrer l'instrument, et jouer directement à l'aide d'un clavier maître MIDI.

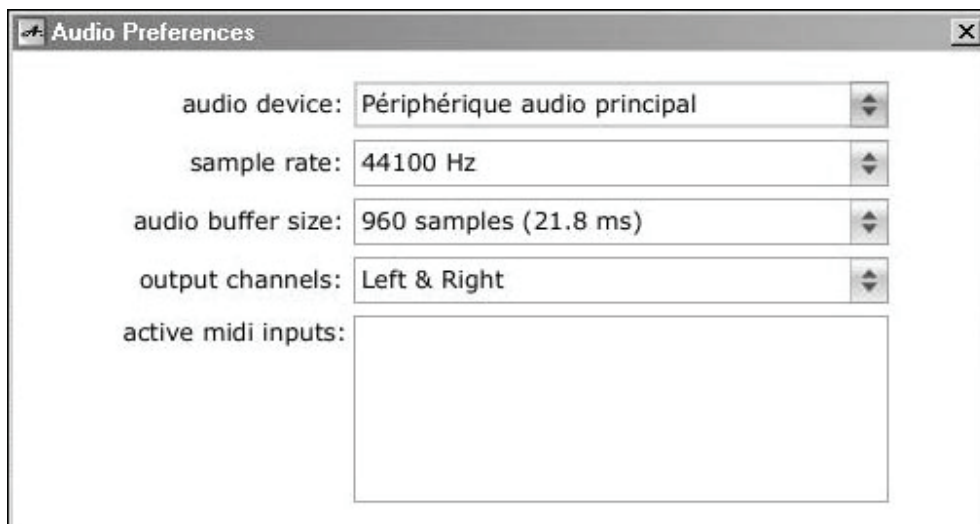
#### 4.1.1 Lancer l'application Stand-Alone

Pour lancer l'application Stand-Alone sur PC, allez dans le menu Démarrer -> Programmes -> Arturia -> et choisissez Analog Factory

Sur Macintosh, ouvrez le répertoire /Applications/Arturia Analog Factory/ et double-cliquez sur l'icône de l'application Analog Factory.

#### 4.1.2 Réglage des Préférences

Pour accéder à la fenêtre des préférences, cliquez sur le menu Fichier -> Préférences Audio et MIDI. Cette fenêtre vous permet de régler les préférences globales de l'application Analog Factory. Celles-ci sont sauvegardées automatiquement.



*La fenêtre des Préférences*

- Sur PC : sélectionnez la sortie audio (Audio Device) qui sera typiquement celle de votre carte son.
- Fréquence d'échantillonnage (Sample Rate): choisissez ici la fréquence d'échantillonnage parmi celles proposées par votre carte son. Notez qu'une grande fréquence d'échantillonnage exigera des performances accrues du processeur de votre ordinateur.

- Latency (Audio Buffer size) : vous pouvez ici régler la latence audio optimale en fonction des performances de votre carte son et de votre système. Attention, une latence trop faible peut occasionner des sauts dans le son.
- Sorties Audio (Output Channels) : permet de sélectionner quelles sorties audio de votre carte son seront utilisées pour écouter le son d'Analog Factory (au cas où vous ayez des multiples sorties à disposition).
- Sélection du MIDI (Active MIDI inputs): sélectionnez ici le périphérique MIDI que vous utiliserez pour piloter Analog Factory (le nom de votre clavier MIDI externe, par exemple).

## **4.2 Mode VST**

### **4.2.1 Installation**

#### Sous Windows

Lors de l'installation, cochez la case « VST » parmi les choix de formats de plug-ins proposés. L'installateur détectera automatiquement le répertoire d'instruments VST utilisé par votre version de Cubase. Dans le cas d'un autre séquenceur compatible VST, comme Logic Audio 5 par exemple, vous devrez copier manuellement le fichier du plug-in dans le répertoire approprié. Vous pourrez trouver ce fichier à l'issue de l'installation dans le répertoire C:\Program Files\Arturia\ Analog Factory\. Le fichier est nommé **AnalogFactory.dll**

#### Sous Mac OSX

Le plug-in VST est automatiquement installé dans le répertoire du système correspondant aux instruments VST : /Library/Audio/Plug-Ins/VST/. Le plug-in sera utilisable par toutes vos applications de type hôte VST.

### **4.2.2 Utilisation de l'instrument en mode VST**

L'ouverture du plug-in VST Analog Factory se fait comme pour tout autre plug-in VST. Veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre séquenceur hôte pour plus de précisions. Sous Cubase SX, ouvrez le menu périphériques / VST Instruments, puis choisissez Analog Factory dans le rack.



*Ouverture d'Analog Factory dans Cubase SX3*

### Connexion à une piste MIDI

Afin que Analog Factory puisse jouer les informations provenant d'une piste MIDI, il faut d'abord choisir une piste MIDI, et sélectionner Analog Factory comme « sortie » MIDI de cette piste. Pour cela, utilisez le menu prévu à cet effet dans Cubase:



*Connexion d'une piste MIDI à ANALOG FACTORY*

Les événements joués sur un clavier MIDI sont dès lors transmis par votre séquenceur à Analog Factory. Il est bien entendu possible d'enregistrer ces événements MIDI, puis d'utiliser toutes les possibilités d'édition MIDI du séquenceur.

### Sauvegarde des presets

Lorsque la session est enregistrée, l'état de Analog Factory est sauvegardé tel quel, même si sa programmation ne correspond à aucun preset. Par exemple si vous étiez en train de travailler sur un preset « P 1 » dont vous avez modifié des paramètres (sans les sauvegarder dans le plug-in lui-même), à la prochaine ouverture du

morceau, Analog Factory chargera le preset « P 1 » avec les modifications en question.

Le menu déroulant que propose le séquenceur VST pour sauvegarder les paramètres d'un plug-in est bien sur utilisable avec Analog Factory. Néanmoins, il est vivement recommandé de privilégier le menu interne de Analog Factory: les presets ainsi sauvegardés sont utilisables dans n'importe quel autre mode (stand-alone, ou dans un autre séquenceur). Ils peuvent être exportés et échangés plus facilement, et ils resteront compatibles avec les versions futures de Analog Factory, le cas échéant.

### Automation

L'automation fonctionne avec Analog Factory comme avec tout autre plug-in VST (se référer à la documentation de votre séquenceur VST pour plus de détails sur l'automation).

## **4.3 Audio Unit (Max OSX uniquement)**

### **4.3.1 Installation**

Le plug-in Audio Unit est automatiquement installé dans le répertoire réservé a cet effet, dans /Library/Audio/Plug-Ins/Components/

### **4.3.2 Utilisation dans Logic Audio**

Sélectionnez une piste instrument. Sur la tranche de mixage correspondant à la piste sélectionnée, cliquez sur le bouton « I/O » pour obtenir la liste des plug-ins, puis sélectionnez « Stereo -> AU Instruments -> Arturia -> Analog Factory »



*Ouverture d'ANALOG FACTORY dans Logic*

Depuis la version 7, il existe un gestionnaire de plug-ins Audio Units dans Logic. Pour le lancer, cliquez sur le menu « Preferences -> Start Logic AU Manager »



*Lancement du gestionnaire de plug-ins Audio Unit de Logic*

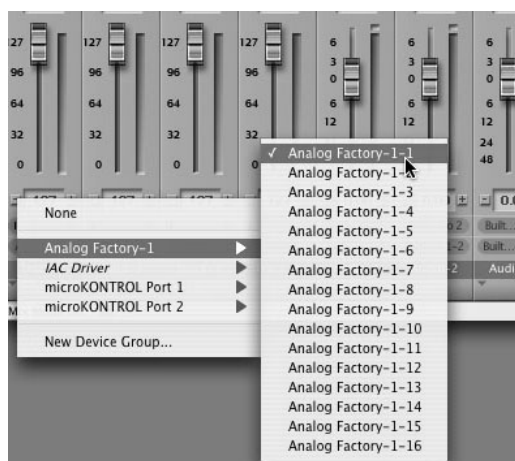
Ce gestionnaire permet de voir la liste des plug-ins disponibles, de tester leur compatibilité avec Logic, et de les activer ou de les désactiver.

Si il s'avérait que l'un des plug-ins Arturia posait un problème dans Logic, commencez par vérifier que ce plug-in ait bien passé les tests de compatibilité et qu'il soit bien sélectionné.

### 4.3.3 Utilisation avec Digital Performer

Pour ajouter un instrument, choisissez dans le menu « Project -> Add Track -> Instrument Track -> Analog Factory»

Une fois cet instrument ajouté, il est possible de lui assigner une piste MIDI. Dans le menu de connexion de la piste MIDI, sélectionnez l'instrument ainsi que le canal MIDI que vous souhaitez utiliser.



*Connexion d'une piste MIDI à ANALOG FACTORY*

## 4.4 **Pro Tools**

### 4.4.1 **Installation**

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

Sous Windows, lors de la procédure d'installation, sélectionnez le plugin RTAS parmi les choix de plug-ins proposés. Puis, lorsque cela vous est demandé, indiquez le répertoire dans lequel sont placés les autres plug-ins au format RTAS.

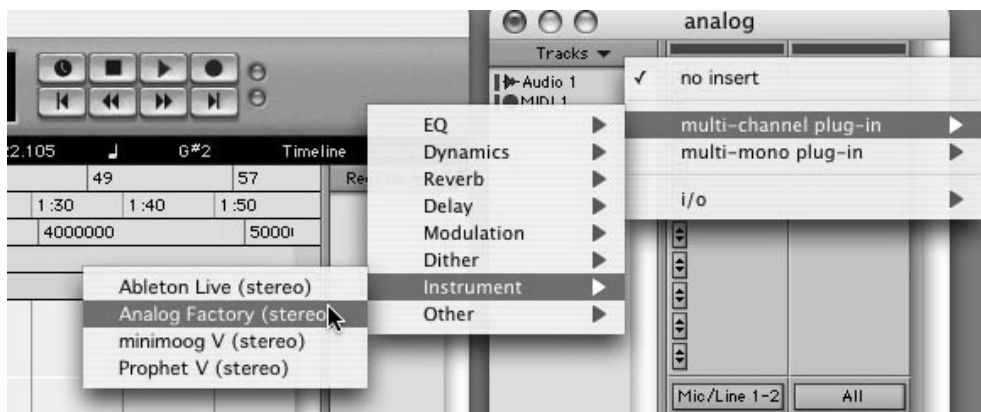
En général, son chemin d'accès est le suivant:

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

### 4.4.2 **Utilisation du plug-in dans Pro Tools**

#### Ouverture du plug-in

L'accès au plug-in Prophet V se fait comme pour tout plug-in, via, par exemple, un insert de piste audio :



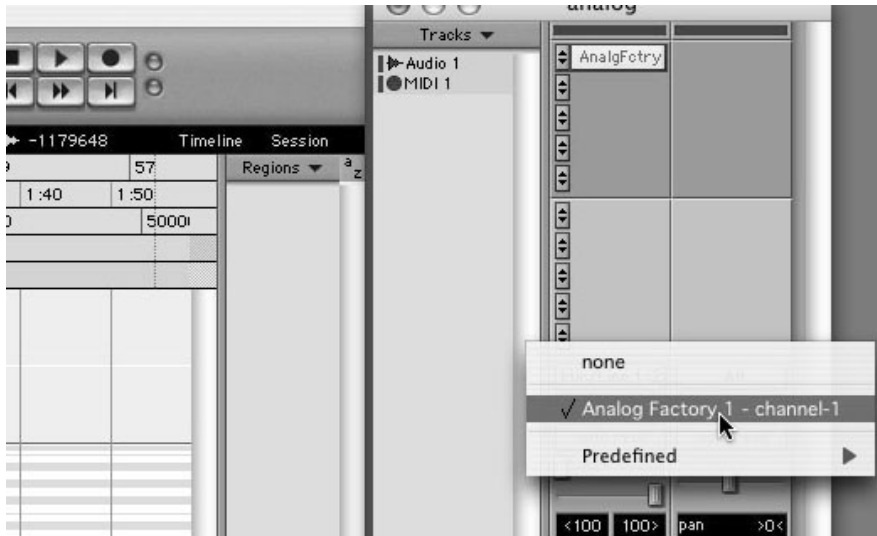
*Ouverture d'ANALOG FACTORY dans Pro Tools*

ANALOG FACTORY doit être chargé sur une piste audio stéréo. On peut dès lors faire "sonner" ANALOG FACTORY en jouant avec la souris sur le clavier virtuel.

#### Connexion à un canal MIDI

Afin que Analog Factory puisse jouer les informations provenant d'une piste MIDI, il faut l'associer au canal MIDI de cette dernière, via le menu approprié.

On peut alors également commander Analog Factory via un clavier de commande externe (voir le manuel Pro Tools pour la connexion de ce type de périphérique).



*Connexion d'une piste MIDI à ANALOG FACTORY*

### Sauvegarde des presets.

Lorsque la session est enregistrée, l'état de Analog Factory est sauvegardé tel quel, même si sa programmation ne correspond à aucun preset. Par exemple si vous étiez en train de travailler sur un preset « P 1 » dont vous avez modifié des paramètres (sans les sauvegarder dans le plugin lui même), à la prochaine ouverture du morceau, Analog Factory chargera le preset « P 1 » plus les modifications.

Le « Librarian menu » de Pro Tools est bien sûr utilisable avec Analog Factory comme avec tout autre plug-in. Néanmoins il est vivement recommandé de privilégier le menu interne de Analog Factory: les presets ainsi sauvegardés sont utilisables dans n'importe quel autre mode (stand-alone ou avec un autre séquenceur). Ils peuvent être exportés et échangés plus facilement et resteront compatibles avec les versions futures de Analog Factory, le cas échéant.

### Automation sous Pro Tools

L'automation fonctionne avec Analog Factory comme avec tout plug-in RTAS (se référer à la documentation Pro Tools pour plus de détails sur l'automation des plug-ins).



# ARTURIA ANALOG FACTORY - LICENSE AGREEMENT

## **Grant of License**

In consideration of payment of the Licensee fee, which is a portion of the price you paid, Arturia, as Licensor, grants to you, the Licensee, a nonexclusive right to use this copy of the ANALOG FACTORY program (hereinafter the "SOFTWARE") on a single computer at a time. All rights not expressly granted to Licensee are reserved to Arturia.

## **Software Ownership**

As the Licensee you own the disks on which the SOFTWARE is recorded or fixed. Arturia shall retain full and complete title to the SOFTWARE recorded on the enclosed disks and all subsequent copies of the SOFTWARE, regardless of the media or form on or in which the original disks or copies may exist. This License is not a sale of the original SOFTWARE.

## **Copyright Restrictions**

This SOFTWARE and the accompanying printed or written materials are copyrighted. Unauthorized copying of the SOFTWARE, including those instances where the SOFTWARE has been modified, merged, or included with other Software, or of the printed or written materials, for any reason, is expressly forbidden. Licensee may be held liable for copyright infringement which results from such unauthorized copying.

## **Restrictions on Use**

Licensee may physically transfer the SOFTWARE from one computer to another, provided that the SOFTWARE is used on only one computer at any one time. Licensee may not electronically transfer the SOFTWARE to multiple computers over a network system. Licensee may not distribute copies of the SOFTWARE or accompanying materials to others. Licensee may not modify, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble, or create derivative works based on the SOFTWARE or its accompanying printed or written materials.

## **Transfer Restrictions**

Licensee shall not assign, rent, lease, sell, sublicense or otherwise transfer the SOFTWARE to another party without prior written consent of Arturia. Any party authorized by Arturia to receive the SOFTWARE must agree to be bound by the terms and conditions of this Agreement.

## **LIMITED WARRANTY AND DISCLAIMER**

### **Limited Warranty**

Arturia warrants that the disks on which the SOFTWARE is furnished to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of thirty (30) days from the date of purchase. Your receipt shall be evidence of the date of purchase. Any implied warranties on the SOFTWARE are limited to thirty (30) days from the date of purchase. Some states do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. All programs and accompanying materials are provided "as is" without warranty of any kind. The complete risk as to the quality and performance of the programs is with you. Should the program prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

### **Remedies**

Arturia's entire liability and your exclusive remedy shall be at Arturia's option either (a) return of the purchase price or (b) replacement of the disk that does not meet the Limited Warranty and which is returned to Arturia with a copy of your receipt. This limited Warranty is void if failure of the SOFTWARE has resulted from accident, abuse, modification, or misapplication. Any replacement software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

### **No other Warranties**

The above warranties are in lieu of all other warranties, expressed or implied, including but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. No oral or written information or advice given by Arturia, its dealers, distributors, agents or employees shall create a warranty or in any way increase the scope of this limited warranty.

### **No Liability for Consequential Damages**

Neither Arturia nor anyone else involved in the creation, production, or delivery of this product shall be liable for any direct, indirect, consequential, or incidental damages arising out of the use of, or inability to use this product (including without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information and the like) even if Arturia was previously advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitations on the length of an implied warranty or the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.