

MANUEL UTILISATEUR

ANALOG LABORATORY

49 ANALOG EXPERIENCE
THE LABORATORY

61 ANALOG EXPERIENCE
THE LABORATORY



Arturia®
MUSICAL INSTRUMENTS

DEVELOPPEMENT :

Thomas Diligent
Robert Bocquier
Adrien Courdavault

SOUND-DESIGN :

Noritaka Ubukata

INDUSTRIALIZATION :

Nicolas Dubois
Zhao Yitian (CME)

MANUEL :

Pierce Warnecke
Tomoya Fukushi
Noritaka Ubukata
Antoine Back

DESIGN :

Yannick Bonnefoy (Beautifulscreen)
Morgan Perrier

© ARTURIA SA – 1999-2011 – 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.

Edition : Mai 2011

Merci d'avoir acheté Analog Laboratory !

Vous noterez que ce manuel concerne trois produits Arturia distincts :

- **Analog Laboratory**, un logiciel qui regroupe 3500 sons et qui permet de les modifier efficacement ;
- **49 Analog Experience « The Laboratory »**, un synthétiseur intégré 49 touches offrant l'expérience d'un synthétiseur hardware et les possibilités d'un logiciel.
- **61 Analog Experience « The Laboratory »**, un synthétiseur intégré 61 touches offrant l'expérience d'un synthétiseur hardware et les possibilités d'un logiciel.

Dans cette boîte, vous trouverez :

- Un DVD-ROM contenant l'installateur de ce logiciel, pour Mac OS X et pour Windows XP/Vista/Seven ;
- Une carte d'enregistrement (au format d'une carte de crédit) comprenant le numéro de série et le « Unlock Code » ;
- Un clavier de commande MIDI USB 49/61 touches (*Analog Experience « The Laboratory » uniquement*) ;
- Un câble USB permettant la connexion entre le clavier et l'ordinateur (*Analog Experience « The Laboratory » uniquement*) ;
- Ce manuel utilisateur.

Gardez bien précieusement votre carte d'enregistrement ! Elle représente votre titre de propriété du produit.

Pour pouvoir utiliser le logiciel, il est nécessaire d'enregistrer votre produit en ligne, puis de l'autoriser. 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.

Le numéro de série et le Unlock Code sont requis pour enregistrer et autoriser Analog Laboratory, aussi ces codes sont la réelle valeur de votre logiciel.

Reportez-vous au chapitre 3 de ce manuel pour plus d'information sur la procédure d'autorisation.

Consignes de sécurité

VEUILLEZ TOUJOURS OBSERVER CE QUI SUIT :

Cet appareil utilise une liaison USB ou un adaptateur de secteur externe (non livré avec le produit). Ne connectez aucun autre adaptateur d'alimentation sur votre appareil que celui qui est décrit dans ce présent manuel et spécialement recommandé par Arturia. (Voir chapitre 7.2.2 pour plus de détails)

ATTENTION !

Ne placez pas cet appareil dans un endroit ou une position où l'on pourrait le faire tomber. Ne pas faire rouler un objet quelconque sur les câbles de l'alimentation ou de connexion.

L'utilisation d'une rallonge électrique ou d'une extension de câble USB n'est pas recommandée. Si vous devez en utiliser une, prenez garde à ce que le câble puisse être manipulé avec un maximum de sécurité. Veuillez consulter un électricien lorsque cela est possible.

Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec les accessoires fournis ou recommandés par Arturia. Lorsque vous l'utilisez avec un autre type d'accessoires, faites attention à bien prendre en compte toutes les indications de sécurité et les instructions incluses dans les manuels de ces accessoires.

CHANGEMENTS POSSIBLES SUR LES SPECIFICATIONS :

Les informations contenues dans ce manuel peuvent subir des corrections au moment de l'impression. Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier le contenu de ce manuel sans avertissement préalable ou sans obligation de corriger les exemplaires existants.

IMPORTANT :

L'appareil utilisé seul ou accompagné d'une source d'amplification, casques ou haut-parleurs amplifiés peuvent produire des niveaux sonores pouvant provoquer des pertes d'audition. Ne l'utilisez pas pendant une longue période dans des conditions d'écoute à niveau élevé.

Si vous observez une perte auditive ou un sifflement permanent dans les oreilles, consultez d'urgence un orthophoniste.

NOTE :

La garantie du constructeur ne prendra pas en compte les problèmes liés à une mauvaise manipulation due à une connaissance limitée du fonctionnement de l'appareil. Étudiez bien ce manuel avant d'utiliser l'appareil et consultez un revendeur agréé par Arturia pour toutes questions concernant celui-ci.

PRECAUTIONS A PRENDRE (NON-LIMITATIVES) :

1. Bien lire et comprendre les instructions du présent manuel.
2. Toujours suivre les instructions mentionnées sur l'appareil.

3. Avant de nettoyer l'appareil, débranchez toujours la prise de courant électrique ou le cordon USB.
4. Lors du nettoyage de l'appareil, utilisez un chiffon doux et sec. N'utilisez pas de produits contenant de l'essence, de l'alcool, de l'acétone ou de la térébenthine ou tous autres produits chimiques ; n'utilisez aucun liquide de nettoyage, vaporisateurs ou chiffon trop humide.
5. N'exposez pas l'appareil à la pluie ou à l'humidité afin d'éviter les risques de chocs électriques. N'utilisez pas l'appareil dans l'eau, dans une pièce humide ou un endroit similaire.
6. Ne placez pas l'appareil dans une position instable où il risquerait de tomber accidentellement.
7. Ne placez pas d'objets lourds ou encombrants sur l'appareil. N'encombrez pas ou ne bouchez pas les surfaces prévues pour l'aération de l'appareil. Il risquerait de chauffer anormalement. Ne placez pas l'appareil près d'une évacuation d'air chaud ou dans une pièce pauvre en circulation d'air.
8. N'utilisez que l'adaptateur de secteur spécifié. (6V DC, 500mA, centre positif)
9. Soyez certains que le voltage de la ligne de courant est bien adapté à celui qui est indiqué sur le boîtier de l'adaptateur de secteur.
10. N'ouvrez pas l'appareil et n'insérez aucun objet à l'intérieur de celui-ci. Cela pourrait entraîner des risques de feu ou de chocs électriques.
11. Ne pas renverser ou faire couler de liquide ou de produit gras sur l'appareil.
12. Si une réparation s'impose, toujours confier l'appareil à un service après vente qualifié et agréé par Arturia. Vous risquez de vous mettre en danger, notamment au regard des risques de chocs électriques, et d'annuler la validité du contrat de garantie si vous l'ouvrez et changez des pièces vous-même.
13. N'utilisez pas l'appareil lorsqu'il y a de l'orage. Celui-ci pourrait, en effet, causer de graves dégâts électriques.
14. N'exposez pas l'appareil sous le soleil intense.
15. N'utilisez pas l'appareil lorsqu'il y a une fuite de gaz.

MANIPULATION DU DVD-ROM :

Evitez de toucher ou de frotter la partie brillante (partie encodée) du DVD-ROM. Une rayure ou une saleté posée sur le DVD-ROM pourrait compromettre sa lecture. Gardez vos DVD-ROM propres en utilisant un nettoyeur de DVD vendu dans le commerce.

Table des matières

1	INTRODUCTION	8
1.1	LA GENESE D'ANALOG LABORATORY	8
1.2	ANALOG LABORATORY	9
1.3	UNE MEILLEURE RECREATION DU SON ORIGINAL, GRACE A TAE®	9
1.3.1	<i>Des oscillateurs sans le moindre aliasing.....</i>	9
1.3.2	<i>Une meilleure reproduction de la forme d'onde des oscillateurs analogiques.....</i>	10
1.3.3	<i>Une meilleure reproduction des filtres analogiques.....</i>	12
2	INSTALLATION.....	13
2.1	INSTALLATION SOUS WINDOWS (XP/VISTA/7)	13
2.2	INSTALLATION MAC OS X	15
3	AUTORISATION.....	17
3.1	ENREGISTREMENT	17
3.2	TELECHARGEMENT DE LA LICENCE.....	19
4	GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE.....	23
4.1	CONFIGURATION AUDIO & MIDI.....	23
4.1.1	<i>Audio.....</i>	23
4.1.2	<i>MIDI.....</i>	24
4.2	MODE « SOUND ».....	24
4.2.1	<i>Choix d'un preset.....</i>	24
4.2.2	<i>Modification d'un programme.....</i>	26
4.2.3	<i>Sauvegarde d'un programme.....</i>	27
4.2.4	<i>Enregistrer un instantané (Snapshot).....</i>	28
4.3	MODE « SCENE ».....	28
4.3.1	<i>Sélection d'un programme Scene.....</i>	28
4.3.2	<i>Modification des sons d'un programme Scene</i>	31
4.3.3	<i>Modification des Melody et Pads d'un programme Scene.....</i>	32
4.3.4	<i>Sauvegarde d'un programme Scene</i>	34
4.4	LE CLAVIER ANALOG EXPERIENCE "THE LABORATORY"	34
5	COMMENT UTILISER ANALOG LABORATORY.....	36
5.1	CONFIGURATION	36
5.1.1	<i>Préférences générales.....</i>	36
5.1.2	<i>Réglages Audio et MIDI</i>	37
5.2	BARRE D'OUTILS	39
5.3	LE CLAVIER VIRTUEL.....	40
5.3.1	<i>Le clavier virtuel et les paramètres de réglage des sons</i>	40
5.3.2	<i>Les molettes et la transposition.....</i>	40
5.3.3	<i>MOD.....</i>	41
5.3.4	<i>Le filtre</i>	41
5.3.5	<i>Le LFO.....</i>	42
5.3.6	<i>Les paramètres-clés.....</i>	42
5.3.7	<i>Effets</i>	42
5.3.8	<i>Enveloppes.....</i>	43
5.3.9	<i>Snapshots : 10 rappels instantanés.....</i>	44
5.3.10	<i>Pads</i>	45
5.3.11	<i>Contrôle MIDI externe.....</i>	45
5.4	LE MODE SOUND	46
5.4.1	<i>Instrument.....</i>	46
5.4.2	<i>Type</i>	47
5.4.3	<i>Characteristics.....</i>	47
5.4.4	<i>Entries Found : résultats de votre recherche.....</i>	48
5.4.5	<i>Options de filtrage.....</i>	48
5.4.6	<i>Informations sur le programme courant.....</i>	49

5.4.7	<i>Edition d'un programme</i>	49
5.4.8	<i>Ouverture d'un programme</i>	51
5.4.9	<i>Organisation visuelle des listes de sons</i>	52
5.5	LE MODE SCENE	53
5.5.1	<i>Scene Search</i>	54
5.5.2	<i>Filtrage par Genres</i>	54
5.5.3	<i>Options de filtrage</i>	55
5.5.4	<i>Entries found</i>	55
5.5.5	<i>Scene Edit</i>	55
5.5.6	<i>Info</i>	56
5.5.7	<i>Sounds</i>	56
5.5.8	<i>Mode</i>	57
5.5.9	<i>Melody</i>	58
5.5.10	<i>Pads</i>	59
5.5.11	<i>Mixer</i>	61
6	MODES D'UTILISATION	63
6.1	MODE AUTONOME	63
6.1.1	<i>Lancer l'application autonome</i>	63
6.1.2	<i>Réglage des préférences Audio & MIDI</i>	63
6.2	MODE VST	64
6.2.1	<i>Installation</i>	64
6.2.2	<i>Utilisation de l'instrument en mode VST</i>	64
6.3	AUDIO UNIT (MAC OS X UNIQUEMENT)	66
6.3.1	<i>Installation</i>	66
6.3.2	<i>Utilisation dans Logic Audio</i>	66
6.3.3	<i>Utilisation avec Digital Performer</i>	67
6.4	PRO TOOLS	68
6.4.1	<i>Installation</i>	68
6.4.2	<i>Utilisation du plug-in dans Pro Tools</i>	68
7	ANALOG EXPERIENCE « THE LABORATORY » : LE CLAVIER HARDWARE	71
7.1	VUE D'ENSEMBLE DE LA FACE AVANT	72
7.1.1	<i>Clavier</i>	72
7.1.2	<i>Molettes de Pitch et de Modulation</i>	72
7.1.3	<i>Boutons d'octave</i>	73
7.1.4	<i>Level</i>	73
7.1.5	<i>Search/MIDI</i>	74
7.1.6	<i>Snapshots</i>	74
7.1.7	<i>Sequencer</i>	78
7.1.8	<i>Section de synthèse</i>	78
7.1.9	<i>Pads</i>	80
7.2	PANNEAU ARRIERE	80
7.2.1	<i>Entrées-sorties MIDI</i>	81
7.2.2	<i>Alimentation électrique</i>	81
7.3	CONTROLE MIDI BASIQUE	81
8	MIDI CONTROL CENTER (ANALOG EXPERIENCE « THE LABORATORY » SEULEMENT)...	82
8.1	DEMARRAGE DU MIDI CONTROL CENTER	82
8.2	MODIFIER LES REGLAGES MIDI	82
8.2.1	<i>Réglages généraux</i>	82
8.2.2	<i>Réglages individuels</i>	83
8.2.3	<i>Enregistrer les modifications dans le clavier</i>	83
9	ARTURIA ANALOG LABORATORY – LEGAL INFORMATION	85
9.1	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	85
9.2	FCC INFORMATION (USA)	89
9.3	CANADA	89
9.4	EUROPEAN CERTIFICATION	89

1 INTRODUCTION

1.1 La genèse d'Analog Laboratory

En 2001, la société grenobloise Arturia a entrepris de développer un ensemble d'algorithmes permettant de recréer au format logiciel les caractéristiques sonores des circuits analogiques. Pour clarifier, il s'agissait de retrouver le son unique de synthétiseurs mythiques tels que le Moog Modular.

L'ensemble de ces algorithmes ont été regroupés sous le nom TAE[®], acronyme de True Analog Emulation. Cette technologie évolue sans cesse pour offrir un son le plus fidèle possible au meilleur coût CPU (utilisation du processeur).

Depuis 2002, la société Arturia a développé différentes reproductions 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 remis par des 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 connut un succès immense 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 le modèle d'après lequel ce logiciel est conçu est toujours une référence dans l'histoire de la musique électronique contemporaine (Keith Emerson, Klaus Schulze, Depeche Mode, Ultravox, Pink Floyd, Kraftwerk...)

Puis vint 2005, avec la sortie de l'ARP 2600 V, un autre synthétiseur modulaire mythique qui gagna ses galons auprès de musiciens renommés comme Jean-Michel Jarre, Herbie Hancock ou encore Stevie Wonder. L'ARP 2600 V d'Arturia a depuis fait son chemin, et on le retrouve dans des musiques récentes de Marylin 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.

Enfin, en 2007, Arturia produit le Jupiter-8 V. Le formidable succès du Jupiter-8 original, lancé par Roland en 1981, fut une énorme surprise.

En termes de possibilités sonores, il apportait quelque chose de différent par rapport à ces concurrents directs. Le Jupiter-8 était capable de produire des sonorités très variées, allant des sons « gros » et « imposants » aux sons « cristallins » et « légers ».

La communauté « electro-pop » a été très rapidement convaincue des qualités du Jupiter-8 original. Le morceau 'Relax', par Frankie Goes to Hollywood a été en grande

partie créé avec ce synthétiseur. Vince Clarke, John Foxx, et Martyn Ware l'ont aussi beaucoup utilisé dans leur production. Le chemin du succès a commencé à cette époque.

Beaucoup d'autres artistes l'ont aussi utilisé: Howard Jones, Tangerine Dream, Underworld, Jean Michel Jarre, Depeche Mode, Prince, Gary Wright, Adrian Lee, Heaven 17, Kitaro, Elvis Costello, Tears for Fears, Huey Lewis and the News, Journey, Moog Cookbook, Yes, Devo, Freddy Fresh, Simple Minds, Jan Hammer, BT...

Sur ces bases pouvait naître Analog Laboratory.

1.2 Analog Laboratory

Analog Laboratory est un instrument qui regroupe une sélection minutieuse des 3.500 meilleurs presets sonores de tous les synthétiseurs créés par Arturia : Moog Modular V, minimoog V, CS-80 V, ARP 2600 V, Prophet V, Prophet VS et le Jupiter-8V.

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 Laboratory, 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®

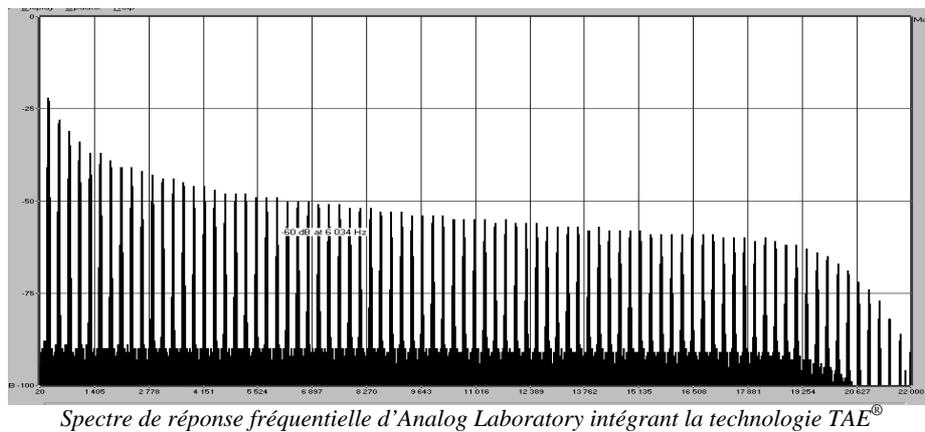
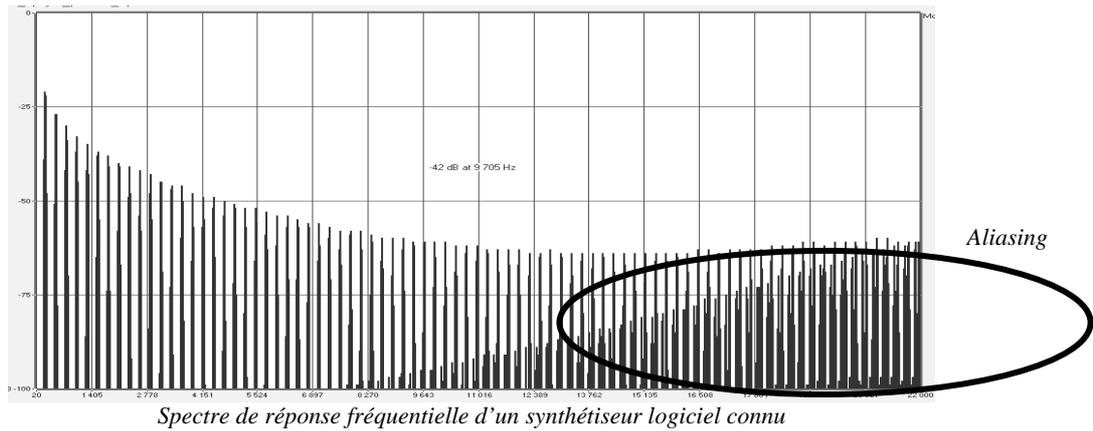
Les algorithmes rassemblés sous le nom TAE® garantissent le plus grand respect des spécifications originales. C'est pourquoi Analog Laboratory offre une qualité sonore incomparable à ce jour.

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

1.3.1 Des oscillateurs sans le moindre aliasing

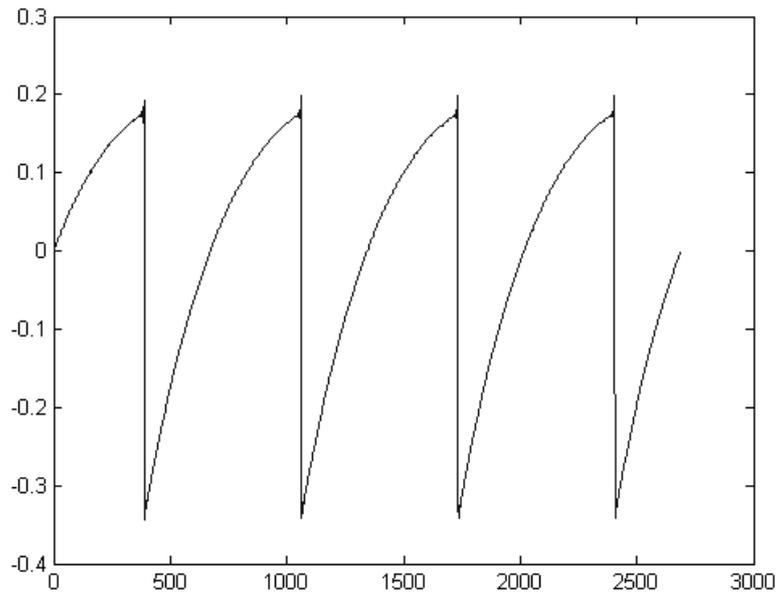
Les synthétiseurs numériques classiques produisent de l'*aliasing* (distorsion de repliement) dans les hautes fréquences, et également lorsqu'on les utilise en mode FM ou lorsqu'on opère une modulation de largeur d'impulsion (PWM).

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

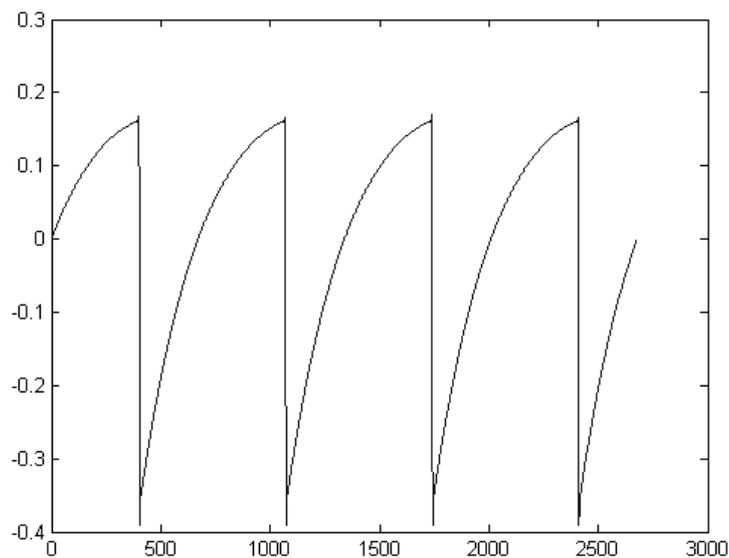


1.3.2 Une meilleure reproduction de la forme d'onde des oscillateurs analogiques

Les oscillateurs présents dans les synthétiseurs analogiques présentaient 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 Laboratory.



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



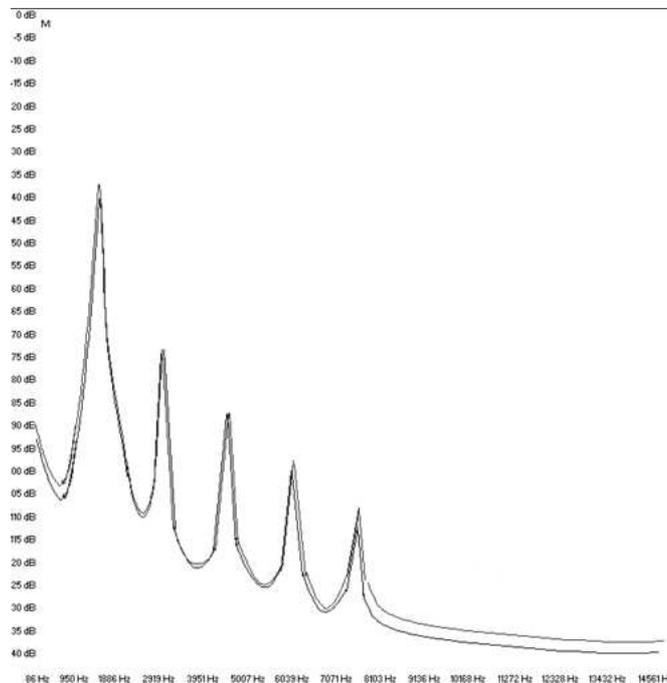
Représentation temporelle de la forme d'onde « dent de scie » de ce même synthétiseur, reproduite par TAE®

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 Laboratory, 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 le 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 Laboratory, 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 Laboratory

2 INSTALLATION

2.1 Installation sous Windows (XP/VISTA/7)

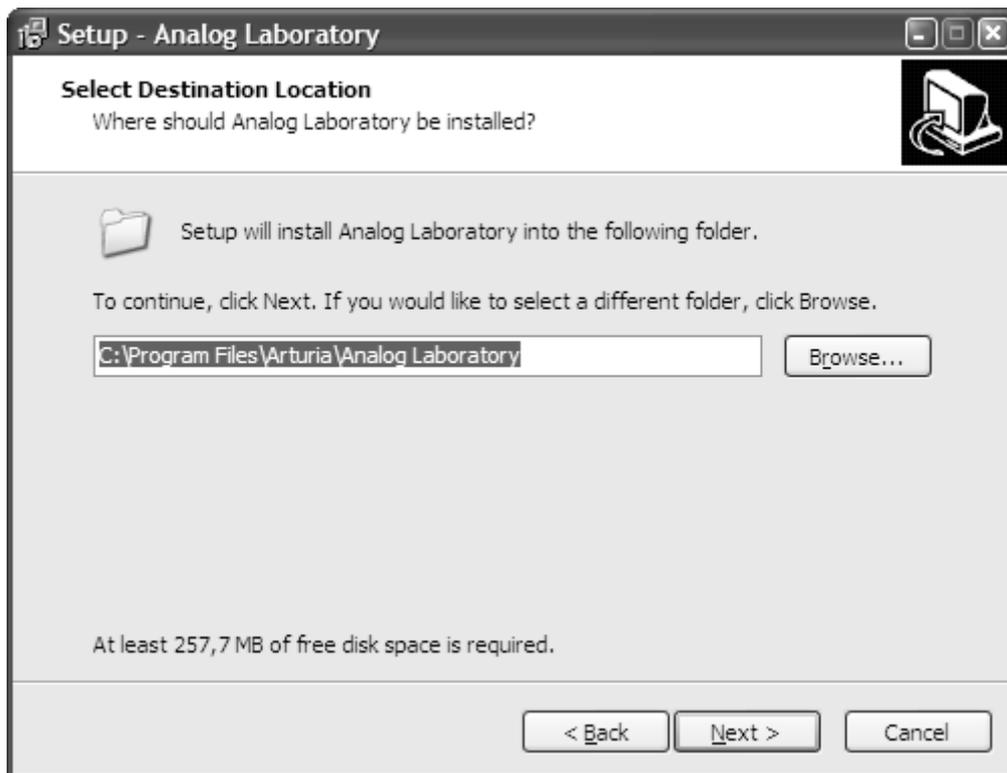
Insérez le DVD-ROM dans le lecteur de CD. Explorez le contenu du DVD-ROM, double cliquez sur l'icône nommée **Analog Laboratory Setup.exe**.

 C'est toujours une bonne idée de vérifier si une version plus récente est disponible en ligne, auquel cas il est suggéré d'installer directement depuis cette mise à jour : <http://www.arturia.com/updates>

Dans cette première étape de l'installation, choisissez le dossier de destination pour les fichiers d'installation d'Analog Laboratory. Par défaut, Ils seront installés à cet emplacement:

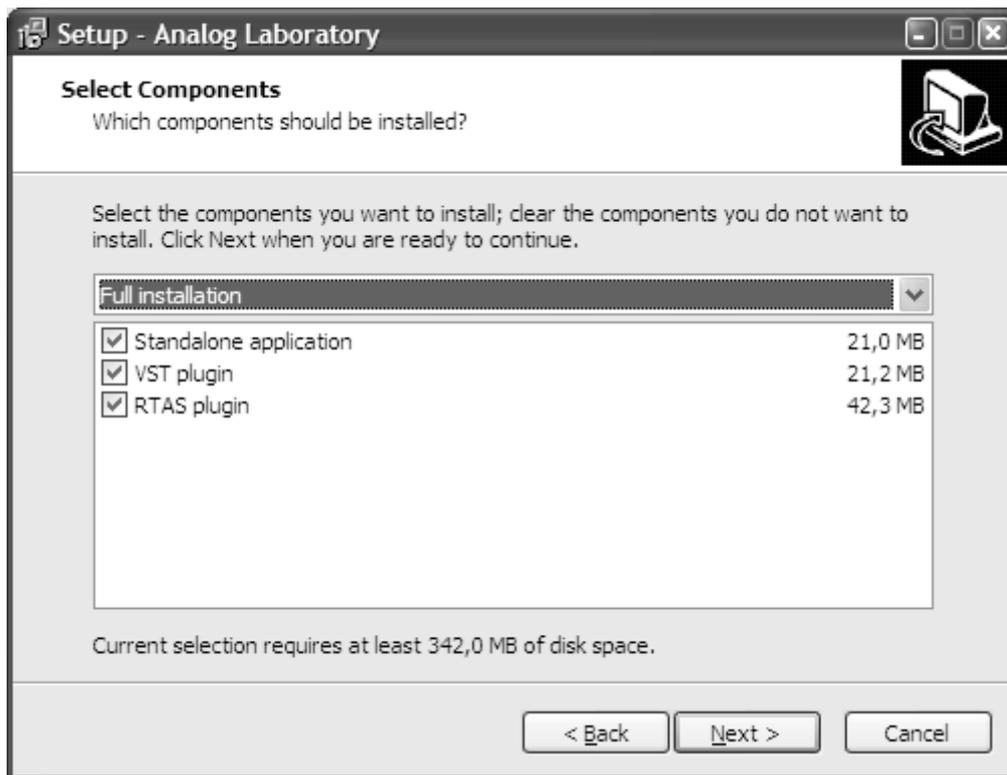
C:\Program Files\Arturia\Analog Laboratory

Vous pouvez changer l'emplacement de destination grâce au bouton « Browse ».



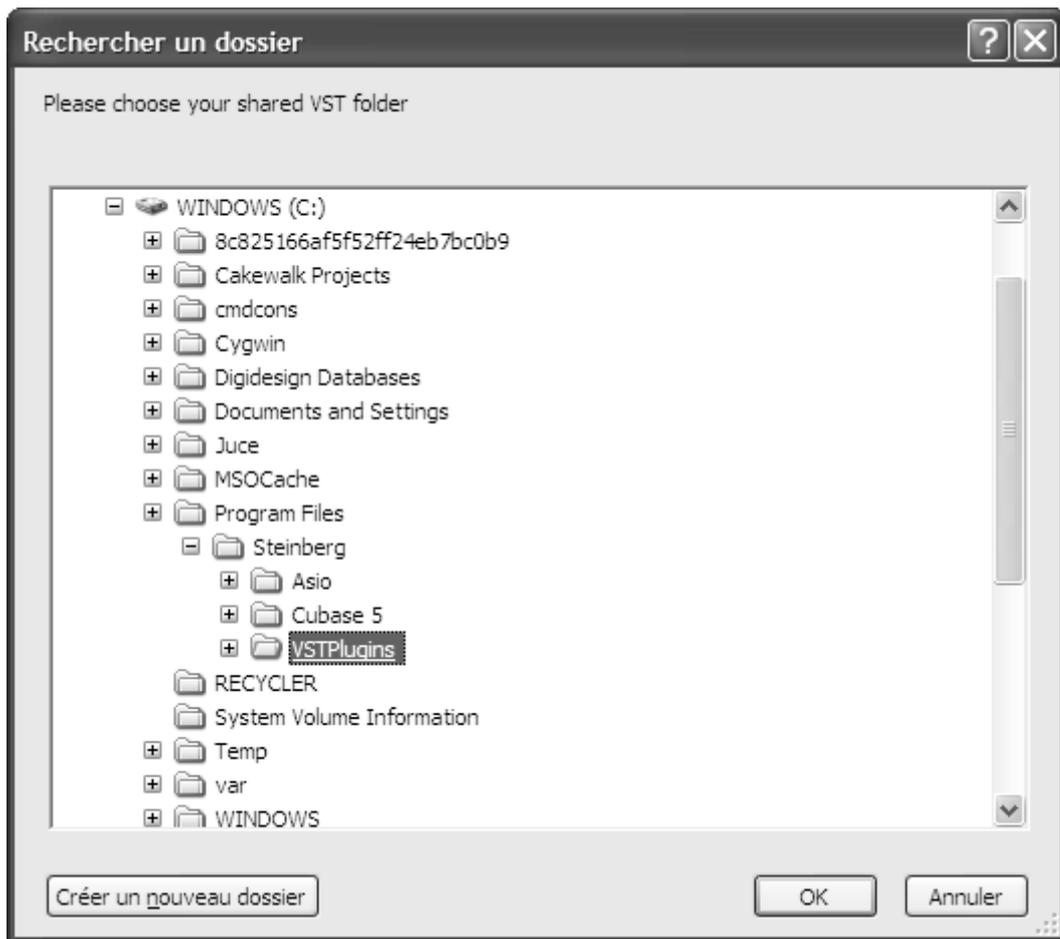
Choisissez le répertoire d'installation

L'étape suivante va vous permettre de choisir d'installer Analog Laboratory non seulement comme une application autonome (« *standalone* »), mais aussi comme plugin VST et RTAS. Pour plus d'informations sur ces protocoles, reportez-vous au **chapitre 6**.



Choix des protocoles

Pour le protocole VST, vous devez choisir le répertoire d'installation pour permettre à l'application hôte d'utiliser comme plug-in. Si vous ne savez pas comment faire ce choix, reportez-vous au [chapitre 6](#).



Choix du répertoire d'installation du plug-in VST

Le programme d'installation a désormais suffisamment d'informations pour terminer cette étape. Lorsque l'installation sera terminée, vous pourrez procéder à l'autorisation (voir **chapitre 3**).

2.2 Installation Mac OS X

Insérez le DVD-ROM dans le lecteur de CD. Explorez le contenu du DVD-ROM, double cliquez sur l'icône nommée **Analog Laboratory.pkg**.

 *C'est toujours une bonne idée de vérifier si une version plus récente est disponible en ligne, auquel cas il est suggéré d'installer directement depuis cette mise à jour : <http://www.arturia.com/updates>*

Suivez les étapes suivantes:

- Lisez et acceptez le contrat de licence de l'utilisateur final (« End User License Agreement »),
- sélectionnez un répertoire de destination pour l'installation.

Lorsque vous y êtes invité(e), saisissez le nom et le mot de passe administrateur de votre ordinateur dans la fenêtre d'identification.



La fenêtre d'identification

Analog Laboratory va être installé non seulement comme une application autonome (« *standalone* »), mais aussi comme plug-in VST, AU et RTAS.

Le programme d'installation a désormais suffisamment d'informations pour terminer cette étape. Lorsque l'installation sera terminée, vous pourrez procéder à l'autorisation (voir [chapitre 3](#)).

3 AUTORISATION

Maintenant que votre Analog Laboratory a été installé, il est temps d'autoriser votre synthétiseur.

Analog Laboratory utilise la solution de protection virtuelle Soft-eLicenser par défaut. Evitant l'utilisation d'un port USB, ce système permet d'utiliser le synthétiseur sur une seule machine qui doit être connectée à Internet durant la procédure d'autorisation.

 Pour transférer votre licence sur un autre ordinateur, ou simplement utiliser votre Analog Laboratory sur plusieurs ordinateurs (une instance à la fois) vous devrez :

* utiliser une clé hardware USB-eLicenser (vendue séparément, adoptée par de nombreux autres éditeurs de synthétiseurs logiciels);

* dans le eLicenser Control Center, faites un glisser-déposer de votre licence, de la source (Soft-eLicenser) vers la destination (USB-eLicenser).

Ce transfert, nécessitant une connexion Internet établie, peut se faire de deux manières différentes :

* du dongle virtuel Soft-eLicenser vers le dongle matériel USB-eLicenser;

* du dongle matériel USB-eLicenser vers le dongle virtuel Soft-eLicenser.

Pour plus d'informations, merci de bien vouloir vous référer à la documentation eLicenser installée sur votre ordinateur.

3.1 Enregistrement

La première étape est d'enregistrer votre logiciel afin de pouvoir récupérer le code d'activation qui vous permettra d'utiliser effectivement le logiciel.

Pour cela vous aurez besoin du numéro de série de votre logiciel ainsi que du « Unlock Code » qui figure sur la carte d'enregistrement jointe au logiciel.

Connectez-vous à Internet et ouvrez cette page :

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

Si par contre vous avez déjà un compte, connectez-vous simplement :



Already have an account ?

Email address:

Password:

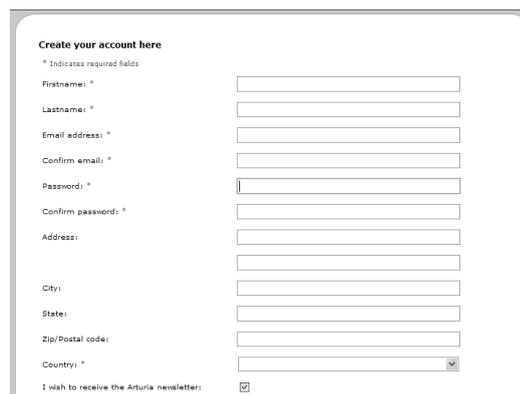
Remember me:

[Forgot my password?](#)

Si vous n'avez pas encore de compte client sur notre site, c'est le moment d'en créer un :

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

Cela vous mènera vers cette fenêtre:



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:

Une fois que vous êtes sur votre compte Arturia, vous pouvez enregistrer votre nouvel instrument.

Pour cela, allez à la section « My Registered Products » de votre compte et cliquez sur le bouton « Add » :



My Registered products & Syncrosoft Activation Codes

Product	Serial number	Activation code	Date / Action
Minimoog V	0000000000000000	0 Activation codes for this license.	<input type="button" value="Get your FREE UPDATE"/>

Dans le formulaire qui apparaît, choisissez « Analog Laboratory » dans la liste déroulante et entrez votre numéro de série et le « Unlock Code » (tels qu'ils figurent sur votre carte d'enregistrement) :

Add a license

Product:*

Serial number:* - -

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

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

Vous verrez apparaître un écran de confirmation :

Please confirm the following information:

- E-mail address :
- Product : **Analog Laboratory**
- Serial Number : XXXX-XXXX-XXXX-XXXX

Finalement, vous arriverez dans une page vous indiquant le **code d'activation eLicenser** (nécessaire à l'autorisation), que vous pouvez simplement copier dans votre presse-papiers en vue de l'étape suivante. Toutes ces informations vous seront également envoyées par email, et vous pourrez les retrouver dans votre compte utilisateur à tout moment par la suite.

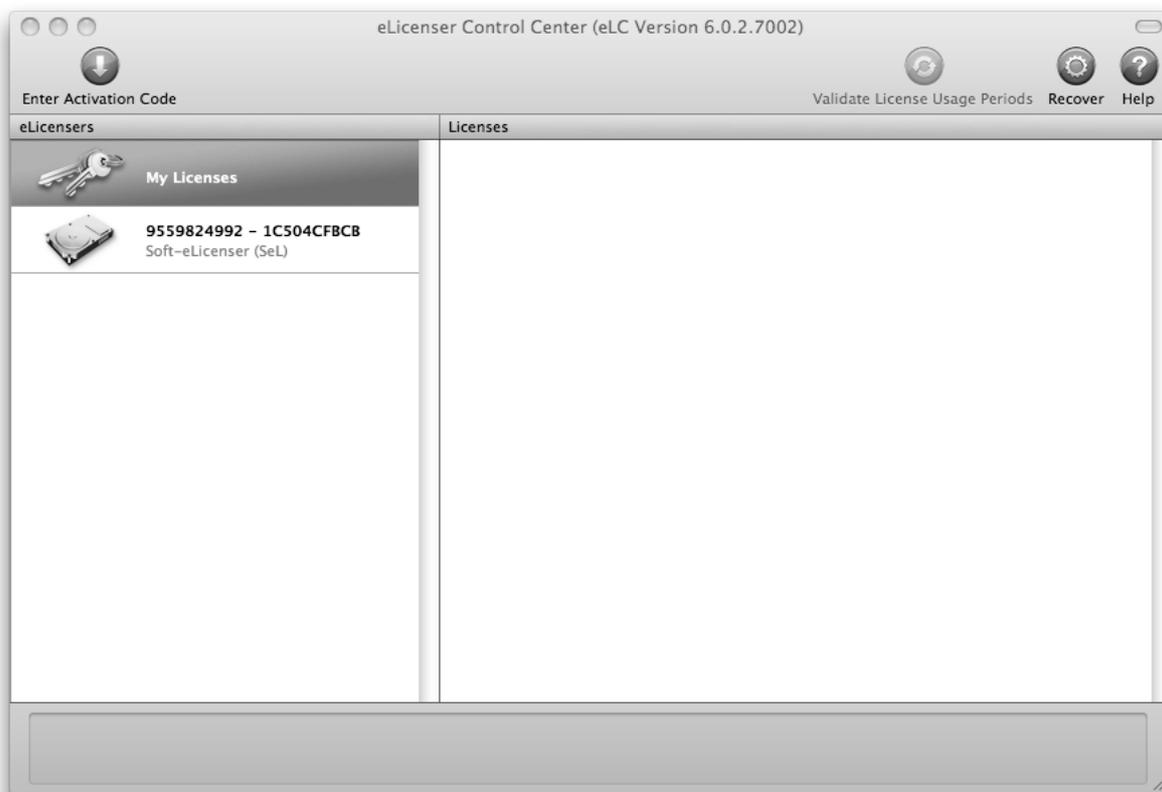
3.2 Téléchargement de la licence

Maintenant que vous disposez du code d'activation, lancez le **eLicenser Control Center**. Cette application a été automatiquement installée sur votre ordinateur, elle est accessible depuis :

- Windows : Démarrer > Programmes > eLicenser > eLicenser Control Center
- Mac OS X : Finder > Applications > eLicenser Control Center

 Les copies d'écran ci-dessous ont été prises sur un ordinateur fonctionnant sous Mac OS X ; néanmoins le processus est strictement identique sous Windows 2000/XP/Vista/7. Les mêmes fonctions s'appliquent, seule l'interface graphique utilisateur diffère légèrement. Ces détails mineurs ne doivent pas empêcher la bonne compréhension du processus d'autorisation.

Dans la fenêtre principale du eLicenser Control Center vous devriez voir un dongle virtuel Soft-eLicenser (« SeL ») installé sur votre ordinateur.



Fenêtre principale du eLicenser Control Center, avec un dongle virtuel Soft-eLicenser vide

Cliquez sur le bouton « Entrer Code d'Activation ».

Lorsque vous y êtes invités, entrez le code d'activation à 32 caractères : ce code se trouve normalement affiché dans votre compte Arturia, voire dans votre presse-papiers, il suffit de le coller ici : il n'est pas nécessaire de copier chaque portion individuellement, vous pouvez coller le code complet dans la première case à gauche.

Enter Activation Code

Please enter an activation code into the text fields below and click 'Continue'.

Activation Code

0240	84LD	JUHQ	XNRW	EHLU	GP00	1022	8515
------	------	------	------	------	------	------	------

 **Analog Laboratory**
SeL

Cancel Continue

Entrez le code d'activation

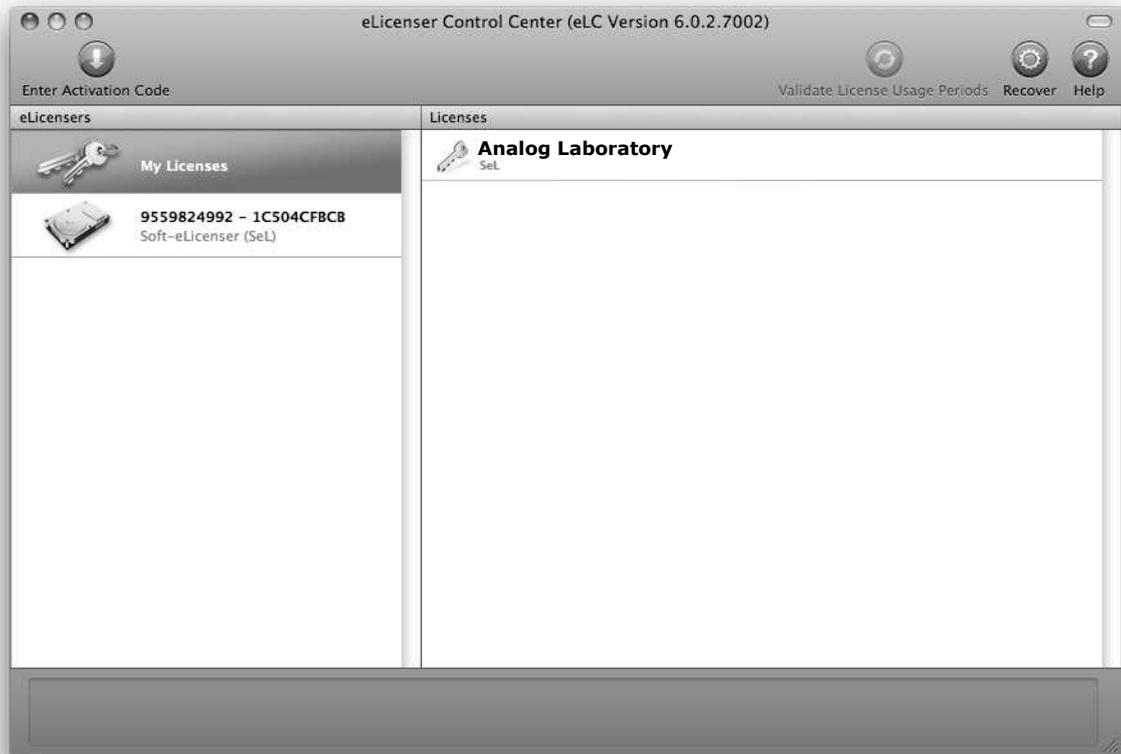
Cliquez sur *Valider* pour vous assurer que la licence est d'un type correct, puis cliquez sur *Suivant*.

Le eLicenser Control Center est maintenant prêt à télécharger la licence qui vous permettra d'utiliser Analog Laboratory.

Cliquez sur *Démarrer*, la barre de progression s'anime jusqu'à la fin du téléchargement. Une fenêtre de confirmation s'ouvre, cliquez sur *OK*, puis sur *Terminer*.

 *Si un dongle matériel USB-eLicenser est trouvé connecté à votre ordinateur, le Center le favorisera comme destination par défaut pour le téléchargement de votre licence, ce qui est une option pertinente et fiable.*

Dès lors la fenêtre principale du eLicenser Control Center devrait afficher votre licence Analog Laboratory installée et activée.



La licence est installée et activée

Vous pouvez maintenant lancer Analog Laboratory.

4 GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE

Ce chapitre est un survol rapide des fonctionnalités d'Analog Laboratory, vous permettant de vous familiariser immédiatement avec ce synthétiseur logiciel. Il n'entre pas dans chaque détail, mais en propose plutôt un exemple d'utilisation rapide et efficace. Pour des informations plus précises et détaillées, veuillez vous référer au chapitre 5 suivant.

4.1 Configuration Audio & MIDI

Avant de vous lancer dans les expérimentations sonores, la première chose à faire est, une fois le logiciel Analog Laboratory lancé, de vérifier que celui-ci peut émettre des signaux audio correctement, ainsi que recevoir des informations MIDI en provenance d'un clavier externe.

4.1.1 Audio

Pour que le logiciel Analog Laboratory puisse émettre des signaux audio, ouvrez la fenêtre Audio & MIDI Settings depuis menu déroulant Setup.



L'entrée de menu Audio & MIDI Settings, sur Mac OS X



...et sur Windows

Sélectionnez le pilote audio correspondant à votre carte son, puis cliquez sur le bouton Test : vous devriez entendre un court signal sinusoïdal, vous confirmant que votre carte est correctement configurée. Dans la négative, veuillez vérifier que le pilote adéquat est sélectionné, et que vos haut-parleurs ou votre casque sont correctement connectés et alimentés.



Fenêtre de configuration Audio & MIDI

4.1.2 MIDI

L'utilisation d'un clavier MIDI externe est nécessaire pour un plein usage d'Analog Laboratory, et est donc hautement recommandée.

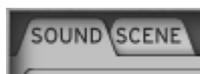
Une fois votre clavier reconnu par le système d'exploitation de votre ordinateur, veuillez le sélectionner dans la liste des périphériques Audio MIDI Input de la même fenêtre Audio & MIDI Settings, ouverte depuis le menu Setup.

4.2 Mode « Sound »

4.2.1 Choix d'un preset

Une fois vos préférences Audio réglées, 3.500 sons sont à votre disposition pour commencer à explorer Analog Laboratory.

Depuis l'écran principal, sélectionnez l'onglet beige « Sound » :



Onglet Sound

Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner un preset (son livré avec le logiciel) et le jouer grâce au clavier MIDI externe, voire en cliquant avec la souris sur le clavier virtuel.

Plusieurs options de filtrage vous permettent de localiser plus aisément un son recherché parmi les 3.500 ; vous pouvez filtrer ceux-ci par :

- Instrument (le synthétiseur original utilisé pour créer le son)
- Type (une basse, un pad, un lead, etc...)
- Characteristic (couleur sonore, subjective)

- User (son modifié par l'utilisateur) ou Favorite (marqué comme favori)

Cette grille de filtrage s'opère via la liste située sur la gauche de l'écran Sound Search :

INSTRUMENT :			
ARP2600 V	CS-80 V	JUPITER-8V	MINIMOOG V
MODULAR V	PROPHET V	PROPHET VS	
TYPE :			
BASS	BRASS	EFX	FM
GUITAR	LEAD	ORGAN	PAD
PERCUSSIVE	PIANO	SEQUENCE	STRINGS
CHARACTERISTICS :			
ACID	AGGRESSIVE	AMBIENT	BIZARRE
BRIGHT	COMPLEX	DARK	DIGITAL
ENSEMBLE	FUNKY	HARD	LONG
NOISE	QUIET	SHORT	SIMPLE
SOFT	SOUNDTRACK		
RESET		FAVORITES USER	

Grille de filtrage de l'écran Sound Search

Supposons que vous cherchiez un son de type « pad » (propice aux accords tenus, évolutif dans le temps). Commencez par cliquer sur l'entrée Pad dans le filtre Type, l'entrée est sélectionnée, le filtre est activé.

TYPE :			
BASS	BRASS	EFX	FM
GUITAR	LEAD	ORGAN	PAD
PERCUSSIVE	PIANO	SEQUENCE	STRINGS

Entrée Pad sélectionnée dans le filtre Type

Une fois sélectionnée l'entrée s'obscurcit, et la liste des programmes à droite ne contient plus que les sons de types Pad. Si vous ne désirez que les sons fabriqués à partir d'un Moog Modular V, cliquez l'entrée correspondante dans la zone de filtre Instrument. Cette entrée est alors obscurcie pour montrer que ce filtrage, en addition de celui du Type, est actif.

INSTRUMENT :			
ARP2600 V	CS-80 V	JUPITER-8V	MINIMOOG V
MODULAR V	PROPHET V	PROPHET VS	

Entrée Modular V sélectionnée dans le filtre Instrument

Maintenant, grâce aux deux filtres actifs, seuls les sons de type Pad fabriqués depuis un Moog Modular V sont disponibles dans la liste des programmes, sur la droite.

PRESET NAME ▲	INSTRUMENT	TYPE	CPU	★
SPLIF-PAD	MODULAR V	PAD	4	<input checked="" type="checkbox"/>
SPLIF-PAD COPY	MODULAR V	PAD	4	<input type="checkbox"/>
2_SOUNDS	MODULAR V	PAD	1	<input type="checkbox"/>
2DPAD	MODULAR V	PAD	3	<input type="checkbox"/>
3FILTERPAD	MODULAR V	PAD	1	<input type="checkbox"/>
5THPAD	MODULAR V	PAD	2	<input type="checkbox"/>
7THPAD	MODULAR V	PAD	2	<input type="checkbox"/>
AIRPAD2	MODULAR V	PAD	4	<input type="checkbox"/>
ATTACK_PAD	MODULAR V	PAD	1	<input type="checkbox"/>
ATTAKPAD	MODULAR V	PAD	3	<input type="checkbox"/>
B_MASK01	MODULAR V	PAD	3	<input type="checkbox"/>
BLURREDPAD	MODULAR V	PAD	1	<input type="checkbox"/>

ENTRIES FOUND : 102

EDIT

Liste des programmes correspondant aux filtres « Modular V » et « Pad »

Le nombre Entries Found (entrées trouvées) en bas à gauche de la liste des programmes montre le nombre de résultats correspondant à vos critères de recherche.

Écoutons dès lors le son Splif Pad en haut de cette liste. Pour charger ce programme, cliquez simplement sur son nom. Il s'obscurcit un fois le son chargé.

PRESET NAME ▲	INSTRUMENT	TYPE	CPU	★
SPLIF-PAD	MODULAR V	PAD	4	<input checked="" type="checkbox"/>
SPLIF-PAD COPY	MODULAR V	PAD	4	<input type="checkbox"/>
2_SOUNDS	MODULAR V	PAD	1	<input type="checkbox"/>
2DPAD	MODULAR V	PAD	3	<input type="checkbox"/>
3FILTERPAD	MODULAR V	PAD	1	<input type="checkbox"/>

Le son Splif Pad est sélectionné

Si vous avez une idée encore plus précise du son que vous recherchez, ajoutez un critère de sélection dans le filtre Characteristic. En cliquant sur l'entrée « Digital », vous n'obtiendrez plus dans la liste des résultats que les pads utilisant un Moog Modular V et qui sonnent « numérique ». Le programme Splif Pad apparaît toujours dans la liste, à cause de sa caractéristique Digital.

4.2.2 Modification d'un programme

Parmi les fonctionnalités fortes d'Analog Laboratory on retrouve les sections Controls et Envelope. Ces sections contiennent les paramètres du son les plus importants et utiles qui puissent être modifiés par l'utilisateur. En pratique, ils vous permettent de sculpter un son selon votre bon plaisir.

Continuons à utiliser le programme Splif pad en nous penchant sur la section Controls :



La section Controls

Imaginons que le son que nous recherchons soit proche de Splif Pad, mais nous voulons quelque chose de plus brillant ; dans ce cas, laissons passer plus de fréquences hautes en tournant le potentiomètre Cutoff (fréquence de coupure du filtre) complètement à droite.



Potentiomètre de Cutoff complètement ouvert

Le résultat est similaire, mais effectivement bien plus riche en fréquences hautes.

Puis, imaginons que notre son commence immédiatement, sans le fondu d'entrée à chaque note jouée. Pour cela, reportons-nous à la section Enveloppe :



La section Enveloppe

Si nous voulons que le son démarre immédiatement à chaque note jouée, il faut réduire les temps Attack 1 et Attack 2 au minimum. Vos contrôles et enveloppes devraient maintenant ressembler à ceci :



Paramètres de contrôles et enveloppes modifiés

En modifiant ainsi le programme Splif Pad original, notre son doit maintenant non seulement être plus brillant, mais aussi avoir une attaque plus franche lorsqu'une note est jouée.

Chacun des 10 potentiomètres de la section Controls et des 8 faders de la section Enveloppe peut modifier le son de façon radicale, donnant à l'utilisateur une palette sonore très large pour le sound design. Veuillez vous reporter au [chapitre 5.3](#) pour plus d'information sur le rôle de ces contrôles.

4.2.3 Sauvegarde d'un programme

Une fois qu'un programme a été modifié selon votre convenance, il peut être sauvegardé en tant que programme utilisateur. De cette manière le programme peut être renommé et rappelé dans son état exact. Reprenons ce programme Splif Pad qui vient d'être modifié et appuyons sur le bouton « Save As » à gauche de la barre d'outils :



Bouton Save As

Le programme est alors dupliqué et renommé « Splif Pad copy » ; vous pouvez dès lors modifier son type, ses caractéristiques, sa polyphonie, etc. en cliquant sur le bouton Edit. Reportez-vous au [chapitre 5.4.7](#) pour plus de détails sur l'édition.

4.2.4 Enregistrer un instantané (Snapshot)

Pour obtenir un accès rapide à ce programme utilisateur fraîchement obtenu, vous pouvez en prendre un instantané (« snapshot ») :



La section Snapshots

Dix instantanés sont stockés dans le logiciel et rechargés à son ouverture. Pour stocker le son actuel en tant que *snapshot*, avec le clavier de votre ordinateur faites la combinaison de touches [Shift]+clic sur quelconque bouton Snapshot du clavier virtuel, par exemple le bouton n°1.

Vous pouvez dès lors rappeler ce son à n'importe quel moment en cliquant simplement sur ce bouton, même après avoir quitté et ré-ouvert le logiciel.

4.3 Mode « Scene »

4.3.1 Sélection d'un programme Scene

Tout comme la partie Sound de ce guide démarrage rapide, le mode Scene contient beaucoup de fonctionnalités qui vous inspireront et enflammeront votre créativité. Depuis l'écran principal, sélectionnez l'onglet bleu « Scene » de gauche pour basculer dans ce mode.



Onglet de mode Scene

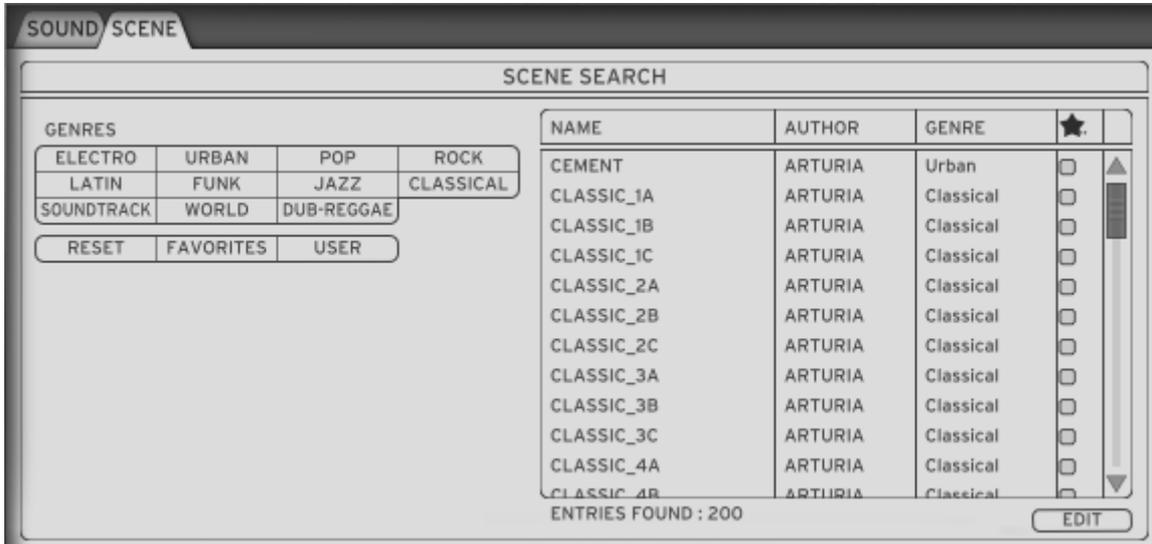
Depuis cet écran vous sélectionner des programmes Scene et les jouer grâce à un clavier MIDI externe, ou via le clavier virtuel.

Un programme Scene est bien plus complet qu'un programme Sound, en fait il contient suffisamment de sons pour produire un titre complet :

- 2 programmes Sound, répartis en parties Upper et Lower

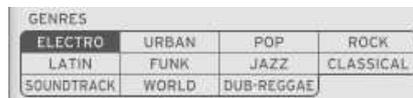
- 1 Melody, un arpégiateur avancé
- 4 Pads déclenchant des sons ou rythmiques, bouclés ou non

200 programmes Scene sont livrés dans le logiciel, organisés en 11 genres :



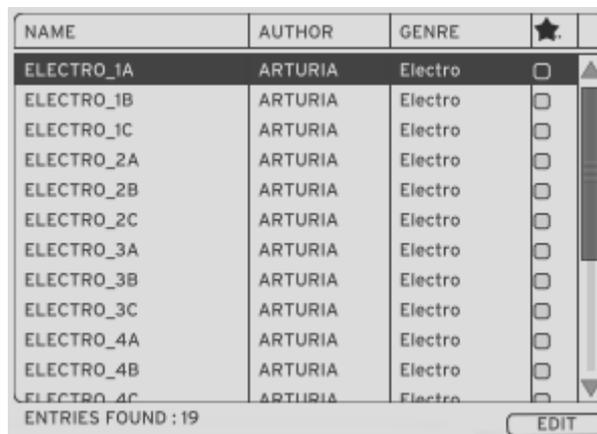
Ecran Scene Search, avec filtre de recherche Genres et liste des programmes

Comme dans la section précédente de ce guide, prenons un exemple en cherchant un son de type Electro. Il suffit de cliquer sur l'entrée « Electro » dans le filtre Genres :



Entrée « Electro » sélectionnée dans le filtre Genres

Une fois cliquée, l'entrée s'obscurcit et la liste des programmes ne contient plus que ceux de type Electro.



Résultats pour le genre « Electro »

Prenons le programme Electro_4A dans la liste, celle-ci étant filtrée sur le genre Electro. Un simple click permet de le sélectionner, le programme se charge, l'entrée est mise en surbrillance :



Programme « Electro_4A » chargé

Pour explorer un programme Scene pour la première fois, on essaye un peu tout pour se faire une meilleure idée de ce que ce mode peut offrir. Voyons voir ce que le programme Electro_4A a précisément à offrir.

Le jeu sur les Drum Pads vous permettra de savoir quels sons rythmiques y sont affectés. En cliquant sur un premier pad vous déclencherez une boucle rythmique, ou un son de type « one-shot ». Essayez-les tous les quatre.

En cliquant sur un pad, un petit triangle apparaît (symbole Play) : s'il reste, le son tournera en boucle jusqu'au prochain clic sur ce pad, ou jusqu'à ce qu'un autre pad exclusif soit activé ; s'il clignote, il est en pause jusqu'au début de la boucle suivante, puis se déclenche.



Les Drum Pads : celui en haut à gauche est bouclé

Les programmes Scene sont en général composés de 2 sons, et Electro_4A en particulier voit ces deux sons répartis en Upper et Lower sur deux zones du clavier. Le point de partage (« split point ») est affiché par un triangle orange au-dessus de la touche correspondante sur le clavier virtuel :



Le point de split

Toutes les notes vers la droite à partir de ce point (notes supérieures) sont envoyées vers le son Upper; toutes les notes à gauche de ce point (notes inférieures) seront envoyées vers le son Lower.

Tous les programmes ne sont pas splittés, certains voient leurs sons superposés (« layer ») ; veuillez vous référer au chapitre 5 pour plus d'informations.

On peut également entendre que Electro_4A possède une Melody (séquence mélodique) appliquée à la voix Upper. La Melody est un savant mélange d'arpégiateur et de

séquenceur : une série de notes et de rythmes prédéfinis déclenchés à la première note jouée, composée de manière adéquate au style musical.

Maintenant que nous avons exploré ce programme Electro_4A, tâchons de le modifier quelque peu.

4.3.2 Modification des sons d'un programme Scene

Modifier un programme Scene est aussi aisé que dans la précédente section Sound de ce guide de démarrage rapide. Dans un programme Scene nous pouvons modifier beaucoup de paramètres concernant les deux Sound (Upper et Lower), les Pads et la Melody.

Continuons sur notre exemple Electro_4A. pour modifier les deux parties Upper et Lower, et utilisons à nouveau les sections Controls et Envelope du clavier virtuel, incluant 10 potentiomètres rotatifs et 8 potentiomètres rectilignes (« faders »).



Sections Controls et Envelope

Grâce aux boutons MOD du clavier virtuel, situés sur la gauche de la section Controls, vous pouvez choisir si les paramètres Controls et Envelope affectent les parties Upper ou Lower.



Les boutons MOD « Upper » et « Lower »

Imaginons que vous vouliez un son plus résonant, une basse acide pour la partie Lower, et des notes plus longues pour la partie Upper.

Pour rendre la partie Lower plus acide, nous devons nous assurer que les Controls et Envelope sont affectés à celle-ci, en cliquant sur le bouton « Lower » de la section MOD. Il suffit alors de tourner le potentiomètre de résonance du filtre vers la droite pour acidifier le son :



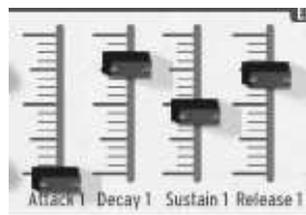
Augmentation de la résonance du filtre

Tournons-nous maintenant vers la partie Upper, en cliquant donc sur le bouton « Upper ». Notez que les potentiomètres et les faders se repositionnent automatiquement pour correspondre à cette partie du son.



Le bouton Upper activé

Augmentons la longueur des notes en élevant le temps de Decay de l'enveloppe d'amplitude, soit « Decay 1 » (second fader en partant de la gauche), de façon à obtenir un son qui perdure une fois la note relâchée :



Réglage du Decay de la première enveloppe

Pour de plus amples informations sur la façon dont chacun des paramètres Controls et Envelope affecte la couleur sonore de votre programme, veuillez vous référer au [chapitre 5.3](#).

4.3.3 Modification des Melody et Pads d'un programme Scene

Une fois modifiés les sons de notre programme, nous pouvons aussi opérer quelques changements dans les Pads et Melody. Nous ne rentrerons pas trop dans les détails (pour cela veuillez vous rendre au [chapitre 5](#)), mais nous allons voir comment modifier un ou deux aspects essentiels de ce programme Electro_4A.

Considérons ces changements :

- Déplacer la Melody vers la partie Lower, afin de pouvoir jouer un solo en Upper,
- Transposer la partie Lower d'une octave vers le haut,
- Choisir un son différent pour la partie Upper.

Basculons dès lors en mode d'édition de ce programme Scene en cliquant sur le bouton Edit en bas à droite de la fenêtre des programmes :



Bouton Edit

Une fois cliqué il s'obscurcit et l'écran Scene Edit apparaît. Il contient quelques informations et options utiles qui seront expliquées en détail dans le chapitre 5.5.5, mais pour le moment concentrons-nous sur nos 3 objectifs.



Ecran Scene Edit

Tout d'abord, pour déplacer la Melody de la partie Upper à la partie Lower, observons la zone associée au milieu droit de cet écran. Nous pouvons voir que « Upper » est en surbrillance, ce qui signifie que le son Upper reçoit la Melody. Il suffit de cliquer sur « Lower » pour affecter la Melody au son Lower ; l'écran devient alors :



Melody assignée à la partie Lower

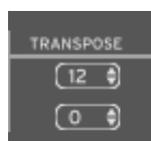
Notons que pour supprimer toute Melody, il suffit d'appuyer à nouveau sur Lower pour que ni Lower ni Upper ne soit sélectionnés.

Maintenant, pour transposer le son de basse d'une octave vers le haut, regardons de plus près la zone Sounds :



Zone Sounds

Comme nous pouvons le constater, il existe transpose pour les deux parties Upper et Lower. Cette dernière est réglée sur -12, soit 12 demi-tons en dessous de l'octave de référence ; réglons cette valeur sur 0, et le son de basse est transposé d'une octave vers le haut :



Son Lower transposé d'une octave supérieure

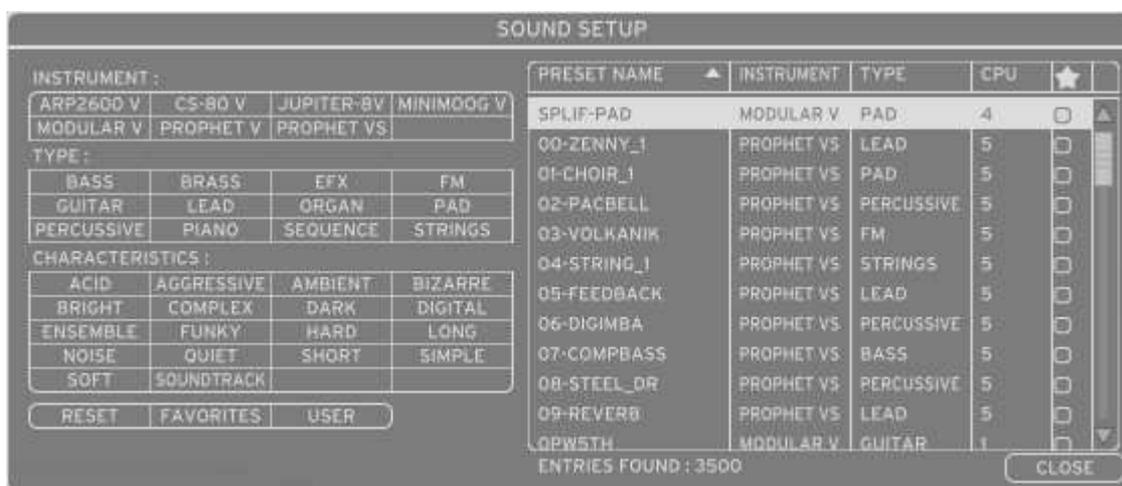
Enfin, nous voulions changer le son de la partie Upper. Les programmes de Scene sont composés de 2 sons mais nous pouvons remplacer ceux-ci par d'autres sons, voire par un son utilisateur !

Pour modifier ce son, cliquons sur l'icône « crayon » à droite de la zone Sounds, juste à côté du menu de transposition :



Icône « crayon »

Une fois cliqué, un nouvel écran Sound Setup s'offre à nous :



Ecran Sound Setup

Cet écran devrait vous sembler familier, c'est le même que l'écran Sound Search, et il va nous permettre de remplacer le son Upper. Nous pouvons éventuellement utiliser les options de filtrage, tout comme dans le mode Sound Search. Sélectionnons le son « Splif-Pad » ; le bouton Close fermera cet écran.

Notez que l'on peut changer le son Lower exactement de la même manière, en cliquant sur son icône « crayon » correspondante.

De la même manière, vous pouvez changer les Melody et Pads ; reportez-vous aux chapitres 5.5.9 et 5.5.10 pour une explication approfondie sur ces éléments.

4.3.4 Sauvegarde d'un programme Scene

La sauvegarde d'un programme Scene en tant que programme utilisateur s'effectue de la même manière qu'un programme Sound, c'est-à-dire en utilisant le bouton Save As (voir chapitre 4.2.3). Les instantanés sont faits de la même manière (voir chapitre 4.2.4).

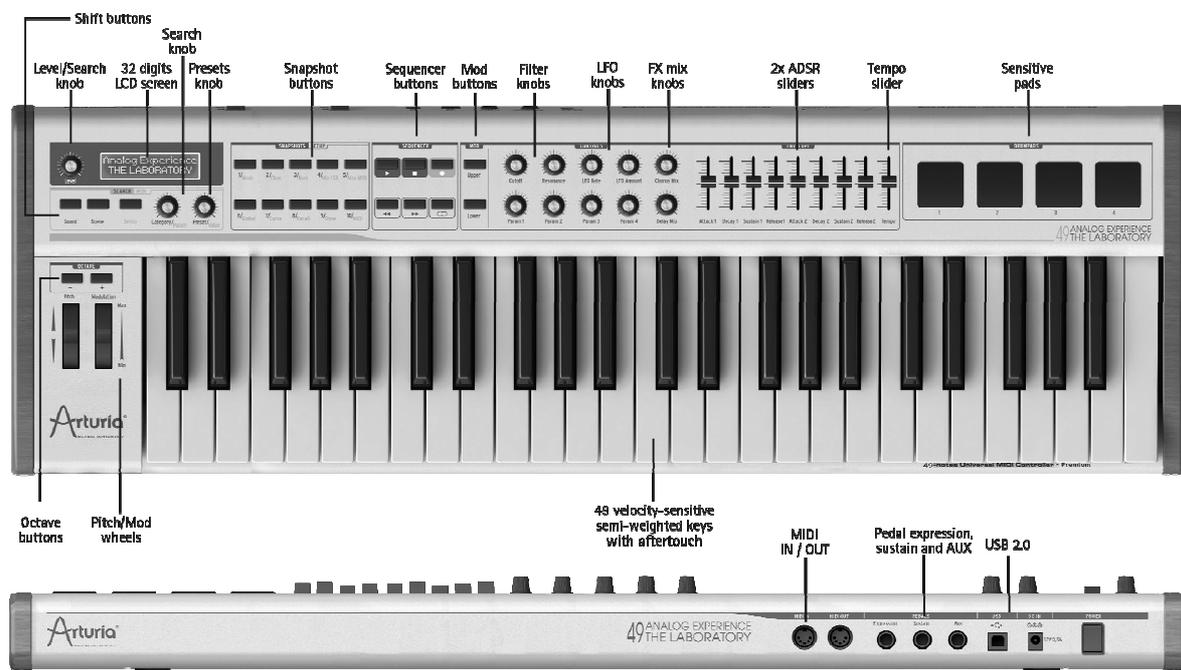
4.4 Le clavier Analog Experience "The Laboratory"

Le clavier Experience se connecte idéalement au logiciel Analog Laboratory pour créer une combinaison hybride permettant de contrôler pratiquement tous les aspects du logiciel directement depuis le clavier. Cela est également utile en contexte *live*,

permettant à l'utilisateur de laisser de côté clavier d'ordinateur et souris pour se concentrer sur les sons.

La première étape est de brancher le clavier à l'ordinateur en utilisant le câble USB fourni. Ce câble ne transmet pas seulement les données pour contrôler le logiciel, mais aussi l'alimentation électrique du clavier : nul besoin de connecter une alimentation externe au clavier lorsque celui-ci est utilisé avec un ordinateur, aussi le câble USB est le seul dont vous ayez besoin. La prise USB est située sur la face arrière du clavier, et l'autre extrémité du câble doit être connectée dans un port USB libre de votre ordinateur. Une fois le clavier branché, l'ordinateur allumé et l'interrupteur positionné sur On, le clavier doit s'illuminer.

L'étape suivante est de lancer le logiciel Analog Laboratory. Vous devriez pouvoir entendre les notes jouées lorsque vous appuyez sur les touches du clavier ; dans la négative, veuillez vérifier les paramètres Audio & MIDI comme suggéré dans les premières lignes de ce guide de démarrage rapide.



Le clavier hardware (Analog Experience "The Laboratory" uniquement)

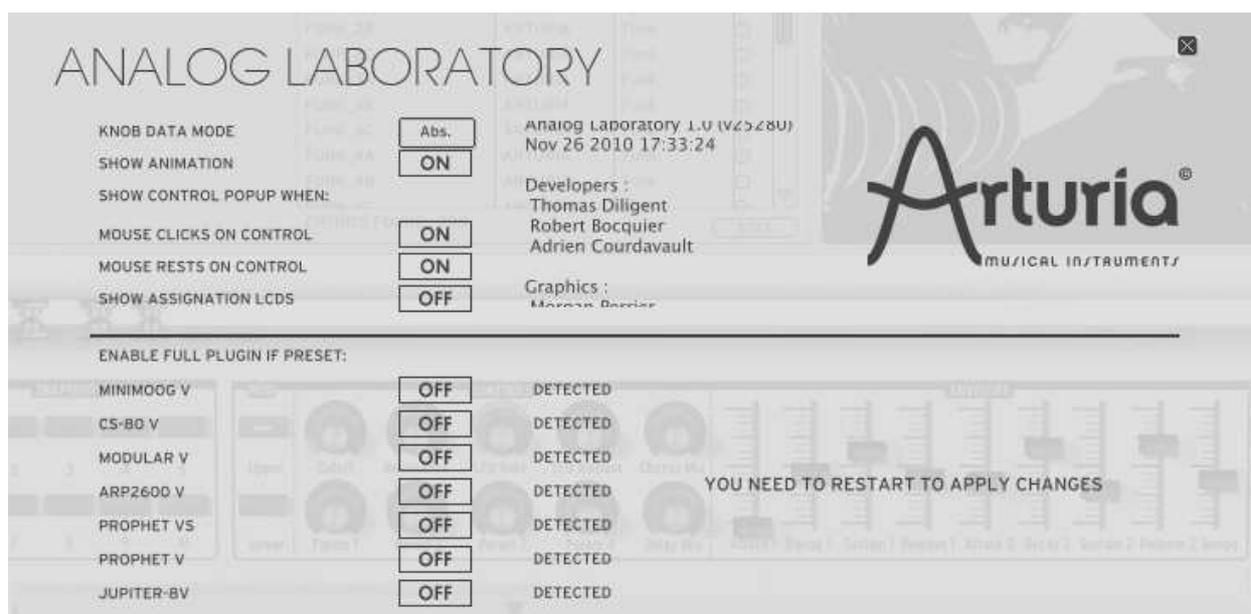
5 COMMENT UTILISER ANALOG LABORATORY

Analog Laboratory est similaire à ses « petits frères » Analog Factory et Analog Player ; il contient un grand nombre de sons issus des meilleures émulations logicielles Arturia, basées sur les plus célèbres synthétiseurs de l'industrie musicale.

5.1 Configuration

5.1.1 Préférences générales

Vous pouvez déterminer les préférences générales pour l'utilisation d'Analog Laboratory. Pour ce faire, cliquez sur le logo  du clavier virtuel, ou sur le bouton PREFS de la barre d'outils.



La fenêtre des préférences générales

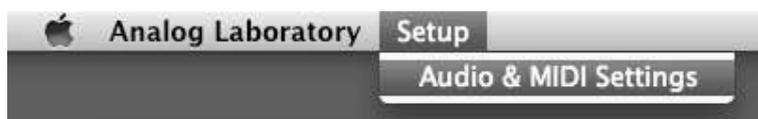
Les options disponibles sont les suivantes :

KNOB DATA MODE	<p>Vous pouvez choisir le mode de transmission de données des encodeurs :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ ABS est le mode absolu, où le contrôleur MIDI envoie la valeur exacte du paramètre ; c'est la valeur par défaut.▪ REL1 est le mode relatif usuel, où le contrôleur envoie des valeurs incrémentales et décrementales, y compris l'accélération ;▪ REL2 est un mode relatif différent, dit du « complément à deux », utilisé par certains contrôleurs MIDI.
SHOW ANIMATION	<p>Activez ou désactivez l'animation du clavier et de gestionnaire de programmes qui se déplie et se replie (utilisez ON ou OFF, ON montrant l'animation).</p>
SHOW CONTROL POPUP WHEN MOUSE CLICKS ON CONTROL	<p>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.</p>
SHOW CONTROL POPUP WHEN MOUSE RESTS ON CONTROL	<p>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.</p>
SHOW ASSIGNATION LCDS	<p>Cette fonction vous permet d'afficher ou cacher les 4 petits écrans qui affichent l'affectation des contrôles « Key Parameters ».</p>
ENABLE FULL PLUG-INS IF PRESENT	<p>Permet l'édition d'un programme Analog Laboratory depuis le synthétiseur Arturia originel, si cette version complète est active sur le même ordinateur (et par conséquent marquée comme « détectée »). Choisissez ON pour utiliser la fonction « Open » depuis l'écran Sound Search.</p>

5.1.2 Réglages Audio et MIDI

La fenêtre de réglage Audio & MIDI permet, comme son nom l'indique, de régler les paramètres Audio et MIDI du synthétiseur.

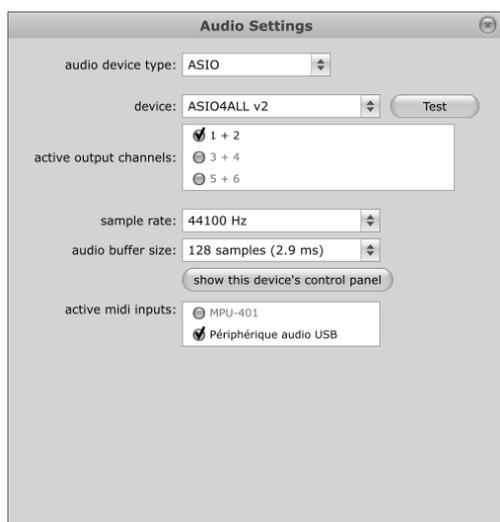
Elle est accessible depuis la barre de menu Setup > Audio & MIDI Settings.



Le menu Audio & MIDI Settings sur Mac OS X



...et sur Windows



La fenêtre "Audio & MIDI Settings", sur Windows et sur OS X

<i>(Windows)</i> AUDIO DEVICE TYPE	Sélectionne le driver adéquat pour votre carte son.
<i>(Mac OS)</i> OUTPUT	Sélectionne la sortie audio utilisée par Analog Laboratory. Par défaut « Built-in Output » sur Mac ; sur Windows il est fortement recommandé d'utiliser le driver ASIO adapté à votre carte son.
<i>(Windows)</i> DEVICE	
TEST	Envoie un court signal sinusoïdal pour s'assurer que le son est envoyé au bon périphérique.
SAMPLE RATE	Sélectionne la fréquence d'échantillonnage, par défaut 44,1 kHz. Augmenter cette fréquence améliore la qualité du son, néanmoins au prix d'une charge processeur supérieure.
AUDIO BUFFER SIZE	Sélectionne la taille du tampon audio, affiché en échantillons (<i>samples</i>) et en millisecondes. La valeur par défaut est de 512 échantillons. Baisser cette valeur réduit la latence, mais ajoute de la charge processeur, et réciproquement. La latence est le retard entre l'instant où une note est pressée et un son est joué.
ACTIVE MIDI INPUTS	Affiche les entrées MIDI qui peuvent être utilisées pour contrôler Analog Laboratory. Sélectionnez ici votre clavier de contrôle MIDI, s'il est reconnu par votre système d'exploitation.

5.2 Barre d'outils

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



La barre d'outils

Soit de la gauche vers la droite :

SAVE Permet de sauver directement un programme utilisateur qui aura été modifié (sans passer par la fenêtre Save As).

SAVE AS Sauvegarde des programmes de sons. Ceci vous permet de sauver un programme que vous aurez modifié, en lui donnant un nouveau nom. Ce nouveau programme sera un programme utilisateur (par opposition aux programmes d'usine, ou *presets*, livrés 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 programme, et de le classer par Type et Caractéristiques.

 *Afin que les fondations de l'instrument restent intactes, il n'est pas possible d'écraser un programme d'usine (l'un des Presets que nous livrons avec Analog Laboratory). En revanche, la fonction Save As vous permet de contourner cette règle en sauvant ces programmes sous d'autres noms.*

DELETE Permet d'effacer un programme utilisateur. Il n'est pas possible d'effacer un programme d'usine (preset).

**PRESET NAME
INSTRUMENT
TYPE** Nom du programme de son courant, nom de l'Instrument, et Type d'instrument. Ceci vous donne les indications sur le programme que vous êtes en train d'utiliser.

EXPORT Choisissez cette fonction pour exporter vos propres programmes utilisateurs. Cliquez sur Export, choisissez la destination du fichier «*.snd» ou «*.scn» qui sera créé, et nommez-le.

 *Afin que les fondations d'Analog Laboratory restent intactes, il n'est possible d'importer/exporter que des programmes utilisateur.*

IMPORT Permet d'importer un fichier contenant des programmes utilisateur pour Analog Laboratory : ceci vous permet d'ajouter des sons à votre collection personnelle. Le fichier en question est appelé «*.snd» (pour un Sound) ou «*.scn» (pour une Scene). Pour importer, cliquez sur IMPORT, et localisez sur votre ordinateur le fichier à importer

MIDI Cette fenêtre déroulante vous permet de choisir le canal sur lequel Analog Laboratory recevra les informations MIDI. Choisissez ALL par défaut, pour recevoir le MIDI sur tous les canaux. Un témoin lumineux de l'activité MIDI doit s'éclairer lorsque vous déclenchez une note depuis un contrôleur ou clavier MIDI externe.

TUNE Réglage général de l'accordage d'Analog Laboratory. Ceci vous permet d'affiner l'accordage général de l'instrument, pour le rendre au besoin plus aigu ou plus grave.

ALL Choix de la visualisation de l'interface. Ces trois boutons de sélection vous permettent de voir tout (ALL), seulement le clavier (BOTTOM),
BOTTOM ou seulement le gestionnaire de programmes de sons/scènes (UP).
UP

5.3 Le clavier virtuel

En sélectionnant la vue « Bottom » dans la barre d'outils d'Analog Laboratory, 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).

5.3.1 Le clavier virtuel et les paramètres de réglage des sons

Le potentiomètre rotatif appelé LEVEL contrôle le volume général d'Analog Laboratory. Plus on tourne ce potentiomètre vers la droite, plus le niveau de sortie est élevé, et inversement.

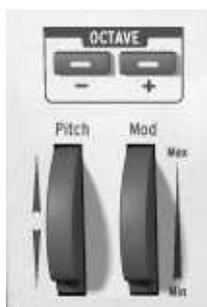
Le clavier virtuel d'Analog Laboratory comporte 49 touches qui permettent de déclencher directement les sons sans l'aide d'un contrôleur externe.



Le clavier virtuel

5.3.2 Les molettes et la transposition

Les molettes circulaires qui se trouvent à gauche des notes du clavier donnent un contrôle à l'utilisateur sur la fréquence du son (« Pitch », hauteur de note) et sur l'amplitude de modulation (« Mod »).



Molettes

PITCH 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.

MOD. Cette molette contrôle le taux de modulation qui pourra éventuellement animer les sons déclenchés.

 La molette de modulation n'est pas nécessairement affectée à un paramètre sonore sur tous les presets.

OCTAVE Les boutons de transposition d'octave permettent de transposer l'accordage du clavier vers des octaves plus basses ou plus hautes, et cela sans changer la zone du clavier où les notes sont jouées.

5.3.3 MOD

La section MOD (« Keyboard ») est utilisée uniquement en mode Scene (voir [chapitre 5.5](#)). Elle contient deux boutons permettant d'affecter les potentiomètres de la section Controls à la partie Lower ou Upper du programme Scene.



Les boutons MOD à gauche, la section Controls à droite

5.3.4 Le filtre



Le 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, rendant celui-ci plus brillant ou plus sourd.

RESO Modifie la résonance du filtre, le son devient plus tranchant et « hurlant » lorsque ce paramètre est poussé.

5.3.5 Le LFO

Le LFO (Low Frequency Oscillator), ou oscillateur de basses fréquences, est utilisé pour moduler les sons d'Analog Laboratory. Concrètement, et selon ses réglages, il génère des modulations de type vibrato, « wah-wah », tremolo, etc.



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.

5.3.6 Les paramètres-clés

La section des paramètres-clés se trouve au centre du clavier : elle est clairement identifiable avec ses potentiomètres rotatifs marqués « Param 1 » à « Param 4 ».



Les 4 paramètres-clés

Afin de renforcer notre approche d'un instrument simple, mais néanmoins efficace et versatile, nous vous proposons, pour chacun des programmes que vous pouvez sélectionner, davantage de paramètres à modifier pour personnaliser les sons d'Analog Laboratory. Aussi, les 4 paramètres-clés sont toujours disponibles, mais ils sont différents pour chaque programme sonore : nous avons pris le soin de sélectionner les 4 paramètres les plus essentiels et pertinents pour chacun des 3.500 sons d'Analog Laboratory. 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 potentiomètre en question. Ces paramètres peuvent également être automatiquement affichés juste au-dessus des notes du clavier virtuel si vous avez activé l'option SHOW ASSIGNATION LCDS dans les préférences générales (voir [chapitre 5.1.1](#)).

Vous pourrez bien entendu les modifier avec les 4 potentiomètres dédiés.

5.3.7 Effets

Analog Laboratory comporte également une section effet très simple, mais non 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).



Dosage des effets

CHORUS MIX L'effet généré par le chorus permet d'épaissir et d'élargir les sons de synthétiseurs d'Analog Laboratory. Ce potentiomètre vous permet de doser la quantité de l'effet appliqué.

DELAY MIX 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. Ce potentiomètre vous permet de doser la quantité de l'effet appliqué.

5.3.8 Enveloppes

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

ATTACK L'attaque 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).

DECAY La durée est la phase suivant l'attaque, durant laquelle l'amplitude du son peut évoluer plus ou moins fortement, ou faiblement (le son gagne ou perd en force).

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

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

Grâce à ces 8 curseurs dénommés vous pouvez très simplement éditer les courbes d'enveloppe de chacun des sons d'Analog Laboratory. Si, par exemple, vous trouvez un son intéressant, mais dont le temps d'attaque est trop court, vous pourrez alors réduire celui-ci grâce à un des curseurs d'attaque.



Enveloppes "ADSR"

Comme nous allons le voir dans les paragraphes suivants, les divers paramètres, potentiomètres et curseurs d'Analog Laboratory 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 Laboratory avec un clavier MIDI (de nombreuses références sont désormais disponibles chez de nombreuses marques).

5.3.9 Snapshots : 10 rappels instantanés



Les boutons Snapshots

Le clavier virtuel d'Analog Laboratory comporte 10 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 10 emplacements différents. Ces dix instantanés sont automatiquement sauvegardés à la fermeture du programme Analog Laboratory, 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 10 programmes que vous utiliserez lors d'un concert, sans toucher à votre souris.

Mais vous pouvez aussi les utiliser pour stocker 10 sons différents que vous voulez tester pour comparaison dans une piste instrumentale d'un morceau (comparer par exemple 10 différents sons de basse pour choisir le plus adapté). Dans un autre registre, vous pouvez utiliser ces 10 instantanés pour stocker un même programme sonore, avec 10 états différents : en 1, le son original, en 2 ce même son avec le filtre plus ouvert, en 3 le même avec davantage de delay, etc.

Pour sauvegarder un « snapshot » :

- ▶ Sélectionnez un programme, 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 de celui-ci sera alors simplement remplacé.
- ▶ Plus tard, pour rappeler cet instantané, faites un simple clic sur ce même bouton.

Notez que si votre clavier ou contrôleur MIDI externe comporte 10 boutons, vous pouvez alors les assigner aux snapshots et bénéficier ainsi d'une interface tactile pour rappeler instantanément l'un de ces 10 instantanés.

5.3.10 Pads

Les pads offrent une nouvelle dimension rythmique à Analog Laboratory, et transforment ce logiciel en station de production complète. Ils sont utilisés en mode Scene pour déclencher des boucles et autres effets spéciaux, veuillez vous reporter au [chapitre 5.5](#) pour plus d'information à ce sujet.



Section Drum Pads

5.3.11 Contrôle MIDI 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 Laboratory : le témoin lumineux MIDI In présent dans la barre d'outils vous permet de contrôler que l'instrument reçoit bien les messages MIDI venant de votre clavier externe.

Chaque instance d'Analog Laboratory reçoit des événements MIDI transmis sur un canal donné. Ce canal de réception est défini d'une façon globale pour le synthétiseur, soit dans le séquenceur hôte, soit dans l'application autonome Analog Laboratory. Sur ce canal de réception, le logiciel reçoit différents messages de contrôle MIDI.

Il est possible de choisir un message de contrôle pour chaque paramètre, ce qui revient à assigner un contrôleur physique externe à ce même paramètre. L'assignation MIDI est faite grâce à une combinaison de touche à effectuer sur le paramètre que l'on souhaite assigner :

- [Ctrl]+clic sur Windows
- [Cmd]+clic sur Mac OS

Une fenêtre de configuration apparaît et offre le choix d'un numéro de contrôle MIDI. Celui-ci peut être réglé manuellement en cliquant dessus, ou automatiquement en sélectionnant la fonction « Learn » et en manipulant le contrôleur physique : le numéro de contrôle MIDI est alors détecté et configuré automatiquement.

Pour désactiver le contrôle MIDI, il suffit de décocher la case « Active » dans cette fenêtre.



Assignation d'un contrôleur MIDI

5.4 Le mode Sound

Le gestionnaire de sons, de couleur beige, est l'onglet où tous les sons simples (« Sounds ») sont affichés.

3.500 sons sont présents ; un programme de type « Sound » contient toutes les informations de réglages des différents contrôles du synthétiseur original, nécessaires pour reproduire ce même son.



Gestionnaire de sons : les vues Sound Search et Sound Details

Pour charger un son, veuillez simplement cliquer sur le nom d'un programme dans la liste de droite de la vue « Sound Search » :

PRESET NAME ▲	INSTRUMENT	TYPE	CPU	★	
SPLIF-PAD	MODULAR V	PAD	4	<input type="checkbox"/>	▲
SPLIF-PAD COPY	MODULAR V	PAD	4	<input type="checkbox"/>	
00-ZENNY_1	PROPHET VS	LEAD	5	<input type="checkbox"/>	
01-CHOIR_1	PROPHET VS	PAD	5	<input type="checkbox"/>	
02-PACBELL	PROPHET VS	PERCUSSIVE	5	<input type="checkbox"/>	
03-VOLKANIK	PROPHET VS	FM	5	<input type="checkbox"/>	
04-STRING_1	PROPHET VS	STRINGS	5	<input type="checkbox"/>	
05-FEEDBACK	PROPHET VS	LEAD	5	<input type="checkbox"/>	
06-DIGIMBA	PROPHET VS	PERCUSSIVE	5	<input type="checkbox"/>	
07-COMPASS	PROPHET VS	BASS	5	<input type="checkbox"/>	
08-STEEL_DR	PROPHET VS	PERCUSSIVE	5	<input type="checkbox"/>	
09-REVERB	PROPHET VS	LEAD	5	<input type="checkbox"/>	▼

Liste des programmes dans la vue Sound Search

Dans Analog Laboratory, il y a plusieurs façons de classer et filtrer les sons afin de faciliter la gestion des programmes, et ainsi trouver le son adéquat pour un travail efficace ; il n'est pas nécessaire de parcourir les 3.500 programmes pour trouver le son désiré. Les filtres de recherche sont listés à gauche de l'écran Sound Search et présentés comme suit : Instrument, Type, et Characteristics. Prenons un moment pour détailler l'ensemble.

5.4.1 Instrument

Cette entrée permet de choisir parmi sept synthétiseurs disponibles :

- ARP 2600 V
- CS-80 V
- Jupiter-8V
- Minimoog V
- Moog Modular V
- Prophet V
- Prophet VS

Par exemple, en choisissant de ne cliquer que sur CS-80 V, on obtiendra une liste de programmes provenant uniquement du synthétiseur CS-80 V. Mais il est aussi possible de faire des choix multiples. Par exemple en sélectionnant à la fois CS-80 V et ARP 2600 V, on obtiendra logiquement une liste de programmes ne provenant uniquement que de ces deux synthés, CS-80 V et ARP 2600 V.

La liste des programmes ainsi obtenue est classée dans la colonne verticale dénommée Preset Name (nom du preset).

5.4.2 Type

TYPE :			
BASS	BRASS	EFX	FM
GUITAR	LEAD	ORGAN	PAD
PERCUSSIVE	PIANO	SEQUENCE	STRINGS

Le filter Sound Type

Cette option permet de choisir selon le type d'instrument recherché :

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

Comme pour le tri des programmes par choix d'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 sons de basse. Il en va de même si l'on choisit tout autre type d'instrument.

Néanmoins, le gestionnaire de programmes 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. Par 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 programmes qui ne rempliront que ces dernières conditions.

5.4.3 Characteristics

CHARACTERISTICS :			
ACID	AGGRESSIVE	AMBIENT	BIZARRE
BRIGHT	COMPLEX	DARK	DIGITAL
ENSEMBLE	FUNKY	HARD	LONG
NOISE	QUIET	SHORT	SIMPLE
SOFT	SOUNDTRACK		

Le filtre Sound Characteristics

Cette option permet de choisir les programmes selon des caractéristiques de son.

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

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 son idéal.

5.4.4 Entries Found : résultats de votre recherche

Le chiffre affiché vous indique clairement le nombre de programmes trouvés correspondant aux critères de votre recherche.

5.4.5 Options de filtrage



Options de filtrage

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

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

FAVORITES Vous pouvez commencer votre tri en choisissant de n'afficher et de ne rechercher que parmi vos programmes marqués comme favoris.

USER Abréviation de « USER PRESETS », qui signifie programmes de l'utilisateur. Puisqu'il vous est possible de sauvegarder vos propres programmes, la fonction USER vous permet de commencer votre tri en choisissant de n'afficher et de ne rechercher que parmi vos propres programmes. C'est un critère de tri supplémentaire, ainsi qu'un raccourci pour accéder directement à la liste de vos propres programmes.

5.4.6 Informations sur le programme courant



Infos sur le programme courant

Situées à la droite dans l'écran du Gestionnaire de Programme, vous trouverez les informations sur le programme 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 programme courant est affiché.

INSTRUMENT Le nom de l'instrument recréé est affiché.

AUTHOR Le nom du créateur du programme en question est indiqué.

POLYPHONY Le nombre de voix de polyphonie est indiqué.

5.4.7 Edition d'un programme

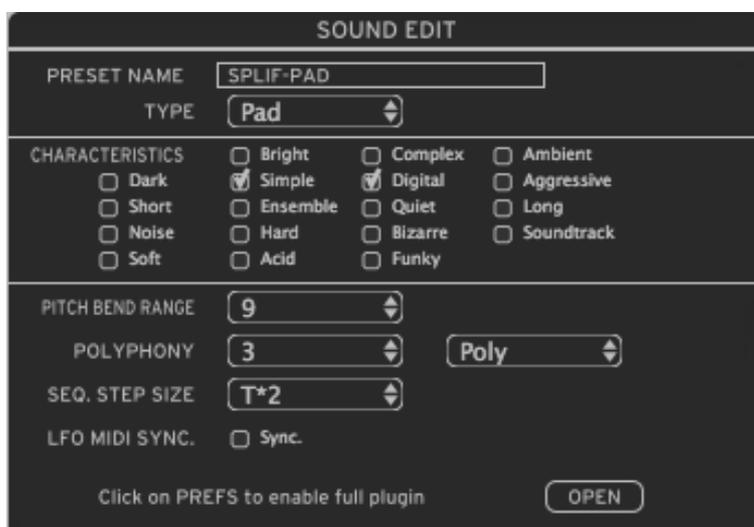
Au cas où le programme couramment sélectionné est un programme USER (créé par l'utilisateur), il est possible d'en éditer les informations en cliquant sur le bouton EDIT :



Bouton Edit

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 d'édition du programme

PRESET NAME	Vous pouvez modifier ici le nom du programme sélectionné.
TYPE	Vous pouvez modifier ici le type du programme sélectionné : Bass, Brass, Pad, Lead, etc.
CHARACTERISTICS	<p>Vous pouvez éditer ici les caractéristiques sonores de votre programme, en sélectionnant un ou plusieurs des 18 adjectifs disponibles.</p> <p>Ces caractéristiques seront prises en compte lorsque le filtre Characteristic est utilisé. Par exemple, en sauvegardant un son avec en caractéristique l'adjectif « Simple », une requête sur Simple dans le filtre Characteristic renverra ce son, affiché parmi tous les autres partageant cette caractéristique.</p>
PITCH BEND RANGE	Sélectionne l'intervalle (en demi-tons) de transposition (haute ou basse) lorsque la molette de Pitch Bend est activée. Tout message de variation de hauteur reçu transmis par un clavier ou séquenceur externe affectera également le pitch d'Analog Laboratory.
POLYPHONY	<p>Permet de choisir le nombre de voix de polyphonie disponibles pour le programme courant, entre 1 et 32 voix.</p> <p>Le menu déroulant à droite permet de sélectionner le mode d'allocation des voix : Mono (une seule voix), Unison (plusieurs voix empilées sur la même note), ou Poly (plusieurs notes jouées simultanément).</p> <p>Ajouter de la polyphonie augmente la richesse sonore d'un programme car plusieurs notes peuvent être jouées à la fois, toutefois au détriment de la charge processeur. Il convient donc d'ajuster ce réglage avec raison.</p>
SEQ. STEP SIZE	Si le programme utilise une séquence, cette option permet d'ajuster le rapport de synchronisation du séquenceur interne. T étant la base de temps, lorsque une option avec un « * » est sélectionnée le coefficient est multiplicateur. Si une option avec

un « / » est utilisée, le coefficient est diviseur. Par exemple, « T*2 » signifie « tempo double ».

LFO MIDI SYNC Si le programme contient un LFO, cette option enclenche la synchronisation avec le monde extérieur, et ce afin d'obtenir des modulations synchrones.

Cliquer sur le bouton « Save » de la barre d'outils valide les modifications, les sauvegarde pour ce programme. Cliquer sur « Edit » retourne à l'écran d'information (voir chapitre 5.4.6).

.Un programme usine ne peut pas être modifié ; vous devez préalablement le sauvegarder en tant que programme utilisateur en cliquant sur Save As.

5.4.8 Ouverture d'un programme

Tout en bas à droite de l'écran Sound Edit est situé le bouton Open :



Le bouton Open

Comme précédemment mentionné, tous les sons contenus dans Analog Laboratory sont issus des synthétiseurs logiciels Arturia. Une des puissantes fonctionnalités d'Analog Laboratory est que ces sons peuvent être ouverts et édités dans leurs synthétiseurs d'origine.

En cliquant sur le bouton « Open », le programme sélectionné sera ouvert dans l'interface du synthétiseur d'origine. Pour que cette fonctionnalité soit active, il faut que le synthétiseur logiciel soit installé et pleinement fonctionnel.

Par exemple, si vous possédez une version de l'ARP2600 V, alors vous pourrez ouvrir n'importe lequel des programmes ARP2600V dans Analog Laboratory, « appeler » l'ARP2600 V en cliquant sur Open, éditer le son, puis le sauvegarder en tant que programme utilisateur.

.Les programmes usine ne peuvent être écrasés, mais seulement modifiés puis enregistrés en tant que programmes utilisateur.



Preset ARP2600 V ouvert et édité depuis Analog Laboratory

5.4.9 Organisation visuelle des listes de sons

En plus de la possibilité de filtrer pour choisir parmi les 3.500 sons d'Analog Laboratory, 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, Prophet VS ou Jupiter-8V. 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...)

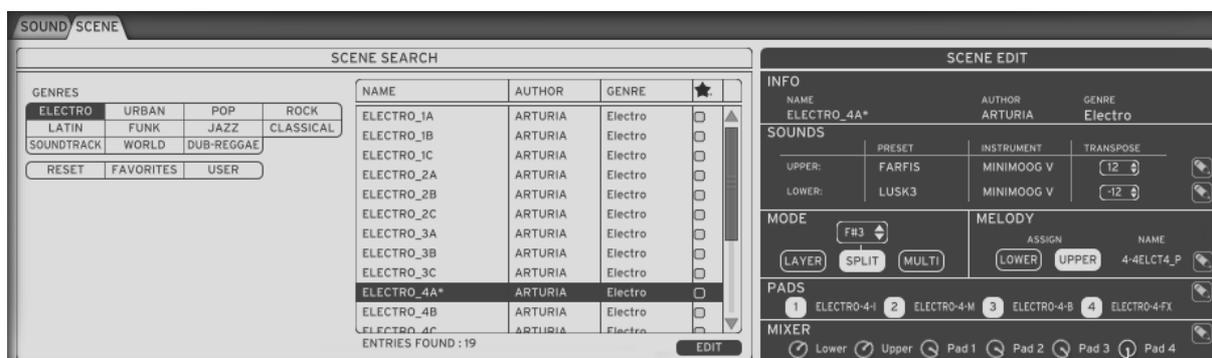
TYPE Dans cette colonne apparaît, pour chaque Preset, le TYPE d'instrument correspondant au Preset en question (BASS, LEAD, PAD, ORGAN...). En cliquant en haut de cette colonne, sur le mot TYPE, la liste complète des Presets apparents sera reclassée de la manière suivante : les Presets seront rangés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

5.5 Le mode Scene

Le mode Scene est un des concepts puissants et innovants derrière Analog Laboratory. En ajoutant des Melody, des Pads, un Mixer ainsi qu'un *split* et des possibilités de *layering*, il transforme ce logiciel en station de production autonome. Cette deuxième partie du logiciel est de couleur bleu-ciel, et accessible depuis son onglet Scene.



Le mode Scene

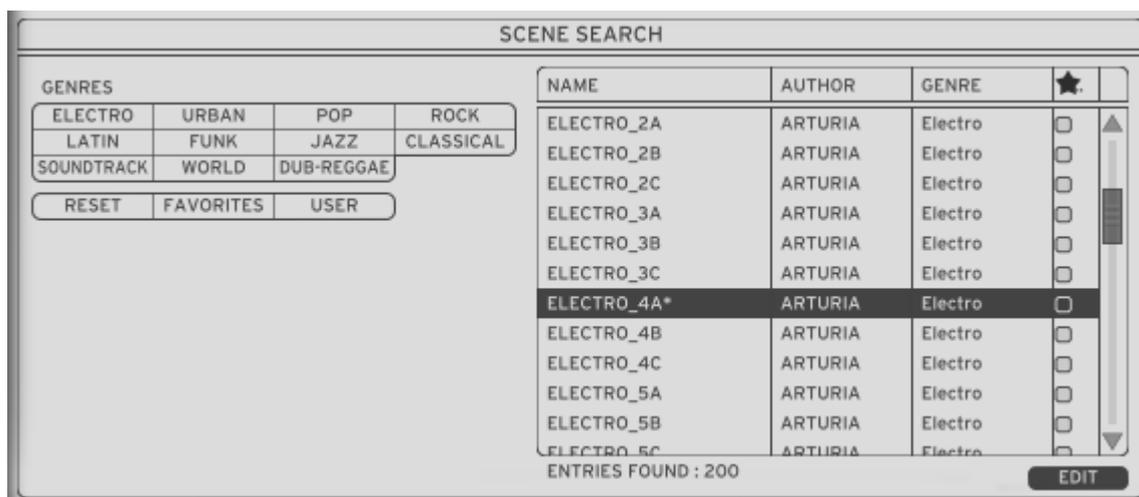
Un programme Scene est composé des éléments suivants :

- 2 sons : un Upper et un Lower
- 1 mode : splitté, empilé, multi
- 1 Melody
- 4 échantillons assignés aux pads
- 1 mixer pour le réglage des volumes et panoramiques

Il existe plusieurs options pour personnaliser ces programmes, et elles sont toutes accessibles depuis l'écran Scene Edit. Cela sera exploré un peu plus loin, entre les chapitres 5.5.5 et 5.5.11.

5.5.1 Scene Search

Analog Laboratory est livré avec 200 programmes Scene prêts à l'emploi. Ils peuvent être aisément explorés et sélectionnés grâce à l'écran Scene Search :



L'écran Scene Search

Sur la droite de l'écran se trouve une liste des programmes Scene disponibles. Un simple clic sur un de ces programmes appelle automatiquement tous les paramètres afférents à celui-ci : les sons Upper et Lower, les sons affectés aux Pads, les réglages de Mode et de Mixer, etc.

Les programmes de type Scene sont organisés par nom et affichent ces informations :

NAME	AUTHOR	GENRE	★
------	--------	-------	---

NAME	Les noms des programmes Scene, listés alphabétiquement.
AUTHOR	Les noms des créateurs de programmes Scene.
GENRE	Les genres musicaux auxquels ces programmes font référence.
★ (FAVORITES)	En cochant une case dans cette colonne, le programme Scene correspondant devient un favori (Favorite) et apparaîtra lorsque l'option de filtrage Favorite sera activée (voir chapitre 5.5.3).

5.5.2 Filtrage par Genres

ELECTRO	URBAN	POP	ROCK
LATIN	FUNK	JAZZ	CLASSICAL
SOUNDTRACK	WORLD	DUB-REGGAE	

Filtrage par critère Genres

« Genres » fait référence au style musical d'un programme Scene. Chaque programme est associé à un ou plusieurs genres, vous permettant d'accéder rapidement à un programme Scene particulier grâce à ce critère de filtrage. Voici les Genres parmi lesquels faire votre choix :

- Electro
- Latin
- Soundtrack
- Urban
- Funk
- World
- Pop
- Jazz
- Dub-Reggae
- Rock
- Classical

Tout comme le filtrage en mode Sound, vous pouvez choisir un ou plusieurs Genres de programmes. En sélectionnant Pop uniquement, l'utilisateur reçoit une liste ne contenant que des programmes pop ; en choisissant Pop et Jazz, les programmes des deux types seront affichés.

5.5.3 Options de filtrage



Options de filtrage

Au-dessous de ces critères de filtrage se trouvent 3 boutons : Reset, Favorites, et User, dont les fonctions sont :

RESET	Efface le critère de filtrage courant, une nouvelle recherche peut être commencée.
FAVORITES	N'affiche que les programmes favoris que l'utilisateur a déclarés comme tels. Quand cette option est activée, le filtre Genres ne s'appliquera qu'à la liste des favoris.
USER	Puisque l'utilisateur peut modifier et créer de nouveaux programmes, il peut aussi choisir cette option pour visualiser et rechercher uniquement parmi ceux-ci.

5.5.4 Entries found

Ce nombre, affiché sous la liste des programmes Scene, indique le nombre de programmes Scene correspondant aux critères de recherche.

5.5.5 Scene Edit

La page Scene Edit est localisée à droite de l'écran Scene. Elle inclut des informations importantes à propos du programme Scene sélectionné, et permet à l'utilisateur de modifier ce programme à son goût.



Page Scene Edit

Grâce à cette page, l'utilisateur peut voir et modifier :

- Info
- Sounds
- Mode
- Melody
- Pads
- Mixer

5.5.6 Info

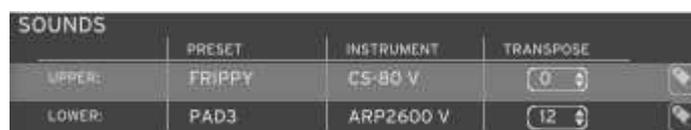
Cette zone regroupe les informations concernant le programme Scene actuel : son nom (Name), son auteur (Author) et le genre musical associé (Genre). Cette zone ne peut être éditée que pour les programmes créés ou modifiés par l'utilisateur.



Section Info de l'écran Scene Edit

5.5.7 Sounds

Comme précédemment mentionné, Analog Laboratory inclut 2 sons : un Upper et un Lower. Toute information concernant ces deux sons peut être retrouvée dans la section Sounds de l'écran Scene Edit, comme illustré ci-dessous :



Section Sounds de l'écran Scene Edit

SOUNDS	La ligne du haut montre le son Upper, celle du bas le son Lower.
PRESET	Le nom du programme actuellement assigné à la partie Upper ou Lower. Cette information est en lecture seule (utilisez le bouton « crayon » pour changer).
INSTRUMENT	Dans cette colonne, le nom du synthétiseur ayant permis de créer ce son.
TRANSPOSE	Permet de rapidement transposer le son Upper ou Lower.

Les sons Upper et Lower peuvent être choisis parmi 3.500 en cliquant sur leur petite icône « crayon » respective, située tout à droite de l'écran :



L'icône « crayon »

Cela fait apparaître l'écran Sound Setup où l'utilisateur peut choisir un son différent. Cette action peut être accomplie sur les sons Upper et Lower, puisque ces deux sons peuvent être également changés.

Par exemple, pour choisir un programme différent pour le son Upper, cliquez sur l'icône crayon de la ligne correspondante. Cette action ouvre l'écran Sound Setup :



Ecran Sound Setup pour le son Upper

Une fois dans cet écran, vous pouvez sélectionner un nouveau son de la même manière que vous l'auriez fait en mode Sound, incluant l'usage du filtrage par Instrument, Type, et Characteristic). Veuillez vous référer au [chapitre 5.4](#) pour plus d'information sur la méthode de filtrage.

Le nouveau son est chargé dès que vous cliquez sur le nom du preset ; pour annuler votre choix, rechargez la Scene. Le bouton Close referme l'écran et vous vous retrouverez à l'écran principal.

Procédez de la même façon afin de modifier le son Lower, en cliquant sur son icône crayon correspondante.

5.5.8 Mode

Le Mode d'un programme Scene est le réglage déterminant comment les deux sons Upper et Lower sont répartis sur le clavier :



Section Mode de l'écran Scene Edit

-
- LAYER** Empile les sons Upper et Lower l'un au-dessus de l'autre : toute appui sur une note déclenche ces deux sons en même temps.
-
- SPLIT** Définit un point de partage virtuel sur le clavier, via le menu situé au-dessus du bouton Split. Toutes les touches situées à gauche de ce point déclencheront le son Lower. Toutes les touches à partir de ce point déclencheront le son Upper.
-
- MULTI** Ce mode multitimbral permet aux sons Upper et Lower de répondre respectivement aux canaux MIDI 1 et 2.
-

5.5.9 Melody

La Melody permet l'emploi facilité de motifs harmoniques et mélodiques complexes. Schématiquement, c'est la combinaison d'un arpeggiateur et d'un séquenceur : chaque touche appuyée déclenche une séquence de notes.

La Melody peut être assignée soit au son Upper, soit au son Lower, soit désactivée si aucun n'a été choisi. Cela est possible depuis la section Melody de l'écran Scene Edit, où apparaît également le nom de la Melody sélectionnée :



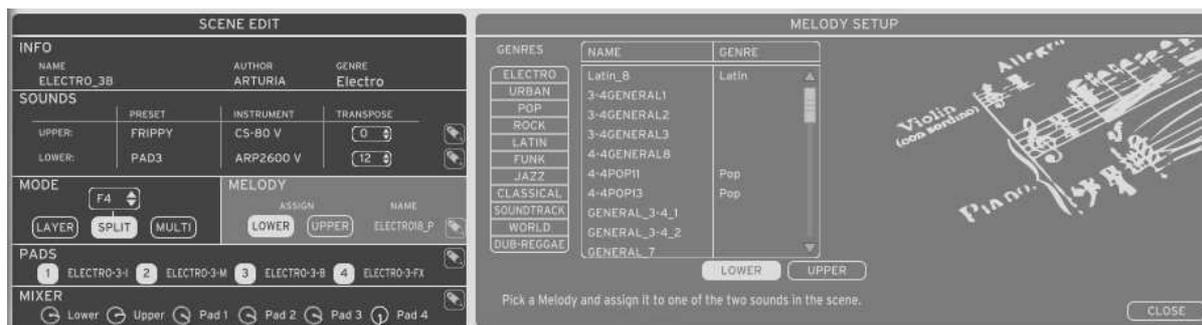
Section Melody de l'écran Scene Edit

Le tempo est réglé grâce au curseur Tempo, situé à droite des curseurs d'enveloppes, ou peut être synchronisé à une source externe.



Curseur de Tempo

Les Melody sont disponibles au nombre 180, réparties en 11 styles différents. Une Melody est assignée à chaque programme Scene par défaut, charge à l'utilisateur de la modifier selon son bon plaisir. A cette fin, il s'agit de cliquer sur l'icône « crayon » en bas à droite de la dite section, ce qui fait apparaître l'écran Melody Setup suivant :



L'écran Melody Setup

L'écran Melody Setup possède un filtre de recherche permettant à l'utilisateur de choisir une Melody parmi celles proposées. Par exemple, en cliquant sur Electro, seules les Melody se référant à ce style musical seront listées.

Comme dans les écrans précédents, le bouton Close referme l'écran pour retourner à l'interface principale.

Si vous souhaitez annuler votre choix, le plus simple est de recharger la Scene.

5.5.10 Pads

La section des pads est une autre puissante fonctionnalité d'Analog Laboratory. Quatre pads peuvent déclencher des boucles audio et des effets spéciaux qui apportent aux deux sons de base un complément rythmique.

Les pads sont déclenchés depuis la section Drum Pads en haut à droite du clavier virtuel :



Les pads

La section Pads correspondante dans l'écran Scene Edit affiche le nom de chacun des 4 sons ou boucles du programme Scene actuellement utilisé :



La section Pads de l'écran Scene Edit

Il y a quelques options de configurations pour ces Pads, accessibles en cliquant sur l'icône « crayon » située à droite de la section, ce qui ouvre l'écran Pads Setup suivant :



L'écran Pad Setup

Cet écran de configuration permet :

- De chercher, filtrer et sélectionner une boucle ou un effet
- De modifier la façon dont le son est joué

Le tableau central liste les différentes présélections disponibles, la colonne de gauche affichant leurs noms, celle de droite les genres musicaux auxquelles ces présélections sont rattachées. Chaque présélection inclue 4 échantillons et leurs réglages de déclenchement individuels associés, qui seront explicités un peu plus loin dans ce chapitre.

Le tableau des Genres est un filtre permettant d'accéder rapidement à certains types de présélections. Par exemple, cliquer sur « Urban » affichera dans le tableau central uniquement les présélections de type « musiques urbaines ».

De plus, plusieurs options permettent de contrôler la façon dont chaque échantillon est joué, et cela peut être modifié dans la zone adéquate :



Options de lecture des échantillons

Pour chaque échantillon, on peut sélectionner le mode de lecture Gate, Trigger ou Loop dans le menu déroulant, ainsi que décider si l'échantillon doit être joué de façon exclusive ou non. Ces options sont résumées dans le tableau suivant :

GATE	La lecture de l'échantillon s'opère tant que le pad est pressé, et s'arrête dès que celui-ci est relâché. L'échantillon n'est pas synchronisé avec le séquenceur.
TRIGGER	La lecture de l'échantillon s'opère dès que le pad est pressé, et s'arrête à la fin de l'échantillon, lequel n'est donc lu qu'une seule fois. L'échantillon est synchronisé avec le tempo global.

LOOP La lecture de l'échantillon s'opère dès que le pad est pressé, et se reboucle jusqu'à ce que le pad soit pressé une seconde fois. L'échantillon est synchronisé avec le tempo global.

EXCLUSIVE La lecture de l'échantillon arrête toutes les autres. Cette fonction est adéquate pour les parties de « breaks » et autres « fills ».

Comme dans les autres écrans, le bouton Close referme l'écran pour retourner à l'interface Scene Edit.

Les changements sont appliqués instantanément. Pour défaire des réglages, recharger la Scene.

Comme pour les Melody, le tempo est réglé en utilisant le curseur Tempo, localisé à droite des enveloppes, ou peut être synchronisé à une source externe.



Curseur Tempo

5.5.11 Mixer

C'est la section finale de l'écran Scene Edit ; aussi simple qu'essentielle, elle permet d'ajuster les volumes et les panoramiques de chaque élément sonore d'un programme Scene :

- 2 Sounds (Upper et Lower)
- 4 Pads

Il y a donc 6 canaux dans ce mélangeur, chacun avec son volume et son panoramique. L'utilisation du mélangeur est nécessaire pour une cohérence sonore entre ces 6 éléments, rendant Analog Laboratory apte à la performance scénique ou au travail en studio.

La section Mixer de l'écran Scene Edit comprend 6 potentiomètres contrôlant les volumes des 6 éléments sonores d'un programme Scene :



La section Mixer de l'écran Scene Edit

Cliquer sur l'icône « crayon » à droite de la section Mixer permet d'ouvrir l'écran Mixer Setup, et ainsi d'accéder plus précisément aux réglages adéquats :



Ecran Mixer Setup

Dans l'écran Mixer Setup on retrouve les potentiomètres individuels Pan et Volume pour chacune des 6 sources sonores du programme Scene, indispensables pour régler l'équilibre sonore global.

Comme dans les autres écrans, le bouton Close referme l'écran pour retourner à l'interface Scene Edit initiale.

Les changements sont appliqués instantanément. Pour annuler, simplement recharger la scène.

6 MODES D'UTILISATION

6.1 Mode autonome

L'application autonome (« *standalone* ») permet d'utiliser Analog Laboratory en dehors de tout séquenceur. Vous pouvez démarrer l'instrument, et jouer directement à l'aide d'un clavier maître MIDI.

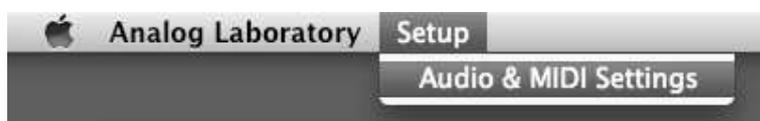
6.1.1 Lancer l'application autonome

Pour lancer l'application autonome sous Windows, allez dans le menu Démarrer > Programmes > Arturia, et choisissez Analog Laboratory.

Sous Mac OS X, ouvrez le répertoire /Applications/Arturia/et double-cliquez sur l'icône de l'application Analog Laboratory.

6.1.2 Réglage des préférences Audio & MIDI

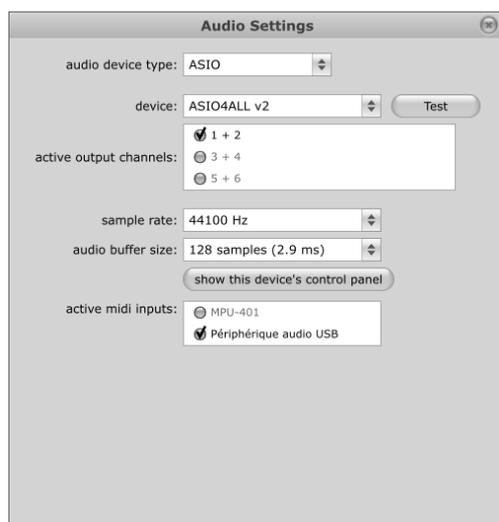
Pour accéder à la fenêtre des préférences, cliquez sur le menu Setup > Audio & MIDI Settings. Cette fenêtre vous permet de régler les préférences globales de l'application Analog Laboratory. Celles-ci sont sauvegardées automatiquement.



Le menu Audio & MIDI Settings sur Mac OS X



...et sur Windows



La fenêtre "Audio & MIDI Settings", sur Windows et sur OS X

(Windows) **AUDIO DEVICE TYPE** Sélectionne le driver adéquat pour votre carte son.

<i>(Mac OS)</i> OUTPUT	Sélectionne la sortie audio utilisée par Analog Laboratory. Par défaut « Built-in Output » sur Mac ; sur Windows il est fortement recommandé d'utiliser le driver ASIO adapté à votre carte son.
<i>(Windows)</i> DEVICE	
TEST	Envoie un court signal sinusoïdal pour s'assurer que le son est envoyé au bon périphérique.
SAMPLE RATE	Sélectionne la fréquence d'échantillonnage, par défaut 44,1 kHz. Augmenter cette fréquence améliore la qualité du son, néanmoins au prix d'une charge processeur supérieure.
AUDIO BUFFER SIZE	Sélectionne la taille du tampon audio, affiché en échantillons (<i>samples</i>) et en millisecondes. La valeur par défaut est de 512 échantillons. Baisser cette valeur réduit la latence, mais ajoute de la charge processeur, et réciproquement. La latence est le retard entre l'instant où une note est pressée et un son est joué.
ACTIVE MIDI INPUTS	Affiche les entrées MIDI qui peuvent être utilisées pour contrôler Analog Laboratory. Sélectionnez ici votre clavier de contrôle MIDI, s'il est reconnu par votre système d'exploitation.

6.2 Mode VST

6.2.1 Installation

6.2.1.1 Windows

Lors de l'installation, cochez la case « VST » parmi les choix de formats de plug-ins proposés. L'installateur tentera de détecter automatiquement le répertoire d'instruments VST partagé.

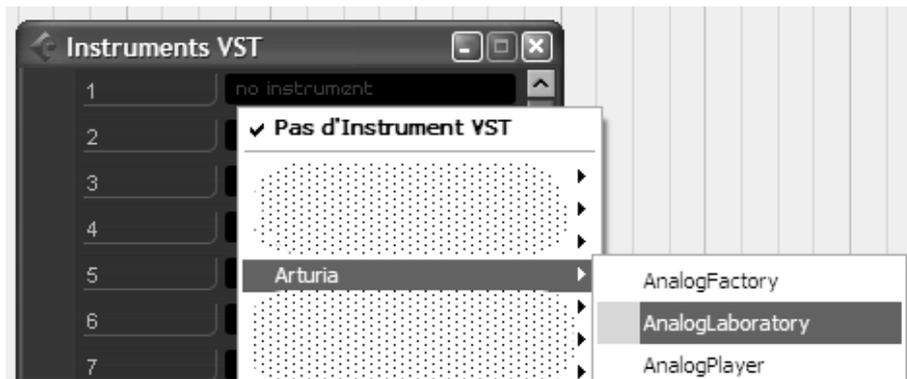
6.2.1.2 Mac OS X

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.

6.2.2 Utilisation de l'instrument en mode VST

L'ouverture du plug-in VST Analog Laboratory se fait comme pour tout autre plug-in VST. Veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre séquenceur hôte pour plus de précisions.

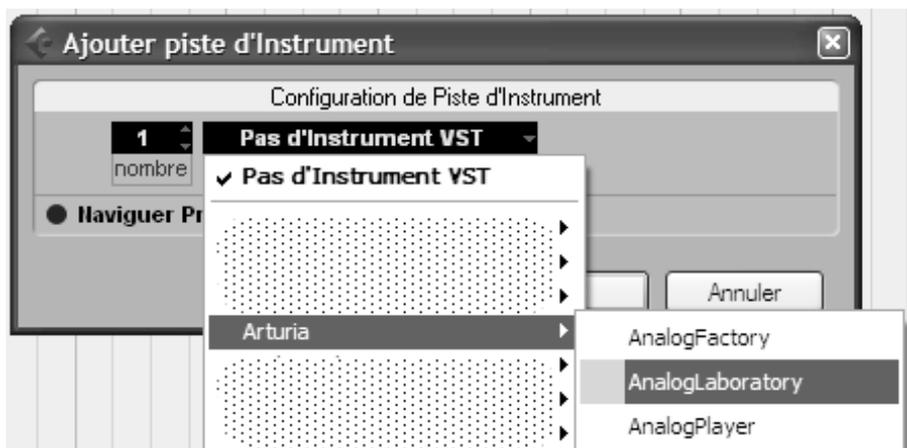
Par exemple, sous Cubase, ouvrez le menu Périphériques > VST Instruments, puis choisissez Analog Laboratory dans le rack.



Ouverture d'Analog Laboratory dans Cubase

6.2.2.1 Connexion à une piste Instrument

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



Connexion d'une piste Instrument à Analog Laboratory

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

6.2.2.2 Sauvegarde des programmes

Lorsque la session est enregistrée, l'état d'Analog Laboratory 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 P1 dont vous avez modifié des paramètres (sans les sauvegarder dans le plug-in lui-même), à la prochaine ouverture du morceau, Analog Laboratory chargera le preset P1 avec les modifications en question.

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

6.2.2.3 Automation

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

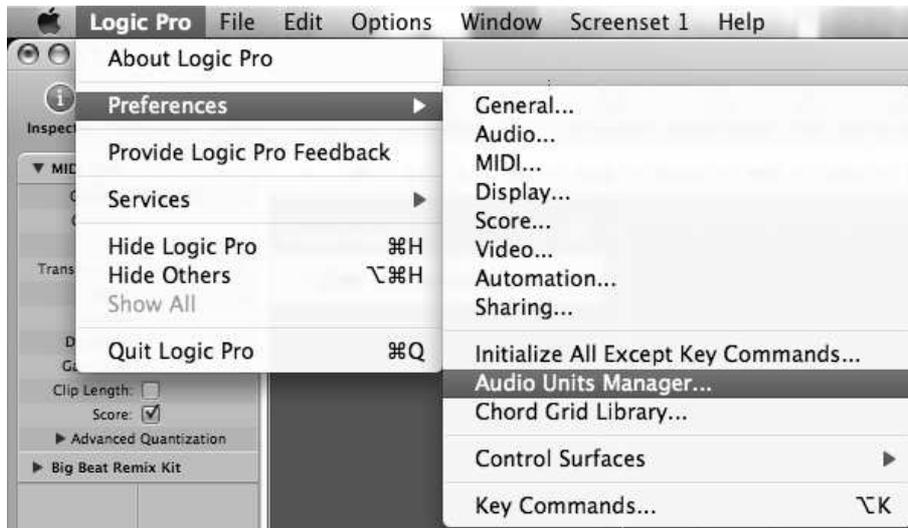
6.3 Audio Unit (Mac OS X uniquement)

6.3.1 Installation

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

6.3.2 Utilisation dans Logic Audio

Depuis la version 7, il existe un gestionnaire de plug-ins Audio Units dans Logic. Pour le lancer, cliquez sur le menu Logic Pro > Préférences > Gestionnaire Audio Units.

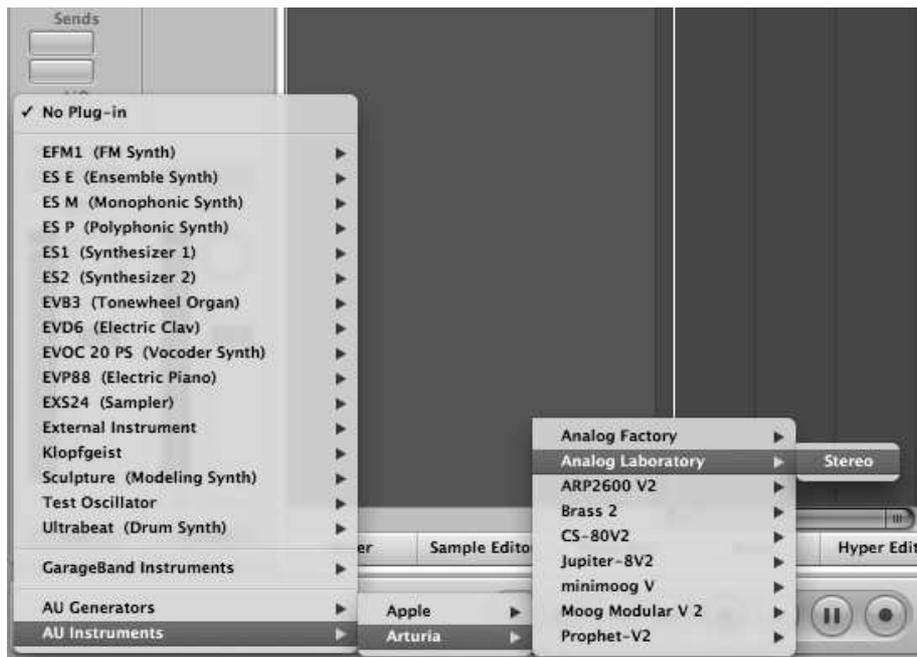


Lancement du gestionnaire de plug-ins Audio Units de Logic

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.

S'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.

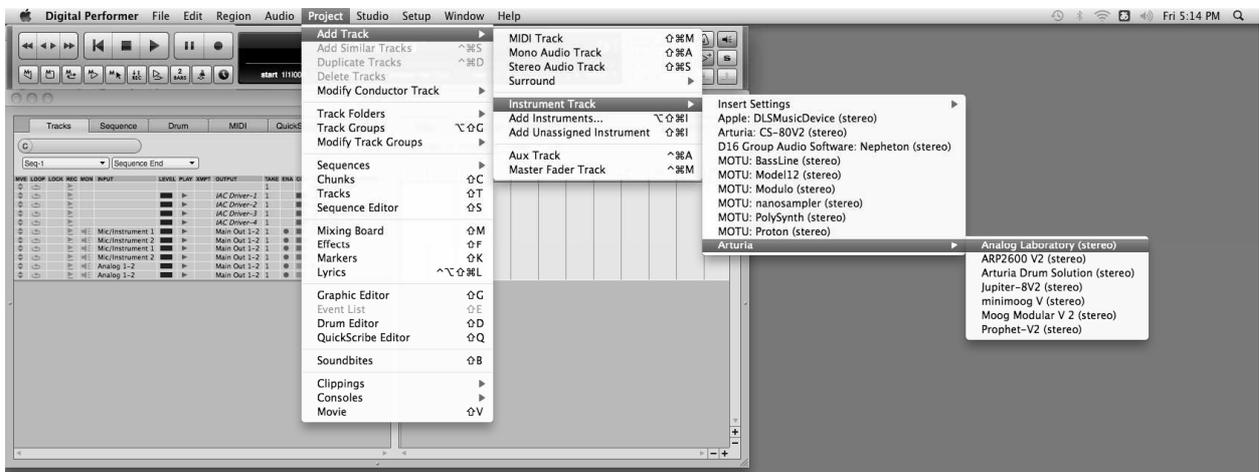
Sélectionnez une piste instrument. Sur la tranche de mixage correspondant à la piste sélectionnée, cliquez sur le bouton « I/O » pour obtenir la liste des plug-ins, puis sélectionnez AU Instruments > Arturia > Analog Laboratory > Stereo.



Ouverture d'Analog Laboratory dans Logic

6.3.3 Utilisation avec Digital Performer

Pour ajouter un instrument, choisissez dans le menu Project > Add Track > Instrument Track > Arturia > Analog Laboratory.



Créer une piste Instrument dans Digital Performer

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 Laboratory

6.4 **Pro Tools**

6.4.1 **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, le plugin est installé dans le répertoire dans lequel sont placés les autres plug-ins au format RTAS.

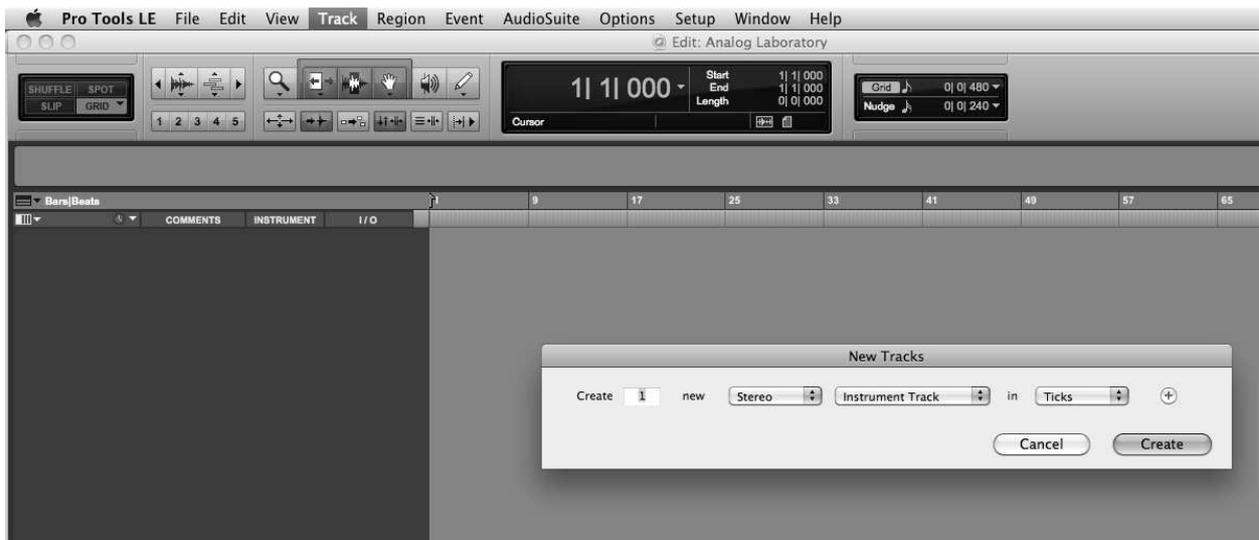
En général, son chemin d'accès est le suivant :

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

6.4.2 **Utilisation du plug-in dans Pro Tools**

6.4.2.1 *Ouverture du plug-in*

L'accès au plug-in Analog Laboratory se fait comme pour tout plug-in, en créant par exemple une piste Instrument stéréo :



Création d'une piste Instrument dans Pro Tools

Afin qu'Analog Laboratory puisse jouer les informations provenant d'une piste Instrument, il faut l'associer au canal d'insert de cette dernière, via le menu approprié.



Connexion d'une piste Instrument à Analog Laboratory

Pour plus d'information sur la connexion de plug-ins, veuillez vous référer au manuel utilisateur de Pro Tools.

6.4.2.2 Sauvegarde des programmes

Lorsque la session est enregistrée, l'état d'Analog Laboratory 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 P1 dont vous avez modifié des paramètres (sans les sauvegarder dans le plug-in lui-même), à la prochaine ouverture du morceau, Analog Laboratory chargera le preset P1 plus les modifications.

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

6.4.2.3 Automation sous Pro Tools

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

7 ANALOG EXPERIENCE « THE LABORATORY » : LE CLAVIER HARDWARE

Le clavier livré avec Analog Experience « The Laboratory » possède 49 ou 61 touches sensibles à la vélocité, incluant une surface de contrôle conçue pour correspondre à l'interface du logiciel. Les informations contenues dans ce chapitre se réfèrent au clavier hardware lui-même et ne font qu'effleurer les différents paramètres du logiciel que le clavier contrôle. Pour plus de détails sur ces paramètres, veuillez vous référer aux chapitres correspondants de ce manuel.

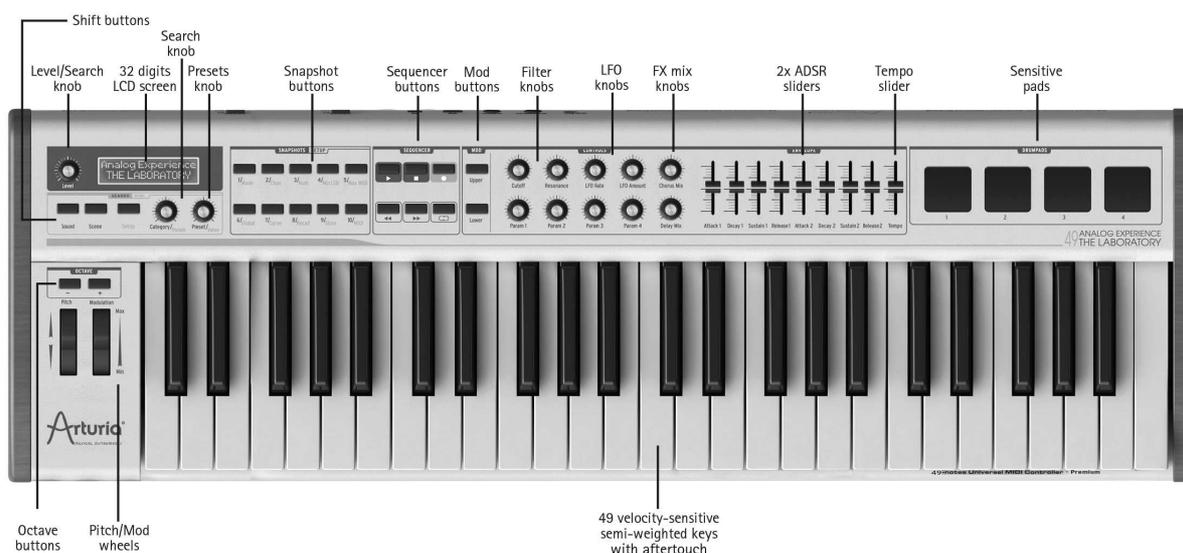
La mise en œuvre du clavier est simple et rapide :

1. Installez le logiciel Analog Laboratory sur votre ordinateur (voir **chapitre 2**), puis assurez-vous de correctement l'autoriser (voir **chapitre 3**).
2. Après avoir déballé le clavier, le connecter à l'ordinateur. Le clavier étant alimenté par le bus USB, veuillez simplement le connecter à l'ordinateur grâce au cordon USB livré. Dans le cas où vous voudriez l'alimenter grâce à une alimentation externe, utilisez un bloc d'alimentation standard 6VDC 500mA (non fourni) et branchez-le dans le connecteur adéquat situé sur la face arrière du clavier.

 *Le bloc d'alimentation n'est pas inclus dans le pack Analog Experience. Avant de connecter un bloc d'alimentation externe, veuillez vous assurer qu'il est bien compatible. Reportez-vous aux spécifications techniques contenues dans ce manuel.*

3. Aucun pilote de périphérique particulier n'est nécessaire pour faire fonctionner le clavier avec votre ordinateur. Ce clavier est compatible « plug-and-play », et doit être reconnu comme un périphérique standard par le système d'exploitation de votre ordinateur.
4. Lancez le logiciel Analog Laboratory, allez dans le menu Setup > Audio & MIDI Settings, et choisissez le clavier comme entrée MIDI principale.

7.1 Vue d'ensemble de la face avant



Version 49 touches



Version 61 touches

7.1.1 Clavier

Le clavier d'Analog Laboratory possède 49 touches sensibles à la vélocité. Il transmet également une sensibilité d'expression monophonique (« channel aftertouch ») : l'information de pression est commune à toutes les touches. La courbe d'aftertouch peut être finement réglée en mode Setup, bouton snapshot #7/Curve.

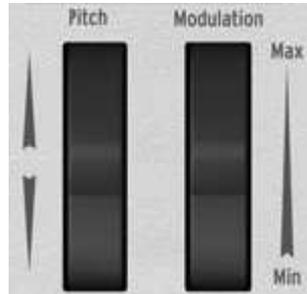
7.1.2 Molettes de Pitch et de Modulation

Ces deux contrôleurs sont utilisés pour un contrôle en temps-réel de la hauteur de note et du niveau de modulation apporté.

Manipuler la molette de Pitch vers le haut ou vers le bas modifie la hauteur de note. L'étendue de cette modification est propre à chaque programme sonore.

Manipuler la molette de Modulation vers le haut ou vers le bas modifie le niveau de modulation du son joué. Ce niveau de modulation est propre à chaque programme sonore.

⚠ La molette de modulation n'est pas nécessairement connectée dans chaque programme sonore !



Molettes de Pitch et de Modulation

7.1.3 Boutons d'octave

Un appui sur les boutons – ou + transpose le clavier jusqu'à 3 octaves respectivement vers le bas ou le haut.

Sept états de LED vous aide à visualiser le réglage d'octave actuel :

- Octave -3 : la LED – clignote à la vitesse 3, la LED + ne clignote pas
- Octave -2 : la LED – clignote à la vitesse 2, la LED + ne clignote pas
- Octave -1 : la LED – clignote à la vitesse 1, la LED + ne clignote pas
- Octave 0 : position centrale, les LED – et + ne clignent pas
- Octave +1 : la LED + clignote à la vitesse 1, la LED – ne clignote pas
- Octave +2 : la LED + clignote à la vitesse 2, la LED – ne clignote pas
- Octave +3 : la LED + clignote à la vitesse 3, la LED – ne clignote pas



Boutons d'octave

7.1.4 Level

L'encodeur rotatif « Level » règle le volume général d'Analog Laboratory.



L'encodeur Level

7.1.5 Search/MIDI



La section Search/MIDI

7.1.5.1 Boutons Sound et Scene

Les boutons Sound et Scene permettent de commuter entre ces deux modes d'utilisation dans Analog Laboratory.

7.1.5.2 Bouton Setup

Le bouton Setup positionne le clavier Analog Laboratory en mode de paramétrage. Ce bouton s'allume lorsqu'activé, et vous avez accès aux fonctions de configuration du clavier. L'encodeur Preset règle désormais la Valeur de ce contrôle : celle-ci doit être explicitement validée en appuyant sur l'encodeur.

Lorsque ce mode est activé, l'écran à cristaux liquides affiche alors le contrôle édité et sa valeur.

7.1.5.3 Encodeur Category/Param

En mode normal, l'encodeur Category/Param permet de sélectionner une option de filtrage dans la liste des programmes.

En mode Setup, l'encodeur sélectionne désormais le Paramètre d'un contrôle.

7.1.5.4 Encodeur Preset/Value

En mode normal, l'encodeur Preset/Value permet de sélectionner un programme sonore dans le gestionnaire de programmes. C'est un encodeur cliquable, appuyez dessus pour valider votre choix.

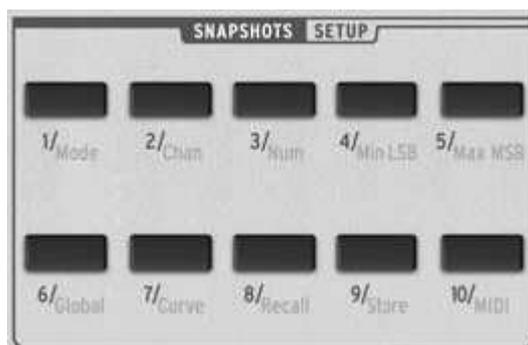
En mode Setup, l'encodeur modifie désormais la valeur du paramètre précédemment sélectionné (voir 7.1.5.3) ; appuyez sur l'encodeur pour valider cette valeur.

7.1.6 Snapshots

En mode normal, les boutons Snapshots permettent d'appeler ou de sauver un « instantané ». Les Snapshots sont des liens directs vers une sélection de 10 programmes, permettant un accès rapide vers les sons essentiels.

Pour **sauvegarder** un instantané, appuyez sur un des 10 boutons Snapshots pendant un temps supérieur à 1 seconde. Toutes les fonctions éditables d' Analog Laboratory sont alors sauvegardées dans cet instantané.

Pour **appeler** un instantané, appuyez sur un de ces boutons. Toutes les fonctions éditables d'Analog Laboratory sont alors rappelées avec l'instantané.



Les boutons Snapshots

Les boutons d'instantanés prennent une fonction alternative lorsque le mode **Setup** est activé :

Mode Règle le mode de fonctionnement pour un contrôle particulier. Les modes disponibles sont :

- Off : le contrôle est désactivé, aucun message n'est envoyé .
- Control : le mode MIDI usuel, où les valeurs émises sont absolues. Pour les potentiomètres, une position virtuelle est maintenue.
- Relative Control : les potentiomètres envoient des valeurs relatives (+1, -1, etc.).
- RPN/NRPN : ces modes transmettent des messages RPN et NRPN. Le contrôleur cible est programmé via les paramètres Max/MSB et Min/LSB.

Chan Règle le canal MIDI utilisé pour transmettre les messages :

- 1-16 : canal MIDI explicite.
- Lwr: l'actuel canal « lower ». Upr: l'actuel canal « upper ».
- Pnl: le canal soit « upper » soit « lower », selon le mode sélectionné.

Num Le nombre MIDI d'un contrôle particulier :

- Pour un pad ou un bouton en mode note, affiche le nombre MIDI de la note jouée.
 - Pour les boutons de transport, affiche le numéro de commande MMC.
 - Pour un potentiomètre rotatif ou rectiligne en mode NRPN/RPN, affiche le numéro du contrôleur actuel utilisé pour la transmission de donnée (6 ou 38).
 - Pour un bouton en mode Prog, maintient la valeur de Program Change.
-

Min LSB Plusieurs fonctions selon le contrôle :

- Pour un potentiomètre rotatif, rectiligne ou un pad en mode Ctrl, contient la valeur minimale émise.
- Pour un potentiomètre rotatif ou rectiligne en mode NRPN/RPN, contient le LSB (Less Significant Byte) du numéro NRPN/RPN de ce contrôle.
- Pour un bouton en mode Ctrl, conserve la valeur émise au moment du relâchement.
- Pour un bouton en mode Prog, maintient le LSB de la banque.
- Pour une touche du clavier, maintient la vélocité du relâchement (Note Off).

Max MSB Plusieurs fonctions selon le contrôle :

- Pour un potentiomètre rotatif, rectiligne ou un pad en mode Ctrl, contient la valeur maximale émise.
- Pour un potentiomètre rotatif ou rectiligne en mode NRPN/RPN, contient le MSB (Most Significant Byte) du numéro NRPN/RPN de ce contrôle.
- Pour un bouton en mode Ctrl, conserve la valeur émise au moment de la pression.
- Pour un bouton en mode Prog, maintient le LSB de la banque.
- Pour une touche du clavier, maintient la vélocité de l'appui (Note On).

 *Il est tout à fait concevable d'avoir un Min supérieur au Max, dans ce cas le contrôle est tout simplement « inversé » : il se comporte d'une façon inverse au mode usuel.*

Global Réglage des paramètres globaux :

- FaderMod : mode d'utilisation des potentiomètres rectilignes, Normal (enveloppes et tempo) ou Drawbar (tirettes d'orgue).
- KnobMode : mode des potentiomètres, Absolute (absolu) ou Relative (relatif).
- OctTrans: transposition d'octave, de -3 à +3 octaves.
- ChroTrns: transposition chromatique, de -12 à +12 demi-tons.
- LowerCh: canal MIDI de la partie Lower, de 1 à 16.
- UpperCh: canal MIDI de la partie Upper, de 1 à 16.
- SplitMod: mode split, On (activé) ou Off (désactivé).
- SplitPnt: point de split clavier, de C-2 à G8.
- MMCDDevID: identifiant MMC de périphérique, de 0 à 127.
- DeviceID: identifiant du clavier, de 16 à 127.

 *Pour éditer le point de split, appuyer sur la touche correspondante du clavier ; cela n'empêchera pas une note d'être émise.*

Curve Réglage des différentes courbes :

- Velocity: la courbe de vitesse, de 0 à 10.
- Aftertouch: la courbe d'aftertouch, de 0 à 10.
- PadVeloc: la courbe de vitesse des pads, de 0 à 10.
- KnobAccl: l'accélération des encodeurs, de 0 à 10.
- KeyATmin: la borne minimale d'aftertouch, de 0 à 127.
- KeyATMax: la borne maximale d'aftertouch, de 0 à 127.
- PadATmin: la borne minimale d'aftertouch des pads, de 0 à 127.
- PadATMax: la borne maximale d'aftertouch des pads, de 0 à 127.

Recall Rappel des paramètres du clavier, d'usine ou mémorisés.

Store Sauvegarde des paramètres du clavier en mémoire.

MIDI Permet l'envoi d'un message MIDI. Dans ce mode un message MIDI est sélectionné avec les encodeurs, et envoyé immédiatement lorsque l'encodeur Value est pressé. Les messages disponibles sont les suivants :

- Program: Program Change, de 01 à 128.
- Bank MSB: l'octet de poids fort (MSB) de la banque, de 0 à 127.
- Bank LSB: l'octet de poids faible (LSB) de la banque, de 0 à 127.
- Reset: réinitialise GM1, GM2, GS, XG et « All notes off ».

Tous les modes ne sont pas possibles avec tous les contrôles. Voici la table de compatibilité :

Mode	Index	Abbrv.	Description	Knobs	Sliders	Pads	Snaps	Transport	Panel Btn	Wheels	Sustain Pdl	Exp. Pdl
Off-Disabl	0	Off	Controller is disabled	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Control	1	Contrl	Absolute Midi Control from MIN to MAX. Pads use aftertouch.	*	*	*	*	*	*	*	*	*
RelativeCtl	2	RelCtl	Relative Midi Control. No position maintained (endless)	*	*	*	*	*	*	*	*	*
RPN	3	RPN	RPN Midi Control	*	*	*	*	*	*	*	*	*
NRPN	4	NRPN	NRPN Midi Control	*	*	*	*	*	*	*	*	*
DurationCtl	5	DurCtl	Send MIN CC msg on short press, MAX CC on long press				*	*	*	*	*	*
Kbd Preset	6	Preset	Load/Save a keyboard preset				*	*	*	*	*	*
MMC	7	MMC	Midi Machine Control message				*	*	*	*	*	*
Ctrl Toggle	8	CtlT9l	Send CC msg with Max value at first press, Min at every other			*	*	*	*	*	*	*
Note Toggle	9	NotT9l	Midi note on at first press, note off every other press			*	*	*	*	*	*	*
Midi Note	10	Note	Midi note on when pressed, note off when released.			*	*	*	*	*	*	*
Patch Chg	11	Patch	Send bank MSB/bank LSB/Program Change			*	*	*	*	*	*	*

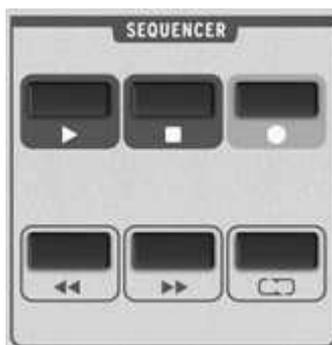
Et voici un tableau résumant l'affectation des réglages :

Mode	Index	Abbrv	Chan	Num	Min LSB	Max MSB
Off-Disabld	0	Off				
Control	1	Control	Channel	CC number	Min value	Max value
RelativeCtl	2	RelCtl	Channel	CC number	Min value	Max value
RPN	3	RPN	Channel		RPN LSB	RPN MSB
NRPN	4	NRPN	Channel		NRPN LSB	NRPN MSB
DurationCtl	5	DurCtl	Channel		CC num (short press)	CC num (long press)
Kbd Preset	6	Preset		Preset number		
MMC	7	MMC		MMC command		
Ctrl Toggle	8	CtlT9l	Channel	CC number	Value even press	Value odd press
Note Toggle	9	NotT9l	Channel	Note number	Veloc off (even press)	Veloc on (odd press)
Midi Note	10	Note	Channel	Note number	Note off velocity	Note on velocity
Patch Ch9	11	Patch	Channel	Program number	Bank LSB	Bank MSB

7.1.7 Sequencer

Le clavier Analog Laboratory embarque les fonctions standard de transport du séquenceur, permettant de contrôler tout séquenceur externe matériel ou logiciel.

Les boutons envoient des messages au standard MMC : Start (lecture), Stop (arrêt), Record (enregistrement), Backward (retour rapide), Forward (avance rapide) et Loop (boucle).



La section de transport Sequencer

7.1.8 Section de synthèse

Cette partie donne accès aux paramètres sonores de Analog Laboratory. Comme mentionné au début de ce chapitre, de plus ample informations sur ces paramètres peuvent être retrouvées dans les sections adéquates du manuel.

7.1.8.1 MOD

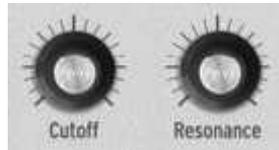
Ces deux boutons sont utilisés en mode Scene. Celui-ci permet l'utilisation de 2 sons qui peuvent chacun être contrôlés depuis le clavier en utilisant les encodeurs Controls et les rectilignes Envelope.

Lorsque le bouton Upper est activé, tous les encodeurs Controls et les rectilignes Envelope contrôlent le programme sonore Upper de la Scene actuelle.

Lorsque le bouton Lower est sélectionné, tous les encodeurs Controls et les rectilignes Envelope contrôlent le programme sonore Lower de la Scene actuelle.

7.1.8.2 Filter

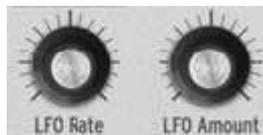
Deux encodeurs sont disponibles pour régler les paramètres de filtre du programme sonore sélectionné : « Cutoff » pour la fréquence de coupure, « Resonance » pour le facteur de qualité.



Paramètres du filtre

7.1.8.3 LFO

Deux encodeurs permettent de régler les paramètres du LFO du son sélectionné. « Rate » et « Amount » règlent respectivement la vitesse du LFO et son amplitude.



Paramètres du LFO

7.1.8.4 FX Mix

Deux encodeurs « Chorus Mix » et « Delay Mix » permettent de régler respectivement le dosage d'effet de Chorus (déphasage) et de Delay (retard/écho).



FX Mix encoders

7.1.8.5 Paramètres-clés

Quatre encodeurs « Param » permettent de modifier le son d'un programme selon certains paramètres propres à chaque programme. Ces paramètres sont affichés sur l'interface du logiciel, juste au-dessus des touches du clavier.



Encodeurs des paramètres-clés

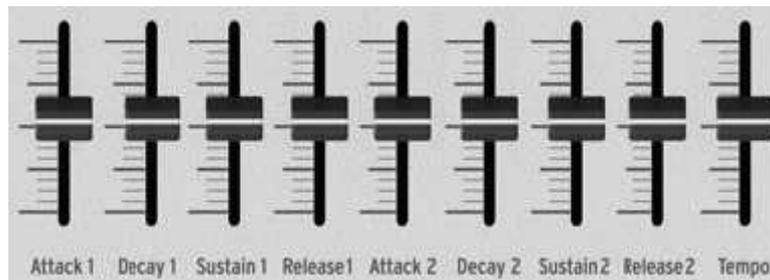
7.1.8.6 Enveloppes

Neuf potentiomètres rectilignes (sliders) sont à votre disposition pour régler les deux générateurs d'enveloppe et le tempo du logiciel :

Deux ensembles de quatre sliders ADSR correspondent aux Attack (attaque), Decay (décroissance), Sustain (maintien) et Release (relâchement) de chacune des deux enveloppes. Celles-ci peuvent affecter les VCAs ou les VCFs selon le programme sonore sélectionné.

Le dernier slider permet de modifier le tempo de la séquence, si le programme sonore en contient une.

Plus généralement, ces neufs sliders sont librement assignables ; par exemple il seront idéaux pour contrôler les tirettes d'une émulation logicielle d'orgue électromécanique.



Sliders d'enveloppes et tempo

7.1.9 Pads

Les quatre pads en haut à droite du clavier sont utilisés en mode Scene. En effet dans ce mode, chaque pad déclenche un son ou une boucle rythmique, et celui-ci est réglé dans la section Pads du mode Scene.



Les pads

7.2 Panneau arrière

Le panneau arrière du clavier Analog Experience « The Laboratory » comporte, de la droite vers la gauche :

- Interrupteur de mise sous tension Power on/off
- Connecteur de bloc d'alimentation standard : 6V 500mA \ominus \bullet \oplus
- Connecteur USB
- Entrée pour contrôleur à souffle (Breath controller)
- Entrée pédale auxiliaire (Auxiliary)

- Entrée pédale de maintien (Sustain)
- Entrée pédale d'expression (Expression)
- Connexion MIDI Out
- Connexion MIDI In



Back panel

7.2.1 Entrées-sorties MIDI

Le clavier émet et reçoit les informations MIDI via USB, mais il peut également servir d'interface MIDI. Un connecteur MIDI Out situé sur le panneau arrière vous permet d'envoyer toute donnée MIDI à tout matériel possédant une entrée MIDI In : un expandeur, un synthétiseur, un séquenceur ou une boîte à rythme par exemple.

7.2.2 Alimentation électrique

Bien que le clavier soit usuellement alimenté par le bus USB, il est également possible d'utiliser un bloc d'alimentation externe lorsque cela est requis, par exemple pour une utilisation sans ordinateur. Vous pouvez connecter un bloc transformateur standard (non-fourni) de 6V DC 500mA, centre positif, dans la prise adéquate sur le panneau arrière du clavier.

7.3 Contrôle MIDI basique

Chaque paramètre du logiciel Analog Laboratory est contrôlable par le clavier. Une fois le logiciel démarré et le clavier reconnu, le logiciel peut être intégralement contrôlé sans recours à une souris ou un clavier d'ordinateur. Tout contrôle physique (encodeur, potentiomètre rectiligne, pad) est par défaut affecté à une partie du logiciel, et a une fonction particulière sur chaque programme sonore.

8 MIDI CONTROL CENTER (ANALOG EXPERIENCE « THE LABORATORY » SEULEMENT)

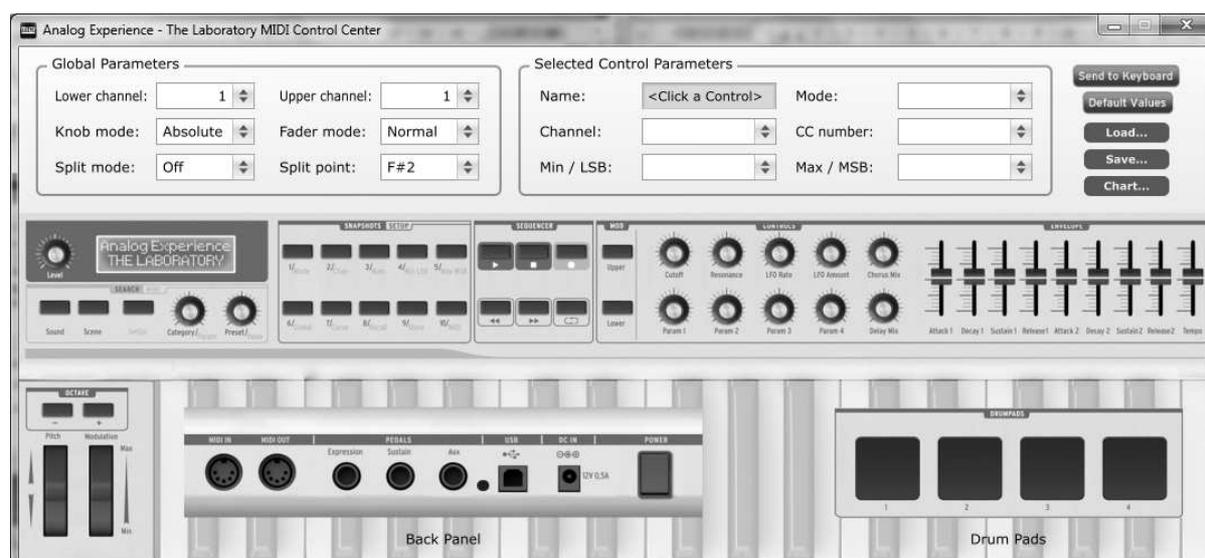
Le MIDI Control Center est un utilitaire séparé qui peut être utilisé pour configurer les réglages MIDI de votre clavier Analog Experience.

Cet utilitaire se trouve dans le même dossier que Analog Laboratory.

8.1 Démarrage du MIDI Control Center

Avant de démarrer le MIDI Control Center, veuillez vous assurer que votre clavier Arturia Analog Experience est branché à votre ordinateur.

Le MIDI Control Center va essayer automatiquement de détecter le clavier et de charger sa configuration actuelle.



La partie du haut permet de modifier les réglages du clavier.

La partie du bas représente les éléments de votre clavier Arturia Analog Experience et est utilisée pour sélectionner le contrôle dont vous souhaitez modifier les réglages MIDI.

8.2 Modifier les réglages MIDI

8.2.1 Réglages généraux

Les réglages qui peuvent être modifiés de manière globale (c'est-à-dire pour tout le clavier) sont :

UPPER CHANNEL Canaux MIDI utilisés par le clavier pour envoyer tous les événements MIDI.
LOWER CHANNEL

KNOB MODE **Absolu** : le potentiomètre envoie des valeurs entre 0 et 127 (mode par défaut pour Analog Laboratory).

Relatif : Le potentiomètre envoie une valeur inférieure ou égale à 63 pour des mouvements négatifs et une valeur supérieure ou égale à 65 pour des mouvements positifs.

 **Le mode relatif n'est pas compatible avec Analog Laboratory, il est uniquement présent pour des raisons de compatibilité avec d'autres équipements ou logiciels MIDI.**

FADER MODE « Normal » ou « Drawbar » (cette dernière option inverse le sens de variation – mini en haut, maxi en bas – comme sur les tirettes d'un orgue)

SPLIT MODE Active le mode clavier splitté

SPLIT POINT Point de split du clavier

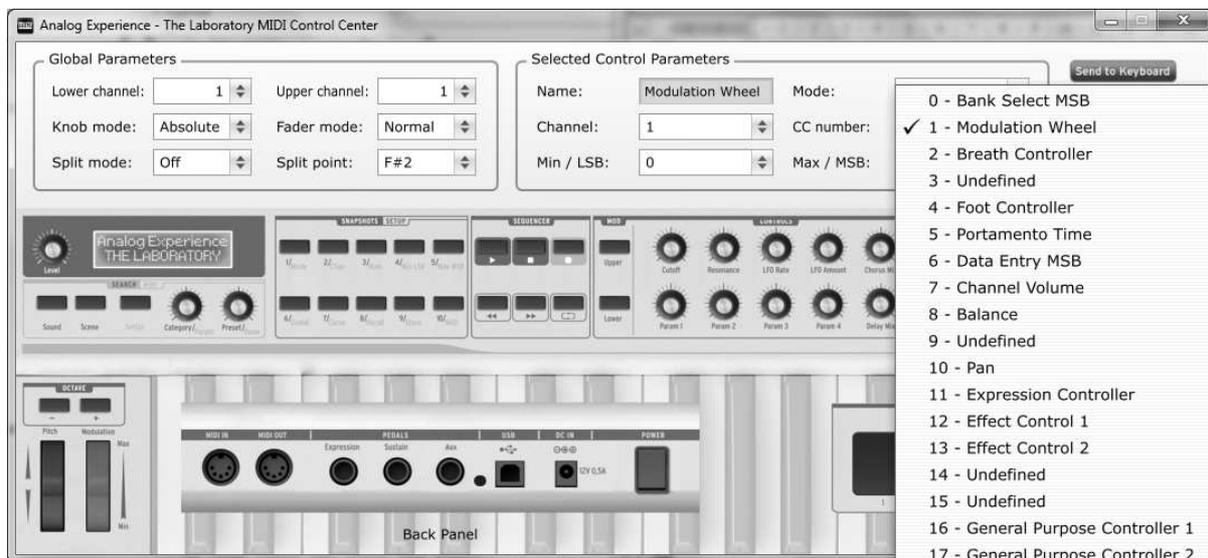
8.2.2 Réglages individuels

Pour configurer le CC MIDI utilisé par un contrôle particulier de votre clavier :

► Cliquez sur le contrôle que vous souhaitez paramétrer. Le contrôle apparaîtra en rouge. Ses réglages seront affichés dans la partie « Selected Control ».

► Réglez les différents paramètres du contrôle (voir pour cela le chapitre correspondant dans la description du clavier 7.1.6)

Par exemple modifiez le numéro de CC assigné au contrôle en sélectionnant la ligne correcte dans la liste déroulante :



8.2.3 Enregistrer les modifications dans le clavier

Les modifications faites dans cet utilitaire ne sont pas enregistrées dans le clavier tant que vous n'avez pas cliqué sur le bouton « Send to Keyboard » !

Dès que vous êtes prêt à enregistrer vos modifications, cliquez sur « Send to Keyboard ».

9 ARTURIA ANALOG LABORATORY – LEGAL INFORMATION

9.1 SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

In consideration of payment of the Licensee fee, which is a portion of the price you paid, Arturia, as Licensor, grants to you (hereinafter termed "Licensee") a nonexclusive right to use this copy of the Analog Laboratory program (hereinafter the "SOFTWARE").

All intellectual property rights in the software belong to Arturia SA (hereinafter: "Arturia"). Arturia permits you only to copy, download, install and use the software in accordance with the terms and conditions of this Agreement.

The product contains product activation for protection against unlawful copying. This system is known as eLicenser and permits a permanent use of the software only after the activation process has been totally completed. The software can be used only together with the eLicenser dongle (dongle) and/or the Soft-eLicenser; the OEM software can be used only following registration.

Internet access is required for the activation process. The terms and conditions for use of the software by you, the end-user, appear below. By installing the software on your computer you agree to these terms and conditions. Please read the following text carefully in its entirety. If you do not approve these terms and conditions, you must not install this software. In this event give the product back to where you have purchased it (including all written material, the complete undamaged packing as well as the enclosed hardware) immediately but at the latest within 30 days in return for a refund of the purchase price.

1. Software Ownership

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

2. Grant of License

- Arturia grants you a non-exclusive license for the use of the software according to the terms and conditions of this Agreement. You may not lease, loan or sublicense the software.
- If the software is protected by the eLicenser dongle alone, you may install a license for the software on one or at most 3 computers which are in your possession. The software may be used only on one of the computers at the same time by using the Arturia key.
- If the software is protected by the Soft-eLicenser (alone or together with the Arturia key) or has been sold to the first end user together with other software and/or hardware (hereinafter: "OEM software"), you may install and use a license for the software only on one computer which is in your possession. Purchasing a eLicenser dongle makes it easily possible to use the software on three computers if needs occur.
- The use of the software within a network is illegal where there is the possibility of a contemporaneous multiple use of the program.

- You are entitled to prepare a backup copy of the software which will not be used for purposes other than storage purposes.
- You shall have no further right or interest to use the software other than the limited rights as specified in this Agreement. Arturia reserves all rights not expressly granted.

3. Activation of the Software

- Arturia may use a compulsory activation of the software and a compulsory registration of the OEM software for license control to protect the software against unlawful copying. If you do not accept the terms and conditions of this Agreement, the software will not work.
- In such a case the product including the software may only be returned within 30 days following acquisition of the product. Upon return a claim according to § 11 shall not apply.

4. Support, Upgrades and Updates after Product Registration

- You can only receive support, upgrades and updates following the personal product registration. Support is provided only for the current version and for the previous version during one year after publication of the new version. Arturia can modify and partly or completely adjust the nature of the support (hotline, forum on the website etc.), upgrades and updates at any time.
- The product registration is possible during the activation process or at any time later through the Internet. In such a process you are asked to agree to the storage and use of your personal data (name, address, contact, email-address, and license data) for the purposes specified above. Arturia may also forward these data to engaged third parties, in particular distributors, for support purposes and for the verification of the upgrade or update right.

5. License module (eLicenser Key and/or Soft eLicenser)

- Arturia uses a hardware device connected through the USB connection of a computer, the "eLicenser dongle" and/or a protection scheme, the "Soft eLicenser" for license control (hardware and/or virtual dongle). The eLicenser dongle and/or Soft eLicenser permanently saves the license information and regulates access to the software. If a eLicenser dongle is required for the use of the software, then the eLicenser dongle must be connected physically to the computer through the USB interface.
- For the activation of the software, updates or upgrades of the software the computer which is connected to the Arturia key and/or using the Soft eLicenser or using the OEM software must be connected to the server of SIA eLicenser through the Internet. If the product was delivered with the eLicenser dongle, the license information was already transferred to the eLicenser dongle. If the product was delivered with a product card (without the eLicenser dongle), the activation codes of the enclosed product card must be entered manually by the user upon installation and the license information must be exchanged with the server of SIA eLicenser.
- In the event of OEM software, the activation codes will be sent to an email-address submitted by you during a registration and must be entered manually by the user upon installation and the license information must be exchanged with the server of SIA eLicenser.
- The reinstallation of the software - on the same or another computer - is permitted only in case the already installed software cannot be used any more (e.g. following deinstallation). If the software does not use an eLicenser dongle, the new activation codes may be obtained from the user's online account for support created during the

personal product registration. Further, the activation codes must be entered manually by the user upon installation and the license information must be exchanged with the server of SIA Steinberg. Arturia may require for the provision of further activation codes e.g. your proof of purchase (invoice, receipt) and a signed assurance by fax or letter stating your name, address and that the already installed software cannot be used any more.

- You can also use another computer other than the one on which the software is to be installed for the activation and transfer of license data to the eLicensor dongle, if the software is using an eLicensor dongle. However, in such a case a corresponding access software (eLicensor Control Center, "eLC") must be installed on the computer connected to the Internet, which is subject to a separate licensing agreement.

6. Defect and loss of the eLicensor dongle

- In the case of a defect or damage to the eLicensor dongle Arturia or a third party engaged by Arturia will check the eLicensor dongle. In the case of a legitimate claim the eLicensor dongle and the licenses included shall be replaced in return for a handling fee. The licenses will only be replaced provided that they are licenses issued by Arturia. Further claims against Arturia are excluded.
- Arturia assumes no liability or obligation if the eLicensor dongle is mislaid as a result of loss, theft or otherwise. Arturia reserves the right to block the licenses saved on the eLicensor dongle upon being notified by the registered user of the loss. The licenses saved on the eLicensor dongle cannot be replaced.

7. No Unbundling

- The software usually contains a variety of different files which in its configuration ensure the complete functionality of the software. The software may be used as one product only. It is not required that you use or install all components of the software. You must not arrange components of the software in a new way and develop a modified version of the software or a new product as a result. The configuration of the software may not be modified for the purpose of distribution, assignment or resale.
- You may also not sell the eLicensor dongle separately as a license; the usage rights always remain with the software, in particular with the original software data carrier (e.g. CD).

8. Assignment of Rights

- You may assign all your rights to use the software to another person subject to the conditions that (a) you assign to this other person (i) this Agreement and (ii) the software or hardware provided with the software, packed or preinstalled thereon, including all copies, upgrades, updates, backup copies and previous versions, which granted a right to an update or upgrade on this software, (b) you do not retain upgrades, updates, backup copies und previous versions of this software and (c) the recipient accepts the terms and conditions of this Agreement as well as other regulations pursuant to which you acquired a valid software license.
- A return of the product due to a failure to accept the terms and conditions of this Agreement, e.g. the product activation, shall not be possible following the assignment of rights.

9. Upgrades and Updates

- You must have a valid license for the previous or more inferior version of the software in order to be allowed to use an upgrade or update for the software. Upon

transferring this previous or more inferior version of the software to third parties the right to use the upgrade or update of the software shall expire.

- The acquisition of an upgrade or update does not in itself confer any right to use the software.
- The right of support for the previous or inferior version of the software expires upon the installation of an upgrade or update.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

9.2 FCC INFORMATION (USA)

Important notice: DO NOT MODIFY THE UNIT! This product, when installed as indicate in the instructions contained in this manual, meets FCC requirement. Modifications not expressly approved by Arturia may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

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

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

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

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

9.3 CANADA

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

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

9.4 European Certification

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