

MANUEL UTILISATEUR

ANALOG **LAB** 2

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Direction

Frédéric Brun

Kevin Molcard

Développement

Pierre-Lin Laneyrie
Mathieu Nocenti
Stefano D'Angelo
Baptiste Aubry
Corentin Comte
Baptiste Le Goff

Valentin Lepetit
Samuel Limier
Germain Marzin
Pierre Pfister
Benjamin Renard

Sound design

Jean-Baptiste Arthus
Jean-Michel Blanchet

Marion Demeulemeester
Victor Morello

Manual

Hollin Jones
Tomoya Fukushi

Corentin Comte

Design

Morgan Perrier
Sebastien Rochard

Greg Vezon

© ARTURIA S.A. – 1999-2016 – All rights reserved.
30, chemin du Vieux Chêne
38240 Meylan
FRANCE
<http://www.arturia.com>

Messages particuliers :

Spécifications sujettes à modifications :

Les informations contenues dans ce manuel sont censées être correctes au moment de l'impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis ou obligation de mettre à jour le matériel qui a été acheté.

IMPORTANT :

Le logiciel, lorsqu'il est utilisé en combinaison avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut être en mesure de produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte auditive permanente. NE PAS faire fonctionner pendant de longues périodes de temps à un niveau élevé

ou à un niveau inconfortable.

Si vous sentez une perte auditive ou des bourdonnements dans les oreilles, vous devriez consulter un ORL.

AVIS :

Les frais encourus en raison d'un manque de connaissance relatif à l'utilisation du produit (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant, et sont donc de la responsabilité de l'utilisateur. Merci de lire attentivement ce manuel et veuillez consulter votre revendeur avant de demander un dépannage.

Table des matières

1	INTRODUCTION	6
1.1	Histoire	6
1.2	Ici et Maintenant	8
1.3	TAE®	9
2	ACTIVATION ET PREMIÈRE UTILISATION	10
2.1	Enregistrement et activation	10
2.2	Première utilisation.....	10
2.2.1	Paramètres Audio et MIDI : Windows.....	10
2.2.2	Paramètres Audio et MIDI : Mac OS X	13
2.2.3	Utiliser Analog Lab 2 comme plug-in	13
3	UTILISER Analog Lab	15
3.1	L'interface	15
3.2	La barre d'outils	16
3.2.1	Save preset	16
3.2.2	Save preset as	16
3.2.3	Import preset.....	16
3.2.4	Export preset	17
3.2.5	Export bank	17
3.2.6	Resize window.....	17
3.2.7	Audio settings	17
3.2.8	La Vue Studio	18
3.2.9	Preset courant et flèches de navigation.....	18
3.2.10	Afficher les Contrôles et le Clavier	18
3.2.11	Mode MIDI learn	19
3.2.12	Configurations du contrôleur MIDI	23
3.2.13	La barre d'outils inférieure	25
3.3	Clavier Virtuel	26
3.3.1	Les options du Clavier Virtuel	26
3.3.2	Claviers Virtuels : contrôles et fonctionnalités communes	26
3.3.3	Claviers Virtuels : à chacun ses contrôles.....	28
3.4	Mode Single Sound	29
3.4.1	Explorer les presets	30
3.4.2	Détails d'un preset	34
3.4.3	Modifier un preset	35

3.5 Multi Mode	37
3.5.1 Mode Multi : introduction	38
3.5.2 La section de contrôle Multi	39
3.5.3 La section Tracks	39
3.5.4 La section MIDI	40
3.5.5 La section Effects.....	42
3.5.6 La section Preset Info	44
3.6 Assignations de Macros et Contrôleur	45
3.6.1 Assignment de Contrôleur.....	45
3.6.2 La section Live	47
3.6.3 Interaction avec le hardware.....	50
4 End User Agreement	52

1 INTRODUCTION

1.1 Histoire

En 2001, Arturia commença à travailler sur des algorithmes avancés pour l'émulation numérique de caractéristiques de circuit audio analogiques. Ces algorithmes sont connus sous le nom de TAE®, raccourci pour True Analog Emulation. Dans un langage non-technique, il s'agit d'une méthode d'analyse et de recréation de circuits analogiques d'un produit original sans précédent. Près d'un an après avoir commencé à travailler sur ces algorithmes, Arturia était prêt pour l'annonce. Au salon NAMM 2002 en Californie, Arturia dévoila une première version de ce qui allait devenir le synthétiseur Modular V : une recréation du synthétiseur modulaire classique des années 60 qui fut un exemple pour tous les synthétiseurs qui suivirent.

En s'entourant d'experts en production sonore et d'utilisateurs avides de synthétiseurs, Arturia fut capable d'assurer une qualité irréprochable à ses instruments. Le lancement de cette centrale sonore fut un succès immédiat, amenant de nombreuses récompenses de la part de la presse, et au développement d'autres créations de synthétiseurs.

Peu après, Arturia commença à recevoir de nombreuses demandes de musiciens, producteurs et groupes. Beaucoup d'entre eux exprimèrent leur volonté de remplacer leurs synthétiseurs hardware par des instruments virtuels. Les artistes du monde entier commençaient à comprendre les avantages d'une solution software par rapport à un synthétiseur hardware. Arturia était heureux de leur rendre service, et répondit avec une liste très étoffée des synthétiseurs les plus emblématiques de tous les temps.

Le CS-80V, émulation du légendaire Yamaha CS-80, considéré par beaucoup comme le synthétiseur "polyphonique ultime", fut annoncé au salon AES 2003 à New York.

L'ARP 2600V fut annoncé au salon Winter NAMM 2005 à Anaheim. Il s'agit d'une reproduction fidèle de l'ARP 2600, parfait pour créer n'importe quel son, allant de stabs de Drum'n'Bass aux sons du robot R2-D2 des films Star Wars.

Au salon Winter NAMM 2006, Arturia annonça la sortie de son septième produit : le Prophet V. Cet hybride puissant vous donne deux instruments en un : il combine la chaleur du légendaire synthétiseur programmable analogique Prophet 5 avec les textures uniques de synthèse vectorielle du synthétiseur numérique Prophet VS.

Au salon NAMM 2007, Arturia lança le Jupiter-8V. Le Jupiter-8V est capable de créer des sons très versatiles : vous pouvez très facilement designer des

sons "gras" ou "cristallins" avec. Dans les faits, le Jupiter-8V sonne comme son allure : "élégant et poli".

Après le Jupiter 8V vint l'Oberheim SEM V. Avec le SEM V, Arturia reproduisit le son unique du filtre et des oscillateurs constamment variables que le SEM original possédait. L'ajout du module 8 Voice Programmer permet à l'utilisateur d'utiliser l'un des synthétiseurs les plus chers et les plus rares des années 70, le Oberheim 8 voice. Fidèle à ses habitudes, Arturia dépassa les caractéristiques du produit original et ajouta de nouvelles fonctionnalités de modulation, fonctions qui placent le SEM V loin devant son original tout en maintenant ses caractéristiques sonores classiques.

En 2012 Arturia lança sa première incursion dans le monde des pianos électriques classiques, avec la sortie du Wurlitzer V. Basé sur un moteur à modélisation physique, il recrée le son utilisé dans beaucoup des meilleurs albums de l'histoire. Une fois de plus, Arturia alla plus loin et donna à l'utilisateur l'accès aux paramètres de modélisation physiques, vous permettant de sculpter votre son de façons jusqu'alors impossibles.

En 2014 Arturia élargit sa gamme en recréant l'orgue à transistor classique Vox Continental. Le son du Vox était une clé essentielle dans les sonorités de la British Invasion, du Ska et du Two-tone dans les années 70 et 80.

Notre Vox va plus loin que l'original grâce à l'ajout de tirettes supplémentaires, une modulation plus large, une section percussions et une recreation du rarissime Jennings J70 voice engine.

Alors que nous avons des synthétiseurs, un piano électrique classique et un orgue de légende, nous décidâmes de nous ouvrir aux string machines vintage en récrant l'Arp/Eminent Solina. Le Solina crée des sons luxuriants de strings, qui furent la matière première de nombreux groupes dans les années 70 et 80. Nous avons modélisé les circuits originaux du Solina afin qu'il reste fidèle au caractère de l'original mais avons ajouté de nombreuses fonctions afin d'en élargir la palette sonore.

En même temps que la sortie du Solina, nous lançons l'un des synthétiseurs les plus ambitieux et puissants jamais conçus : une recreation de l'Oberheim Matrix 12. Cette usine sonore demeure aujourd'hui l'un des synthétiseurs les plus puissants jamais réalisés. Avec ses innombrables sources de modulation et ses possibilités de routage quasi infinies, Le Matrix 12 V est considéré comme l'un des meilleurs synthétiseurs jamais développés.

Analog Lab 2 une sélection de sons provenant de l'ensemble de la V Collection, vous donnant un accès facile et puissant à un large spectre de sonorités à travers une seule application. Les sons proposés ont été extraits des instruments suivants :

- ARP 2600 V
- B-3 V

- CS-80 V
- Farfisa V
- Jupiter-8 V
- Matrix - 12 V
- Mini V
- Modular V
- Piano V
- Prophet-V
- Oberheim SEM V
- Solina V
- Stage-73 V
- Synclavier V
- Vox Continental V
- Wurlitzer-V

Le système de Multi vous permet de combiner les sons de deux instruments, en les superposant ou les séparant sur des gammes différentes, vous amenant à des possibilités de création sonores infinies.

1.2 Ici et Maintenant

Analog Lab 2 vous offre tous ces instruments classiques, et plus encore, réunis en une seule application. Analog Lab 2 vous donne l'accès aux sons de tous ces grands instruments, maintenant devenus extrêmement rares. Avec son interface puissante mais simple, trouver le bon son n'a jamais été aussi rapide et facile.

Les fonctionnalités de MULTI vous permettent de créer vos propres combinaisons entre tous ces synthétiseurs et claviers par de simples "drag & drop". La section Playlists vous permet ensuite d'organiser vos sons et multitis pour que vous puissiez les retrouver rapidement. Analog Lab 2 est plus qu'une librairie sonore des meilleurs claviers analogiques : c'est un outil de sound design et un instrument pour performance live des plus puissants qui deviendra rapidement une pièce essentielle de votre environnement de travail quotidien.

Le logiciel supporte nativement tous les contrôleurs MIDI Arturia et adapte son interface afin de refléter au mieux leurs contrôles physiques, une fois connectés. Vous pouvez également utiliser n'importe quel autre contrôleur MIDI générique.

1.3 TAE®

TAE® (True Analog Emulation) est la technologie exceptionnelle développée par Arturia vouée à la reproduction numérique des circuits analogiques utilisés dans les synthétiseurs vintage. Beaucoup des instruments embarqués dans Analog Lab 2 utilisent cette technologie.

Les algorithmes de TAE® aboutissent à une émulation incroyable de l'hardware analogique. C'est pourquoi Analog Lab 2 et tous les synthétiseurs virtuels Arturia offrent une qualité sonore inégalée.

2 ACTIVATION ET PREMIÈRE UTILISATION

2.1 Enregistrement et activation

Analog Lab 2 fonctionne sur des ordinateurs équipés de Windows 7 ou 8 et Mac OS X 10.7 ou plus. Vous pouvez utiliser la version stand-alone ou utiliser Analog Lab 2 comme un instrument Audio Units, AAX, VST2 ou VST3.



Une fois Analog Lab 2 installé, la prochaine étape est l'enregistrement de votre logiciel. L'opération vous demandera d'entrer le numéro de série et le code de déverrouillage que vous avez reçus avec votre produit.

Pour vous enregistrer, rendez-vous sur cette page web et suivez les instructions :

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

Note : Si vous n'avez pas déjà de compte Arturia, vous devrez en créer un. Cela ne prend qu'un instant, mais cela requiert un accès de votre part à votre boîte mail pendant le processus d'enregistrement.

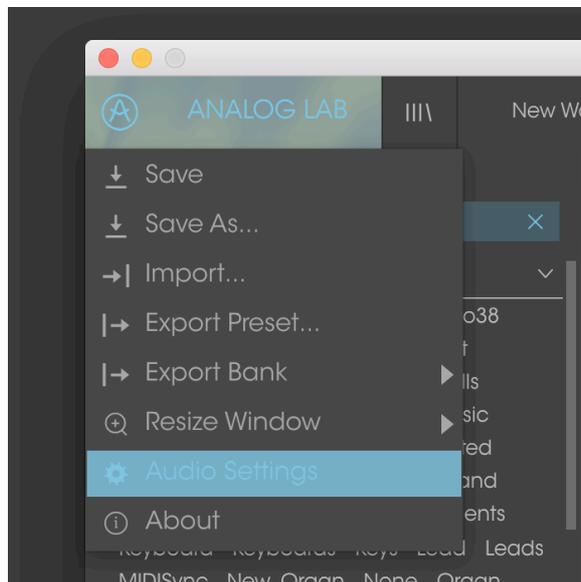
Une fois votre compte Arturia créé, vous pourrez enregistrer votre produit.

2.2 Première utilisation

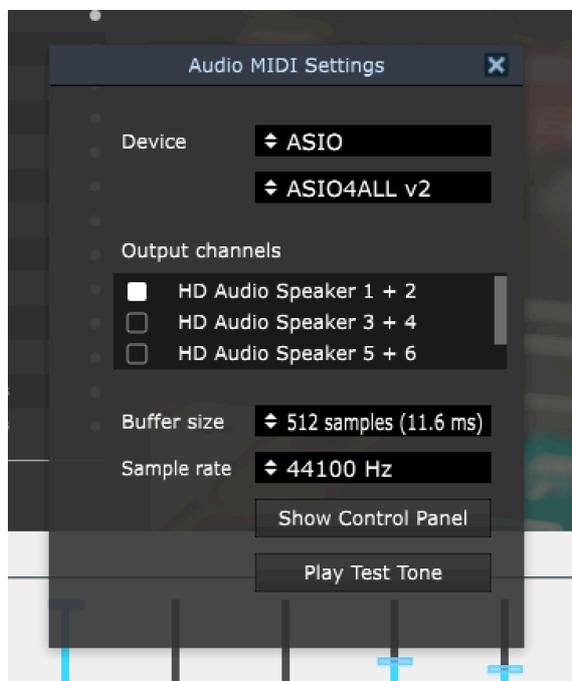
2.2.1 Paramètres Audio et MIDI : Windows

Dans le coin supérieur gauche de l'application Analog Lab 2 se trouve un menu déroulant, contenant plusieurs options. Lors de votre première utilisation vous devrez ouvrir ce menu et choisir l'option Audio Settings pour accéder aux entrées et sorties son et MIDI.

Une fois l'option Audio Settings choisie, la fenêtre Audio MIDI Settings s'affichera à votre écran.



Son fonctionnement est le même sur Windows et Mac OS X, bien que les noms des outils disponibles dépendent de votre configuration hardware.



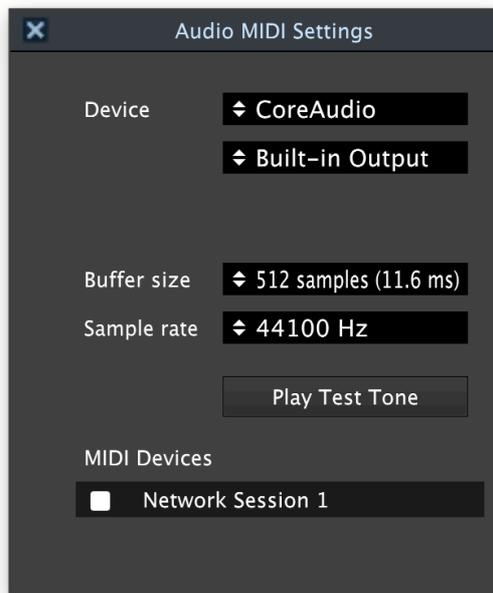
La fenêtre Audio MIDI Settings sur Windows

En partant du haut de la fenêtre, vous avez accès aux options suivantes :

- Device vous laisse sélectionner quel driver audio vous voulez utiliser pour acheminer le son hors de l'instrument. Cela peut être le driver propre à votre ordinateur comme Windows Audio, ou un driver ASIO. Le nom de votre interface hardware peut s'afficher dans ce champ.
- Output Channels vous laisse sélectionner parmi les sorties disponibles lesquelles seront utilisées pour acheminer l'audio hors de votre ordinateur. Si vous avez uniquement deux sorties, seulement deux apparaîtront comme option possible. Si vous avez plus de deux sorties, vous pouvez sélectionner une paire de sorties spécifique.
- Buffer Size vous laisse sélectionner la taille du buffer audio que votre ordinateur utilise pour calculer le son. Un buffer de petite taille implique une latence (retard) faible entre presser une touche et entendre la note. Un buffer de grande taille implique une charge faible de votre CPU, étant donné que votre ordinateur a plus de temps pour réfléchir, mais peut aboutir à une certaine latence. Trouvez la taille de buffer optimale pour votre système. Un ordinateur rapide et moderne devrait facilement pouvoir opérer avec des buffers de taille 128 ou 256 sans créer de pops ou de clicks dans le son. Si toutefois vous entendez des clicks, augmentez quelque peu la taille du buffer. La latence est affichée en millisecondes sur le côté droit de ce menu.
- Sample Rate vous permet de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle l'audio est envoyée hors de l'instrument. Les options dépendent ici de la capacité de votre interface audio, même si la plupart des ordinateurs peuvent aller jusqu'à 48kHz, ce qui est parfaitement adapté. Des fréquences d'échantillonnage plus élevées consomment plus de CPU donc, à moins d'avoir une bonne raison de monter jusqu'à 96kHz, 44.1kHz ou 48kHz font très bien l'affaire. Le bouton Show Control Panel vous renverra vers le panneau de contrôle système.
- Play Test Tone vous aide en cas de problème audio en vérifiant que le son est bien audible à travers le bon appareil.
- Vos appareils MIDI apparaîtront dans la section MIDI Devices. Cliquez sur la check box pour accepter le MIDI en provenance de l'appareil que vous souhaitez utiliser pour contrôler l'instrument. En mode stand-alone, Analog Lab 2 écoute tous les canaux MIDI, il n'est donc pas utile de lui indiquer de canal. Vous pouvez spécifier plus d'un appareil MIDI à la fois.

2.2.2 Paramètres Audio et MIDI : Mac OS X

Le processus est similaire à celui sur Windows et l'accès au menu se fait de la même façon. La seule différence se situe dans le fait qu'OS X utilise CoreAudio pour l'acheminement du son, ainsi votre interface audio se trouvera dans le second menu déroulant. En dehors de ceci, les options fonctionnent exactement de la même façon que celle décrite précédemment pour Windows.



La fenêtre Audio MIDI Settings sur Mac OS X

2.2.3 Utiliser Analog Lab 2 comme plug-in

Analog Lab 2 est compatible aux formats de plug-in VST, AU and AAX afin d'être utilisable dans tous les principaux DAW tels Cubase, Logic, Pro Tools et ainsi de suite. Il sera vu comme un instrument plug-in. Son interface et ses paramètres fonctionnent de la même façon qu'en stand-alone, avec cependant quelques différences.

- L'instrument se synchronise sur le tempo/bpm du DAW.

- Vous pouvez appliquer l'automatisation sur de nombreux paramètres en utilisant le système d'automatisation de votre DAW.
- Vous pouvez utiliser plusieurs instances d'Analog Lab 2 dans un projet de votre DAW. En mode stand-alone, vous ne pouvez en utiliser qu'un à la fois.
- Vous pouvez router les sorties audio d'Analog Lab 2 de manière plus créative à l'intérieur de votre DAW grâce au système de routing audio propre à votre DAW.

3 UTILISER ANALOG LAB

Analog Lab 2 contient des milliers de presets extraits des émulations d'Arturia des plus grands synthétiseurs, orgues, claviers vintage et pianos.

Ce chapitre a pour objectif de vous expliquer en profondeur les fonctionnalités qu'Analog Lab vous propose, afin que vous puissiez exploiter ce magnifique logiciel à son maximum.

3.1 L'interface

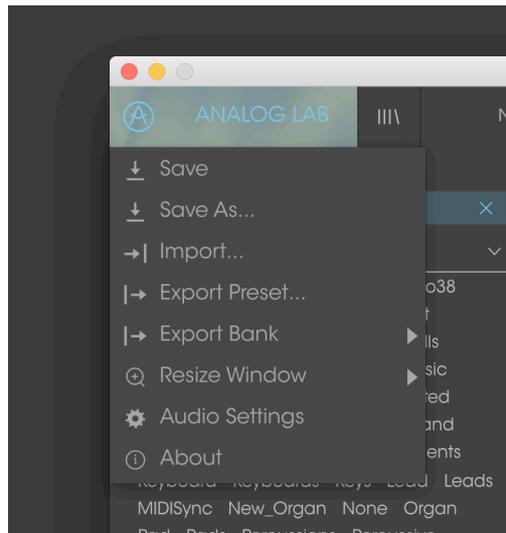
Analog Lab 2 possède une interface similaire à celle de l'Explorateur de presets, que vous retrouvez dans tous les instruments de la V Collection. Elle a été pensée et dessinée pour vous permettre de travailler rapidement et intuitivement, en se focalisant sur la recherche, le chargement et la manipulation des sons sans avoir à perdre du temps à changer de fenêtre ou de section.



L'interface principale

3.2 La barre d'outils

La barre d'outils supérieure qui couvre la partie supérieure de l'instrument à la fois en mode standalone et mode plug-in donne accès à de nombreuses fonctionnalités très utiles. Regardons-les en détail. Les sept premières options se découvrent en cliquant sur le menu Analog Lab tout à gauche de la barre d'outils.



3.2.1 Save preset

Cette première option vous permet d'enregistrer un preset. Si vous sélectionnez cette option, une fenêtre avec les informations du preset s'ouvrira. Vous pouvez nommer le preset, ajouter un nom d'auteur, sélectionner sa banque et son type, quelques tags de caractéristiques décrivant le son. Ces informations sont lues par l'Explorateur de presets et sont utiles lors des recherches de presets. Vous pouvez également annoter vos sons dans le champ Commentaires particulièrement pratique pour une description plus détaillée de votre son.

3.2.2 Save preset as

Cette option fonctionne exactement comme Save, mais enregistre une copie du preset au lieu d'écraser l'original.

3.2.3 Import preset

Cette commande vous permet d'importer un fichier de Preset ou de Banque.

3.2.4 Export preset

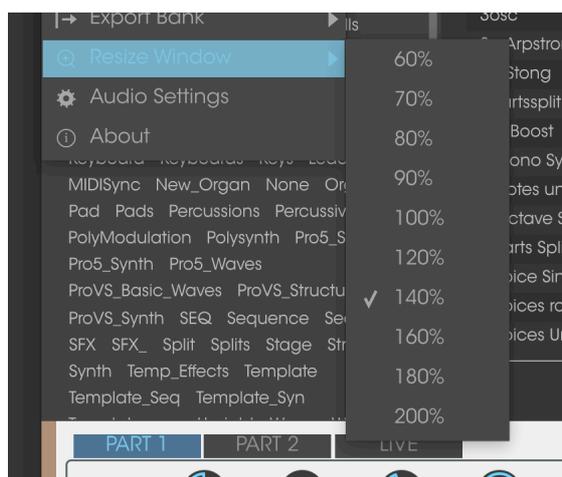
Vous pouvez exporter n'importe quel preset dans un fichier grâce à cette commande.

3.2.5 Export bank

Cette option sert à exporter une banque entière de sons de l'instrument. Cela est très pratique pour sauvegarder des presets ou les partager.

3.2.6 Resize window

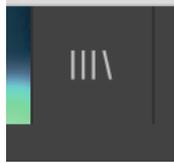
La fenêtre principale d'Analog Lab 2 peut être redimensionnée de 60% jusqu'à 200% de sa taille initiale sans aucun artefact graphique négatif. Sur un petit écran comme sur un ordinateur portable, vous préférerez sans doute réduire la taille afin que l'interface n'occupe pas tout votre affichage. Sur des écrans plus grands ou des écrans secondaires, vous pouvez augmenter sa taille afin d'avoir une meilleure vue des contrôles. Le comportement des contrôles reste le même peu importe la taille de l'instrument mais les contrôles de petite taille peuvent être plus difficiles à voir si vous avez trop réduit la fenêtre.



3.2.7 Audio settings

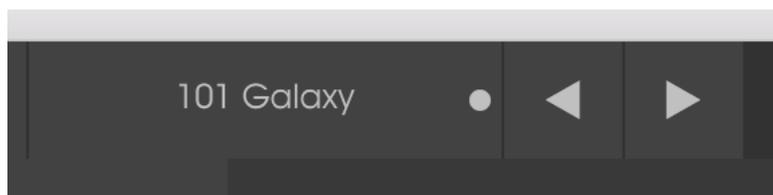
Ici vous gérez la façon dont l'instrument transmet le son et reçoit le MIDI. Voir section 2.2 pour plus de détails.

3.2.8 La Vue Studio



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la Vue Studio. Voir section 3.4.1 pour plus de détails.

3.2.9 Preset courant et flèches de navigation



Cette section de la barre d'outils affiche le nom du preset ou du multi actuellement sélectionné. Le point blanc à côté du nom vous indique qu'il s'agit d'un preset Single. Un multi est indiqué par deux points blancs côte à côte. Les flèches précédent/suivant vous permettent de naviguer rapidement dans la liste des presets.

3.2.10 Afficher les Contrôles et le Clavier



Le bouton montrant de petits sliders permet d'afficher la section contrôleur dans laquelle vous pouvez modifier le son actuellement chargé. Le bouton

montrant un clavier affiche le Clavier Virtuel sur lequel vous pouvez jouer grâce à la souris. Cliquez à nouveau sur ces boutons pour cacher leurs sections respectives.

3.2.11 Mode MIDI learn

L'icône représentant un connecteur MIDI tout à droite de la barre d'outils enclenche le mode MIDI Learn de l'instrument. Les paramètres pouvant être assignés à un contrôle MIDI sont alors affichés en violet et vous pouvez mapper vos unités hardware (telles le Beatstep ou le Keystep d'Arturia) sur des destinations spécifiques à l'intérieur de l'instrument. Un exemple classique serait de mapper une pédale d'expression hardware MIDI sur la pédale swell virtuelle ou les boutons de votre contrôleur aux macro-contrôles, ainsi vous pouvez changer le son depuis votre clavier hardware.



Analog Lab 2 en mode MIDI learn

Le mode MIDI learn fonctionne pour les sections Mixer, Controller, Effects d'Analog Lab mais également pour de nombreux paramètres dans les

interfaces des instruments embarqués. Notez toutefois que pour afficher l'interface complète de l'un des instruments, celui-ci doit être installé et activé sur votre système. Même si un instrument n'est pas activé, vous pouvez toujours assigner des contrôles MIDI sur certains de ces paramètres grâce la section de contrôles propre à Analog Lab.



Utiliser le mode Assign dans l'interface d'un instrument embarqué d'Analog Lab

3.2.11.1 Comment fonctionnent les assignations MIDI

Mettre l'instrument en mode MIDI learn grâce à l'icône connecteur MIDI active le mode MIDI learn de l'application, avec ses paramètres assignables affichés en violet.

Lorsque vous cliquez sur un contrôle violet, cela le contrôle en mode Ecoute. Bougez un potentiomètre, slider ou appuyez sur un bouton sur votre surface hardware et le contrôle ciblé deviendra rouge pour confirmer que la connexion a bien été établie entre le paramètre software et votre contrôleur. Une fenêtre popup appelée MIDI Control Setup s'affiche près du contrôle à assigner. Elle contient les informations sur les deux objets reliés ainsi qu'un bouton pour désassigner le paramètre.

Les sliders MIN (minimum) et MAX (maximum) vous permettent de restreindre la plage de variation du paramètre autrement que sur 0-100 %. Par exemple, vous pouvez vouloir que le volume du Timbre soit contrôlable via votre hardware entre 30 et 90 %. Si vous choisissez cette configuration (Min mis à 0.30 et Max à 0.90), votre contrôle physique ne changera pas le volume en-dessous de 30 % ou au-dessus de 90 %, peu importe la façon dont vous le tournez/faîtes glisser. Cela est particulièrement utile pour vous assurer de ne pas tomber accidentellement à un niveau sonore trop faible ou trop haut lorsque vous jouez.



The MIDI Control Setup window

Vous pouvez également utiliser les valeurs maximum et minimum de la fenêtre popup MIDI Control Setup avec des boutons n'ayant pourtant que deux positions, mais dans ce cas le comportement devient légèrement différent.

Cela dépend si la valeur renvoyée par votre contrôleur est assez élevée/basse pour déclencher le changement d'état du bouton – toujours 0.5 dans nos produits ou 0.333/0.333/0.333 pour un interrupteur à 3 positions. Vous pouvez donc fixer les valeurs minimales et maximales de votre contrôleur MIDI mais sa façon d'affecter le paramètre dépendra du seuil requis pour déclencher le changement d'état.

Prenons un exemple. Vous souhaitez contrôler un bouton à 2 positions avec un slider hardware. La valeur du slider va de 0.0 à 1.0 et l'état du bouton changera lorsque la valeur 0.5 sera atteinte.

La valeur MIN dans la fenêtre MIDI Control Setup correspond à la valeur qui sera envoyée (depuis le contrôleur au moteur audio) lorsque le slider est à sa position minimale.

La valeur MAX dans la fenêtre MIDI Control Setup correspond à la valeur qui sera envoyée (depuis le contrôleur au moteur audio) lorsque le slider est à sa position maximale.

Afin de mieux comprendre, essayez ces 5 cas d'utilisation :

- Réglez la valeur MIN à 0.0 et la valeur MAX à 0.49 => le bouton ne sera allumé car la valeur 0.5 ne sera jamais franchie.
- Réglez la valeur MIN à 0.0 et la valeur MAX à 1.0 => le bouton ne sera éteint car la valeur 0.5 ne sera jamais franchie.
- Réglez la valeur MIN à 0.0 et la valeur MAX à 1.0 => le bouton changera d'état à chaque fois que le slider franchira sa position centrale.
- Réglez la valeur MIN à 0.49 et la valeur MAX à 1.0 => le bouton changera d'état sur une position très basse du slider.
- Réglez la valeur MIN à 0.0 et la valeur MAX à 0.51 => le bouton changera d'état sur une position très haute du slider.

Le même principe s'applique dans le cas d'interrupteur à 3 positions, sauf que la valeur de changement d'état n'est plus 0.5, la plage étant divisée en 3.

Le même principe s'applique dans le cas des tirettes, qui possède 9 positions, sauf que la valeur de changement d'état n'est plus 0.5, la plage étant divisée en 9.

La dernière option de cette fenêtre est le bouton "Is Relative". Cette option est requise si vous utilisez un contrôleur relatif, et est à éviter avec un contrôleur absolu.

Les contrôleurs absolus et relatifs envoient respectivement des données absolues et relatives. Lorsque vous bougez un contrôle relatif, le paramètre commence à sa position actuelle, envoyant des messages de "plus" ou "moins". Lorsque vous bougez un contrôle absolu, le contrôleur envoie une valeur entre 0 et 127. Le paramètre saute alors à la valeur actuelle du contrôleur absolu.



3.2.11.2 Numéros MIDI CC réservés

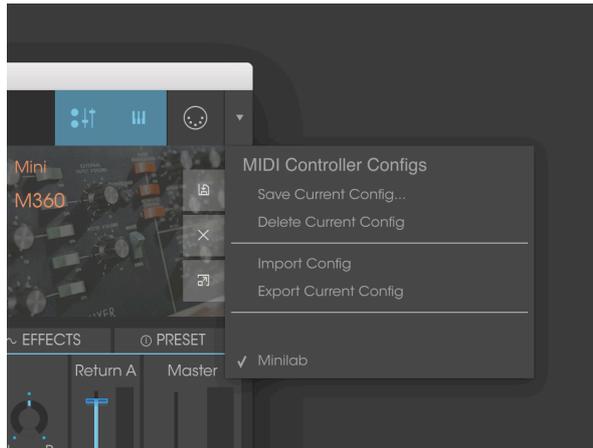
Certains numéros de Contrôle MIDI Continu (MIDI CC) sont réservés et ne peuvent pas être réassignés à d'autres contrôles. Il s'agit de :

- PitchBend
- Ctrl Mod Wheel (CC #1)
- Ctrl Expression (CC #11)
- After Touch
- Ctrl Sustain On/Off (CC #64)
- Ctrl All Notes Off (CC #123)

Tous les autres numéros de MIDI CC peuvent être utilisés pour contrôler n'importe quel paramètre assignable dans Analog Lab.

3.2.12 Configurations du contrôleur MIDI

Vous noterez la présence tout à droite de la barre d'outils d'un bouton montrant une flèche vers le bas gérant vos configurations de contrôleur MIDI. Il vous permet d'organiser les différents mappings MIDI que vous avez créés pour contrôler les paramètres de l'instrument depuis votre interface MIDI hardware. Vous pouvez enregistrer, supprimer, exporter ou importer une configuration MIDI. Cela peut être utile pour rapidement mapper un clavier ou contrôleur MIDI avec Analog Lab sans avoir à recommencer à zéro chaque fois que vous changez d'interface MIDI. Les fichiers sont stockés au format .labmidi.



Voici un résumé des fonctions de cette section :

Save current config : Enregistre la configuration actuelle dans Analog Lab. Une fenêtre s'affiche pour que vous puissiez nommer la configuration, nom qui apparaîtra ensuite dans la liste des configurations, en bas du menu déroulant.

Delete current config : Note : Pensez à exporter une configuration avant de la supprimer ! Vous pourriez décider de l'utiliser plus tard.

Si l'on suit l'exemple donné par les images ci-dessus, si vous cliquez sur "Delete", la configuration "My_external_setup" sera supprimée de la liste. Si vous avez exporté la configuration avant de la supprimer, le fichier exporté reste dans le dossier où vous l'avez placé, et vous pourrez le réimporter plus tard.

Import config : Vous permet d'importer une configuration depuis n'importe quel emplacement dans votre système.

Export current config : Vous permet de créer une sauvegarde de votre configuration en-dehors d'Analog Lab. Vous pourrez ensuite la réimporter si vous la supprimez accidentellement de la liste des configurations.

Les configurations de contrôleur MIDI sont exportées au format .lab2midi.

Liste des Configurations : Une fois que vous avez nommé votre nouvelle configuration, celui-ci s'affiche dans le menu déroulant, en-dessous de la

configuration Default. Vous pouvez alors la sélectionner, l'exporter ou la supprimer de cette liste.

Comme vous pouvez le voir, il est très facile de régler Analog Lab pour qu'il fonctionne parfaitement avec n'importe quel contrôleur. Cela signifie que vous serez capable de le régler rapidement dans n'importe quelle situation, que vous soyez en train d'enregistrer ou de jouer en live.

3.2.13 La barre d'outils inférieure



Sur le côté droit de la barre d'outils inférieure se trouvent 4 items. Le bouton Panic vous permet de réinitialiser tous les signaux MIDI dans le cas de notes bloquées, et stoppe la génération du son. Le CPU-mètre vous permet de garder un œil sur la consommation CPU de votre ordinateur par l'instrument. Le bouton MIDI Channel déroule un menu permettant d'assigner le canal MIDI auquel Analog Lab répondra. Par défaut, la sélection est réglée sur ALL mais vous pouvez choisir n'importe lequel des canaux MIDI 1 à 16.

Le bouton MIDI Controller vous permet d'indiquer à Analog Lab quel contrôleur MIDI vous avez connecté. Si vous utilisez l'un des contrôleurs MIDI d'Arturia, il sera auto-déTECTÉ et l'interface du logiciel changera automatiquement. Si vous sélectionnez Default Controller, vous devrez faire vos propres assignations des contrôles MIDI.



3.3 Clavier Virtuel

La zone du clavier virtuel d'Analog Lab vous donne accès à un clavier "click-and-play" et une sélection de contrôles vous permettant de modifier les sons. Regardons chaque section et ses fonctionnalités.

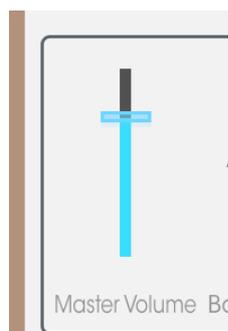
3.3.1 Les options du Clavier Virtuel

Lorsqu'Analog Lab détecte votre contrôleur Arturia, il choisit automatiquement le clavier virtuel correspondant à l'apparence et aux fonctionnalités de votre unité, ainsi tous vos contrôles sont visibles sur l'ordinateur et leurs assignations sont instantanées. Si vous souhaitez modifier ces assignations, ou si vous n'avez pas de contrôleur Arturia connecté à Analog Lab, vous pouvez sélectionner manuellement un contrôleur grâce au bouton MIDI Controller de la barre d'outils inférieure.

3.3.2 Claviers Virtuels : contrôles et fonctionnalités communes

3.3.2.1 Level (master volume)

Chaque clavier virtuel possède un slider Level au-dessus des contrôles pitch/mod. Ce slider vous permet de régler le volume général d'Analog Lab et n'est pas modifié lorsque vous changez de preset.



3.3.2.2 Roues / touch strips de Pitchbend et Modulation

Selon le clavier que vous avez choisi, leur apparence peut varier, mais vous aurez toujours ces deux contrôles sur la gauche du clavier :



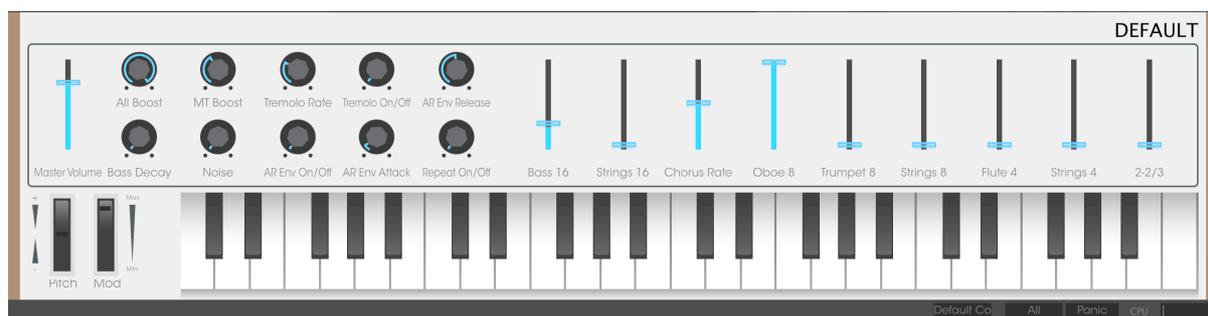
Pitch : Contrôle le pitch du son. Cliquez et draggez verticalement pour modifier le pitch du son courant.

Mod : Contrôle la profondeur de modulation (MIDI controller #1). Cliquez et draggez verticalement pour augmenter ou diminuer la modulation

3.3.2.3 Clavier 4-octaves

En l'absence de contrôleur USB MIDI externe, vous pouvez toujours écouter les modifications que vous avez apportées à un son ou un Multi en cliquant sur le clavier virtuel.

3.3.3 Claviers Virtuels : à chacun ses contrôles



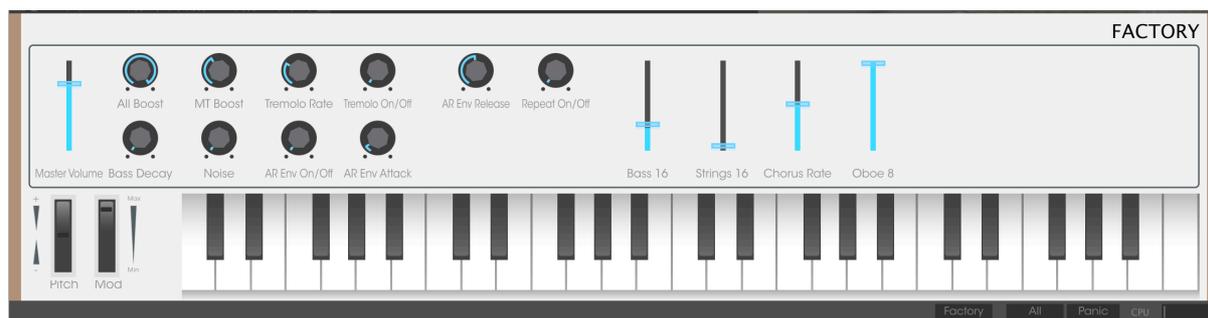
Default controller / Laboratory controller

Le contrôleur par défaut est identique au contrôleur Laboratory. Il possède le plus grand nombre de contrôles : dix potentiomètres et neuf sliders.



Player controller

Le contrôleur Player vous donne huit potentiomètres.



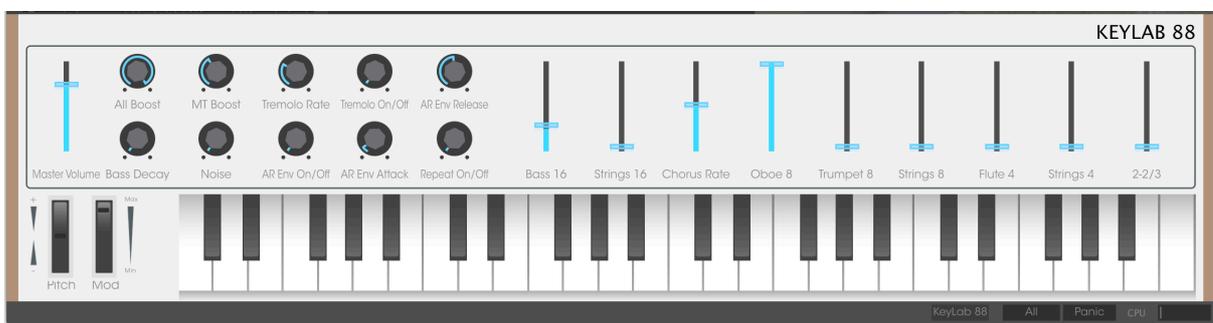
Factory controller

Le contrôleur Factory vous donne dix potentiomètres et quatre sliders.



MiniLab controller

Le contrôleur MiniLab vous donne quatorze potentiomètres.



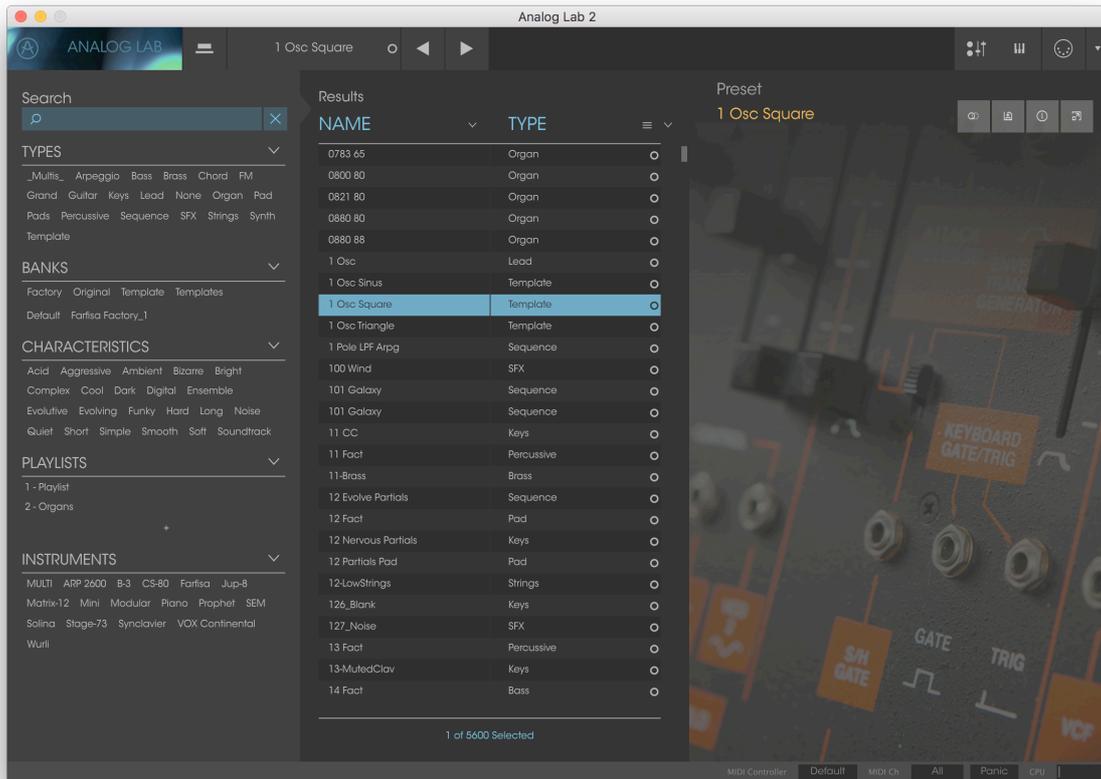
KeyLab controller

Le contrôleur KeyLab vous donne dix potentiomètres et neuf sliders.

3.4 Mode Single Sound

Un preset contient les réglages des différents paramètres nécessaires à la reproduction d'un son particulier. L'explorateur principal, toujours affiché la vue principale, vous donne accès aux presets individuels.

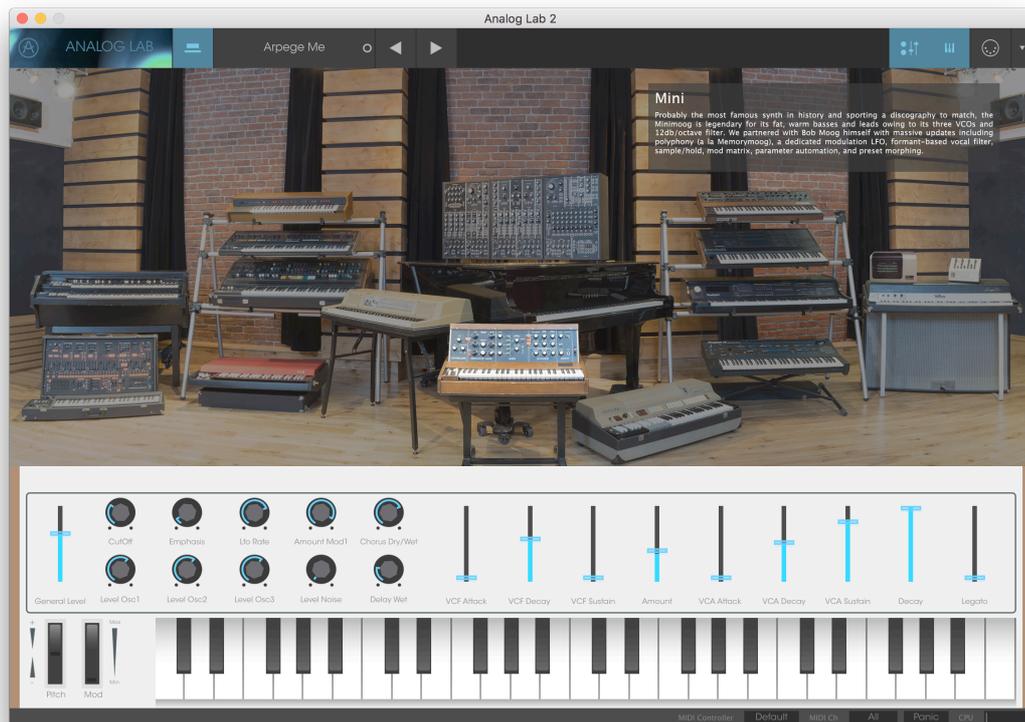
Cliquez sur un preset dans la colonne Results > Name pour le charger. Le nom du preset s'affiche sur la droite, ainsi qu'une image de l'instrument auquel il appartient.



The main sound browser

3.4.1 Explorer les presets

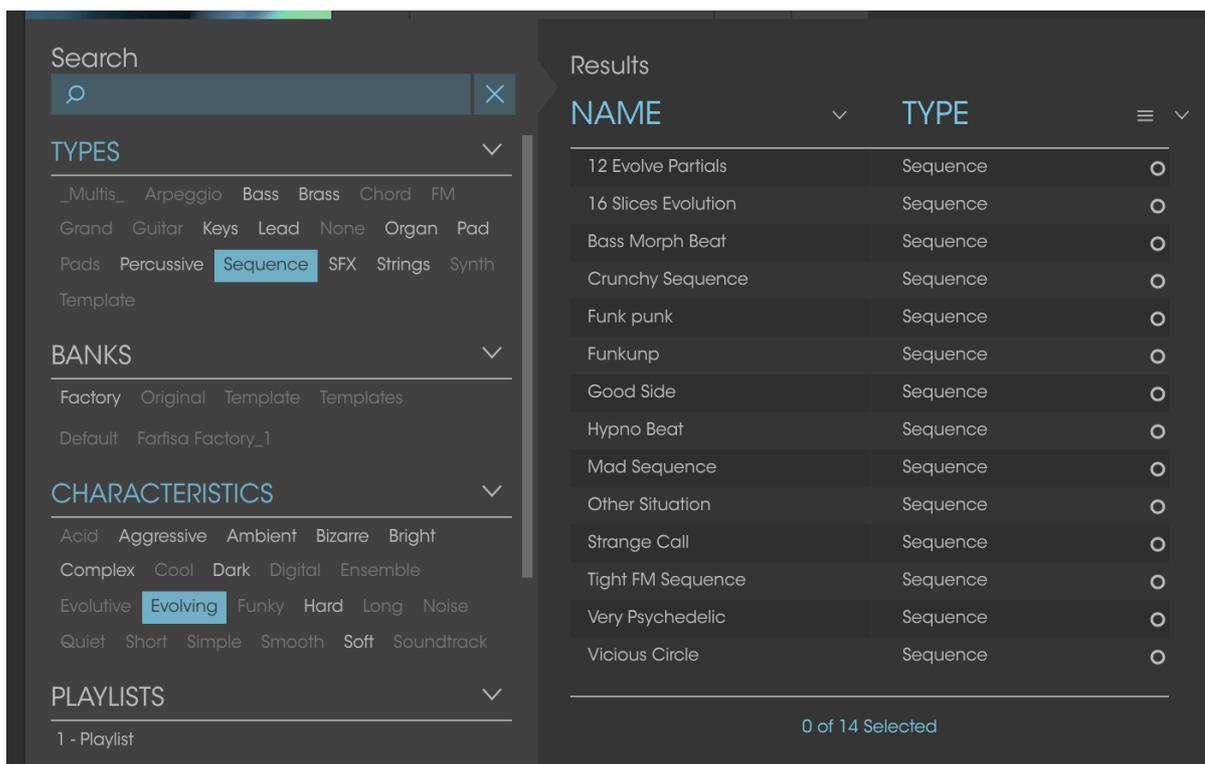
L'Explorateur est toujours disponible sur le côté gauche de la fenêtre d'Analog Lab lorsque vous êtes sur la vue principale. Vous pouvez également charger rapidement un son en cliquant sur le bouton Vue Studio dans la barre d'outils.



- En Vue Studio, vous pouvez cliquer sur un instrument pour le sélectionner.
- Cliquer sur un instrument sélectionne le premier preset de la playlist Arturia Picks de cet instrument, cette playlist étant une sélection des meilleurs presets de chaque instrument individuel.
- Les flèches Précédent/Suivant vous permettent de vous déplacer parmi ces presets.
- Lorsque vous atteignez la fin de la playlist d'instrument, vous passez automatiquement à l'instrument suivant.

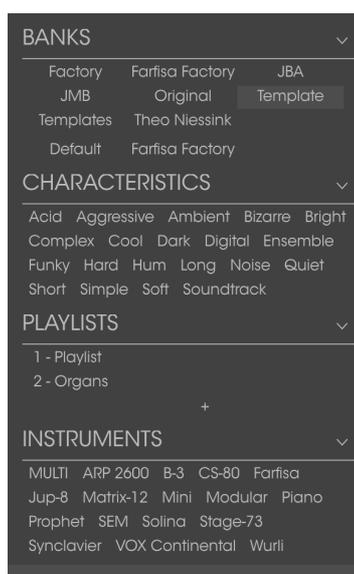
Analog Lab 2, comme les autres instruments de la V Collection, fait un grand usage du tagging afin que vous puissiez rapidement et facilement trouver le son que vous voulez. La colonne de gauche contient tous les tags disponibles et cliquer sur un ou plusieurs d'entre eux filtre la liste Result pour n'afficher que les sons contenant ces tags. Vous pouvez également créer vos propres tags lorsque vous enregistrez un preset, ils seront ajoutés aux tags existants.

Pour sélectionner plusieurs tags, maintenez la touche cmd (Mac) ou ctrl (Windows) enfoncée lorsque vous cliquez sur le nom des tags. Taper du texte dans le champ Search affichera rapidement les presets correspondants à vos termes de recherche.



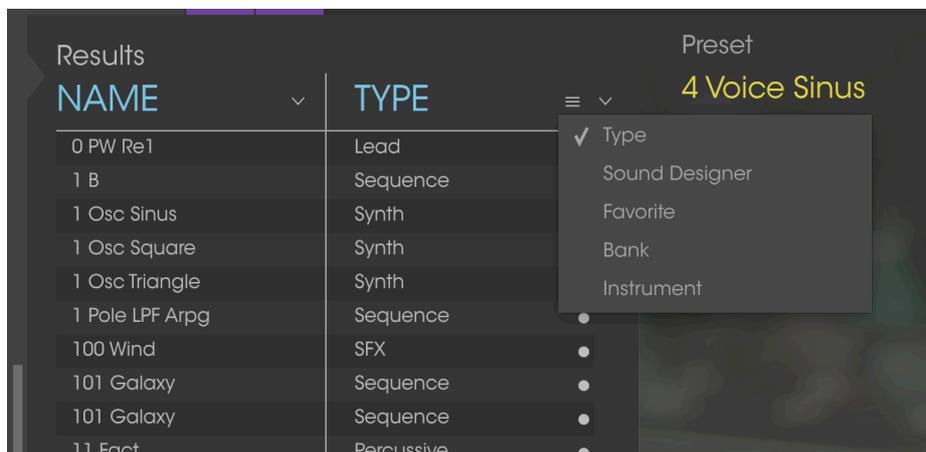
Sélectionner des tags dans l'Explorateur

Il existe quatre sections supplémentaires dans cette colonne dans lesquelles vous pouvez continuer à cliquer sur les tags pour affiner votre recherche. Chaque section peut être cachée en cliquant sur la flèche de son en-tête, si vous ne souhaitez pas vous en servir.



- Banks vous permet de vous focaliser uniquement sur les presets appartenants à la même banque. Vous pouvez également exporter les banques entières grâce au menu principal de l'application.
- Characteristics vous permet de faire une recherche basée sur les tags descriptifs, afin de trouver tous les presets indexés par "soundtrack", par exemple.
- Playlists vous permet de créer vos propres listes de presets, ce qui est particulièrement utile lors d'une performance live lorsque vous ne voulez pas perdre du temps à chercher vos sons. En cliquant sur l'icône +, vous créez une nouvelle playlist. Donnez-lui un nom puis draggez des presets depuis la colonne Results dans cette playlist pour les ajouter. Vous pouvez assigner un contrôle MIDI au déplacement entre les presets d'une playlist, ce qui est utile pour changer de presets pendant une performance live sans avoir à toucher votre ordinateur.
- Instruments vous permet de filtrer vos presets en fonction de l'instrument dont ils sont issus.

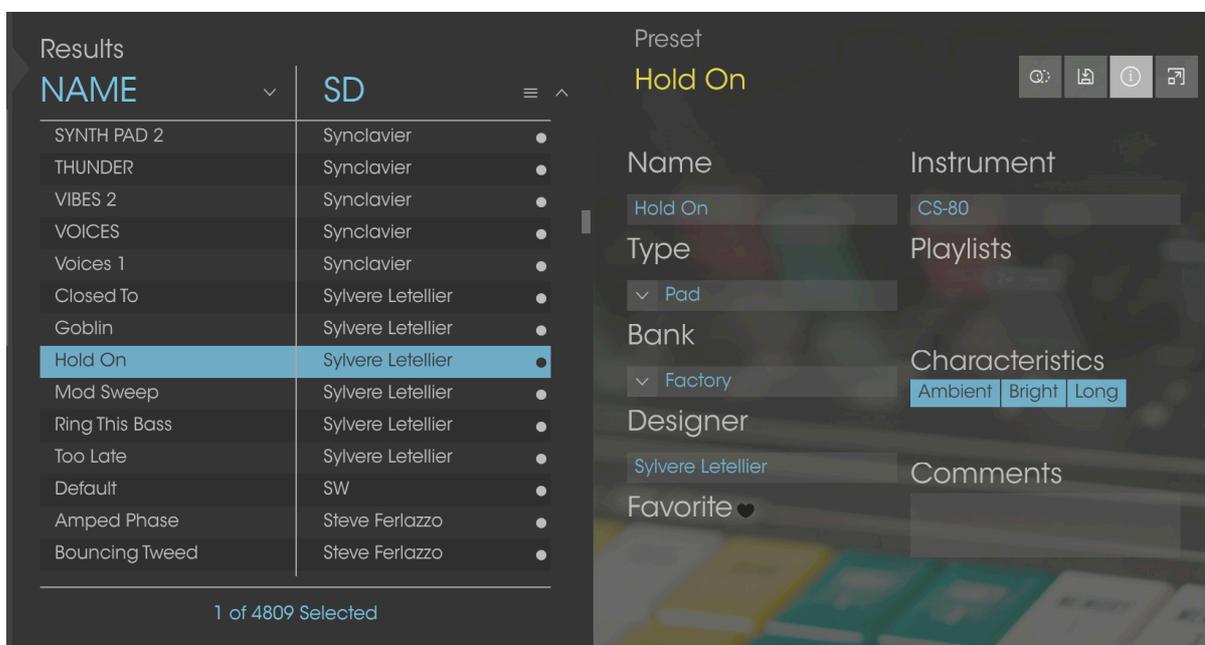
La colonne Results affiche le résultat de votre recherche, ou si vous n'avez entré aucun texte de recherche ou sélectionné aucun tag, elle affiche tous les presets disponibles.



Vous pouvez inverser l'ordre d'affichage alphabétique des deux colonnes en cliquant sur la flèche dans leurs en-têtes. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Affichage de la colonne Type pour choisir l'information à afficher dans cette colonne. Vous pouvez préférer par exemple de voir l'instrument du preset plutôt que son sound designer.

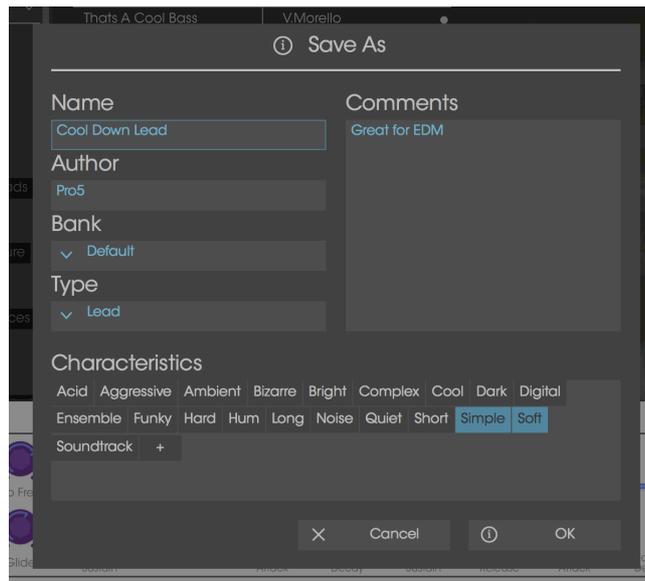
3.4.2 Détails d'un preset

À droite de la liste des presets se trouve la section Preset Info, qui vous donne des détails essentiels sur le preset sélectionné. Si cette section n'est pas directement visible, Vous pouvez cliquer sur le bouton Informations 'i' pour l'afficher.

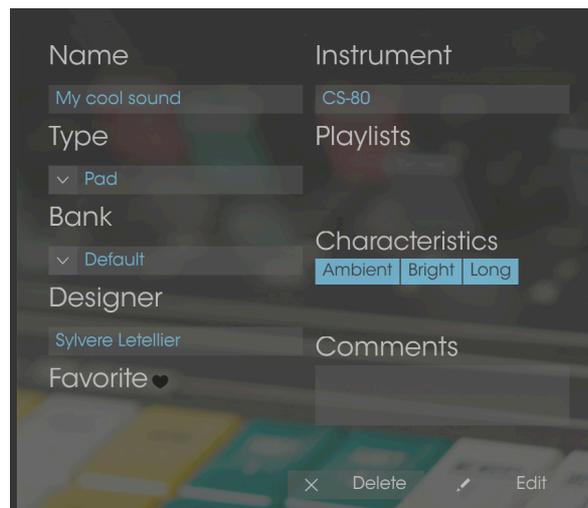


La fenêtre Preset Info

Les presets Factory ne peuvent voir leurs informations être modifiées, sauf si vous ré-enregistrez le preset en tant que preset utilisateur grâce au bouton Enregistrer à gauche du bouton Informations. Si vous suivez cette méthode, vous pouvez alors éditer n'importe quelle information du preset, comme son nom, ses caractéristiques ou ajouter des commentaires.



Un preset utilisateur peut être édité directement depuis la fenêtre Preset Info sans avoir à être ré-enregistré. Vous reconnaîtrez les presets utilisateurs aux boutons Delete et Edit affichés dans la section Info.

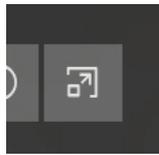


Un preset utilisateur

3.4.3 Modifier un preset

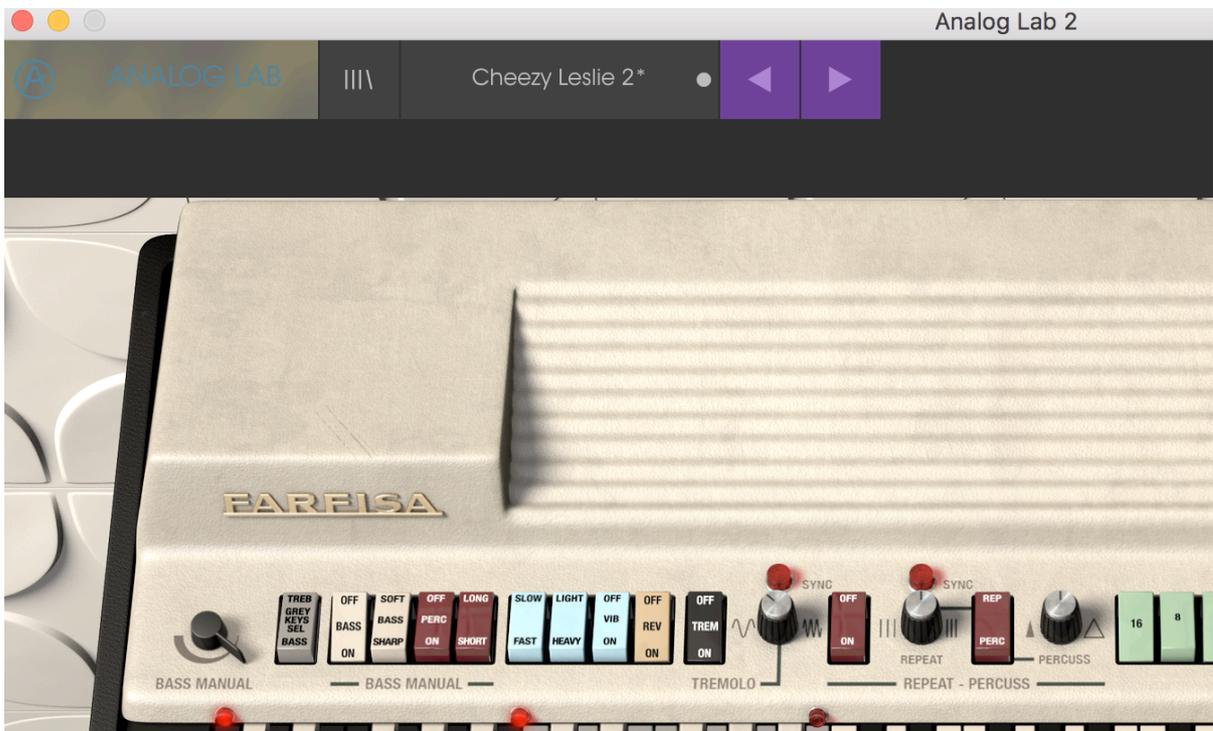
L'une des fonctionnalités majeures d'Analog Lab est la possibilité de pouvoir ouvrir et modifier un preset dans son instrument Arturia original, du moment que vous avez installé et activé cet instrument sur votre ordinateur. Les presets créés lors de l'utilisation des instruments individuels seront également disponibles dans Analog Lab. Inversement, lorsque vous créez un preset Single dans Analog Lab avec un instrument spécifique, ce preset peut être chargé dans la version standalone de l'instrument, si vous l'avez installé et activé.

Cliquer sur le bouton Editer à gauche du bouton Informations ouvre le preset courant dans son instrument.



Par exemple, si vous possédez une version du Farfisa V, vous pouvez ouvrir n'importe quel preset du Farfisa V en cliquant sur le bouton Editer.

La fenêtre de l'instrument s'ouvrira alors dans la fenêtre Analog Lab.

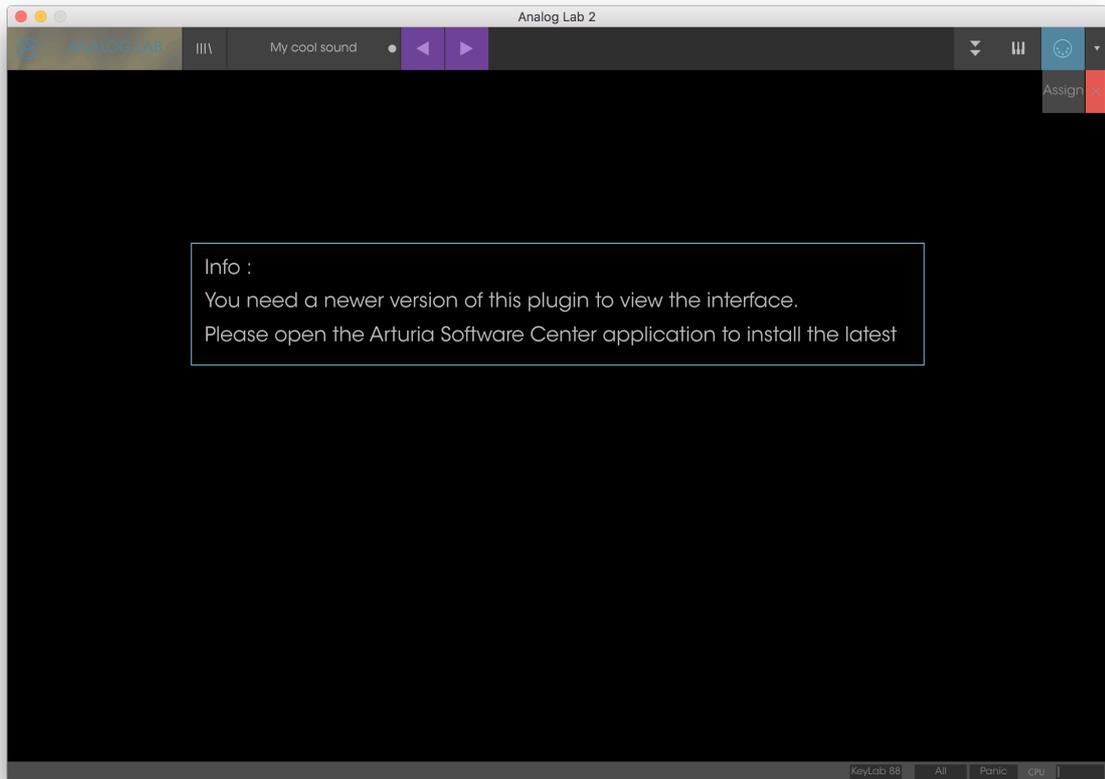


Un preset du Farfisa V édité depuis Analog Lab

Vous pouvez ensuite modifier le preset comme vous le souhaitez grâce aux contrôles de l'instrument puis l'enregistrer comme un nouveau preset utilisateur. Vous remarquerez que lorsqu'un preset a été modifié, il gagne une étoile à la fin de son nom.

⚠ Les presets Factory ne peuvent pas être écrasés ils peuvent seulement être modifiés et enregistrés comme presets utilisateurs.

Si vous n'avez pas l'instrument activé sur votre ordinateur ou si sa version n'est pas à jour, vous recevrez le message suivant.



Vous serez toujours en mesure de jouer ses sons et de les modifier grâce aux contrôles d'Analog Lab, mais la vue et l'édition grâce aux contrôles de l'instrument original ne seront pas disponibles tant que vous n'aurez pas mis-à-jour ou activé l'instrument.

3.5 Multi Mode

Le mode Single est phénoménal, grâce à nos modèles de synthétiseurs et nos sound designers qui sont absolument excellents. Mais le Multi est le vrai point d'orgue d'Analog Lab. Il vous permet de choisir deux sons et de les combiner en un seul ou des séparer sur des gammes différentes de votre contrôleur pour être joués simultanément.

Nous avons également ajouté une grande flexibilité des contrôles pour vous permettre d'avoir la main sur les deux sons indépendamment.

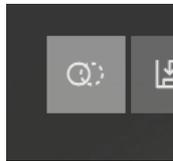
Mais le mode Multi est tellement plus que la la combinaison de deux sons ! Vous pouvez ajouter des effets indépendants sur chaque son comme un delay, une flanger, une reverb, un bitcrusher ou une distorsion, pour en citer quelques uns. Cette variété d'effets numériques d'ultra-haute qualité rendront vos sons combinés absolument *formidables*.

Et bien sûr, vous pouvez ouvrir la fenêtre d'édition pour chaque plug-in Arturia que vous avez installé et activé, afin d'ajuster n'importe quel paramètre des deux sons pour atteindre la combinaison parfaite que vous cherchiez.

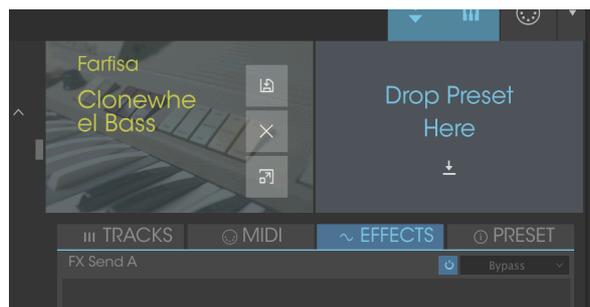
Nous avons déjà inclus bon nombre de Multis ainsi vous pourrez avoir un aperçu de tout ce qui est possible avec ce mode. Si vous êtes prêts à tout apprendre sur le mode Multi et ses possibilités, continuons notre lecture.

3.5.1 Mode Multi : introduction

Pour convertir n'importe quel Single en Multi, cliquez sur le bouton Convertir En Multi à droite du bouton Enregistrer de la section Preset Info.



La vue passe alors en vue Multi. Vous verrez également le nom du preset passer à deux points blancs pour signifier qu'il est bien en Multi, au lieu d'un seul point pour les Singles. Votre premier son se trouve alors dans le slot de gauche et vous pouvez dragger n'importe quel preset depuis l'Explorateur dans le slot de droite.



Les deux slots individuels possèdent chacun des boutons pour accéder rapidement à certaines fonctions. Vous trouverez de haut en bas :

- Enregistrer le Single, qui sauvegarde l'état individuel du son
- Supprimer, qui retire le son du Multi

- Editer, qui ouvre l'interface du plug-in associé s'il est activé sur votre système

Vous remarquerez également qu'en mode Multi, la section contrôle en bas de la fenêtre possède deux sections supplémentaires. Part 1 et Part 2 contiennent tous les contrôles pertinents pour modifier les sons 1 et 2 du Multi. L'onglet Live vous permet d'assigner des macros pour contrôler plusieurs paramètres pour vos performances live. Voir section 3.6 pour plus de détails.

Lorsque vous travaillez en mode Multi, une copie de chaque preset Single utilisé par le Multi est stockée dans le Multi. Ainsi, si vous retournez en mode Single et modifiez l'un des deux sons originaux, la version existant dans le Multi n'est pas affectée.

3.5.2 La section de contrôle Multi

La zone en-dessous des slots Multi contient quatre onglets vous permettant de contrôler différents aspects de vos sons. Il s'agit de Tracks, MIDI, Effects et Preset. Cette section n'est visible qu'en mode Multi, mais vous pouvez tout à fait avoir un Multi ne contenant qu'un seul son pour profiter des outils de cette section.

3.5.3 La section Tracks

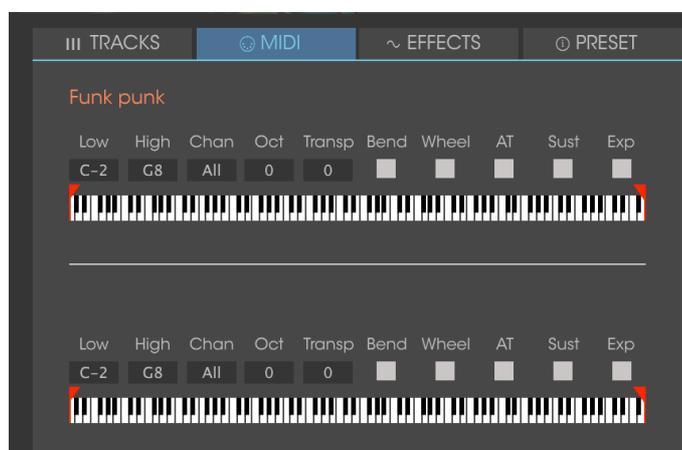


The Tracks control section

Le premier onglet dans la fenêtre Multi est l'onglet Tracks. Vous y trouverez deux sections identiques, une pour chaque son du Multi. Les contrôles disponibles ici sont les suivants :

- Chaque son possède un slider de volume pour régler son volume au sein du Multi. Vous pouvez utiliser ces sliders pour faire un mix subtil des deux sons, par exemple pour avoir un piano dominant et un pad plus discret en arrière-plan.
- Chaque voie possède un potentiomètre de panning stéréo pour placer chaque son indépendamment dans l'espace stéréo. Cela est très pratique pour agrandir la profondeur stéréo de votre Multi. Par exemple, vous pouvez vouloir un lead synth placé légèrement sur la gauche et un autre son placé légèrement sur la droite. Cela donne plus de dynamique et des effets très intéressants. Souvenez-vous néanmoins que trop excentrer un son peut réduire son impact.
- Chaque voie possède des niveaux Send qui gèrent l'envoi du son aux deux sections d'effets. Vous pouvez envoyer un signal faible à un effet pour une coloration subtile du son, ou envoyer un signal fort pour un son plus affecté. Les interrupteurs Pre / post déterminent si l'effet est envoyé en pré ou post-fading.
- Les retours d'effets A et B ont leurs slider de niveau dans cette section. Ils permettent de régler la qualité de signal modifié renvoyée au mix principal. L'utilisation des potentiomètres Send A et B et des deux sliders Return vous donne un contrôle précis sur la quantité d'effet introduite dans le signal.
- Le slider Master contrôle le niveau sonore général d'Analog Lab. Il a le même effet que le slider Volume dans la section de contrôle en bas de la fenêtre et vous remarquerez que changer la valeur de l'un change également la valeur de l'autre.

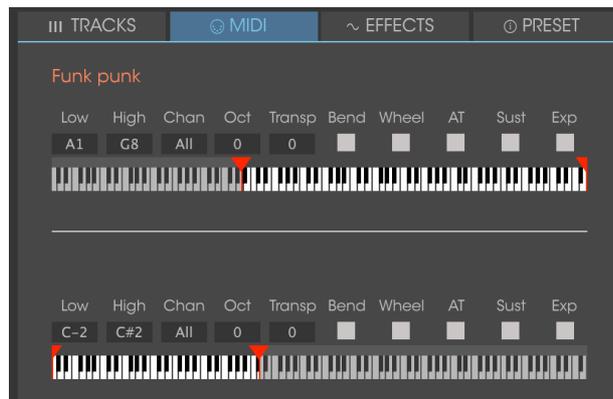
3.5.4 La section MIDI



La section MIDI

Analog Lab fait briller votre créativité en vous laissant mapper vos sons comme vous le souhaitez sur votre clavier MIDI et en définissant leur réponse aux différents signaux MIDI. Chacun des deux sons possède sa section de paramètres MIDI vous permettant de créer des patches de performance plus intéressants que simplement deux sons superposés. Voici leurs contrôles, de gauche à droite :

- Les champs Low et High déterminent la plage de notes déclenchant le son en question. Par défaut, les deux sons sont mappés sur l'ensemble du clavier. Toutefois, si vous changez les valeurs Low ou High en cliquant/draggant dans les champs ou en draggant les marqueurs rouges sur le clavier, vous pouvez restreindre la réponse MIDI à une plage de notes spécifiques. Les zones non-assignées s'affichent alors en gris sur le clavier. Un usage classique de cette fonction est de mapper un son de basse sur les notes basses du clavier et un son de lead sur les notes moyennes et hautes. Bien évidemment, lorsque les deux zones se recouvrent, les notes de cette zone joueront les deux sons.



Un exemple de Multi splitté

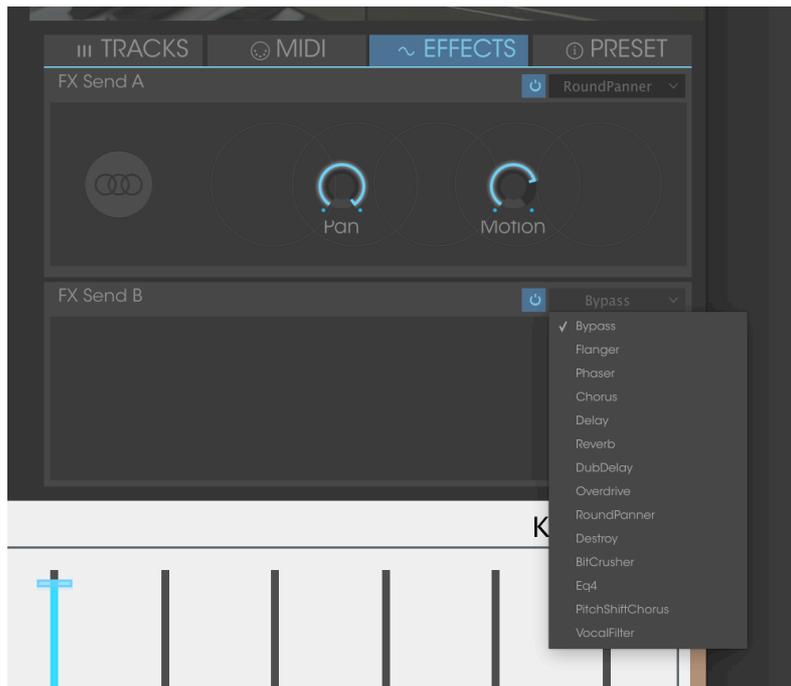
- Le menu Chan vous permet d'assigner le son sur un canal MIDI spécifique. Cela peut être très utile en live, si vous avez deux claviers MIDI ou un clavier splitté jouant deux sons différents. Vous pouvez également vous en servir dans votre DAW pour envoyer deux pistes MIDI différentes dans Analog Lab, chacune jouant un son.



- Les champs Oct et Trans vous permettent de régler la référence de pitch du son par décalage de plusieurs notes ou octaves. Cliquez/draggez verticalement dans ces champs pour les modifier, et double-cliquez pour revenir à la valeur par défaut de zéro. Peu importe les notes MIDI que vous jouerez sur votre clavier, Analog Lab réinterprète ces entrées en fonction des valeurs données dans les champs Octave et Trans et convertit immédiatement les notes. C'est un bon moyen d'assigner un son à sa quinte supérieure ou à son octave inférieure par exemple ainsi le son que vous jouez est plus avancé, presque comme si deux personnes jouaient à l'unisson.
- Les champs restants déterminent si chaque son doit répondre à certains messages MIDI : pitch bend, mod wheel, aftertouch, sustain et pédale d'expression. Lorsque ces boutons sont blancs, cela signifie que la donnée est reçue. Lorsqu'ils sont gris foncé, la donnée est ignorée. Certaines situations peuvent vous amener à vouloir ignorer le sustain pour un son mais pas pour l'autre, par exemple. Ou que seulement un son soit modifié par la pédale d'expression, mais que l'autre l'ignore. De cette façon vous pouvez rendre vos Multis plus dynamiques et intéressants à jouer.

3.5.5 La section Effects

Dans cette section vous pouvez charger et modifier les deux effets du Multi. Chaque section peut être activée ou désactivée grâce à son bouton On/Off. Cliquer sur le champ du nom de l'effet vous permet de sélectionner un effet parmi ceux disponibles.



Les effets d'Analog Lab sont les suivants :

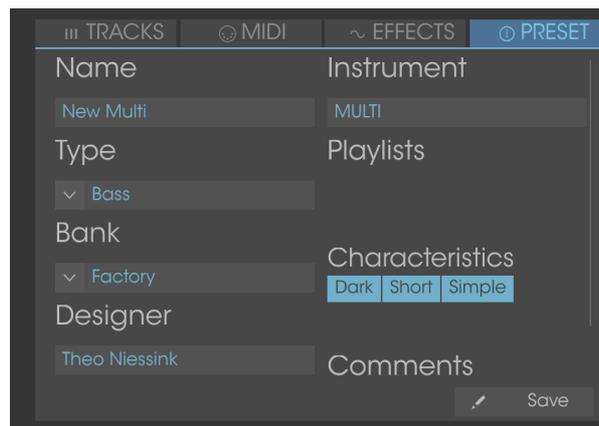
- Flanger
- Phaser
- Chorus
- Delay
- Reverb
- DubDelay
- Distorsion (Overdrive)
- RoundPanner
- Destroy
- Bit Crusher
- EQ4
- Pitch Shift Chorus
- Vocal Filter

La section Effects répond également aux signaux MIDI et si vous passez Analog Lab en mode MIDI learn, vous verrez que certains paramètres s'affichent en violet, signifiant que vous pouvez les contrôler grâce à votre interface MIDI hardware.



La section Effects en mode MIDI learn

3.5.6 La section Preset Info



Le dernier onglet est la section Preset Info qui vous affiche les informations du preset et ses tags. Les presets Factory ne peuvent pas être édités directement dans cette fenêtre, mais si vous cliquez sur le bouton Enregistrer, vous serez redirigés vers la fenêtre Save As où vous pourrez alors modifier les informations. Cela créera un nouveau preset utilisateur, dont vous pourrez éditer les informations directement depuis l'onglet Preset Info ou le supprimer.

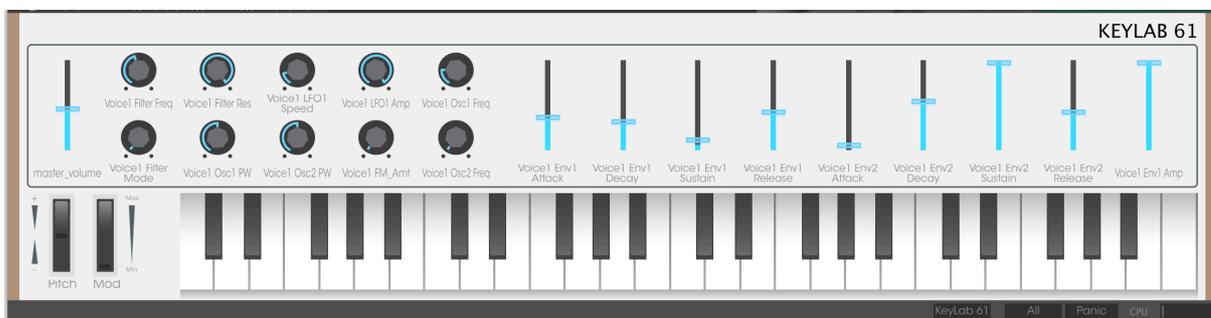


Enregistrer un preset utilisateur

3.6 Assignations de Macros et Contrôleur

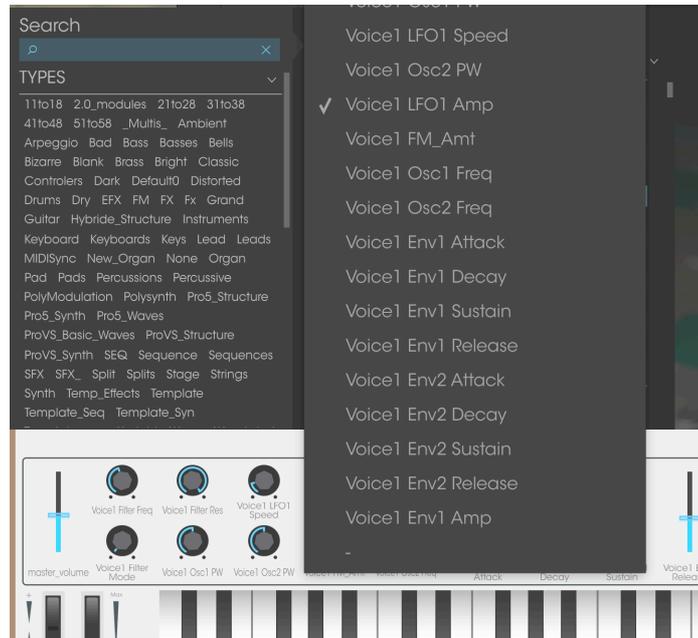
3.6.1 Assignment de Contrôleur

Lorsque vous chargez un preset dans Analog Lab, la section contrôleur en bas de la fenêtre s'actualise afin d'afficher les assignations stockés dans le preset. Dans les cas des presets Factory, ce seront les contrôles que les développeurs ont jugé les plus utiles pour ce preset. En plus de cela, si vous utilisez l'un des contrôleurs Arturia nativement supporté par Analog Lab, comme un Keylab ou un Minilab, la configuration de contrôles correspondant au contrôleur sera automatiquement chargée. Ainsi si votre contrôleur possède plus de boutons physiques, ils seront disponibles dans la section contrôles et pré-mappés. Si votre contrôleur possède moins de boutons, une configuration plus simple s'affichera.



La section contrôleur affichant l'interface Keylab

Pour n'importe quel contrôle de cette zone, vous pouvez cliquer sur son nom pour afficher un menu de tous les autres paramètres sur lequel vous pouvez mapper ce contrôle. La liste dépend du son chargé. Ainsi pour un son de synthétiseur, vous verrez des destinations comme les oscillateurs et les enveloppes, alors que pour un orgue, vous verrez plutôt le swell ou les tirettes.

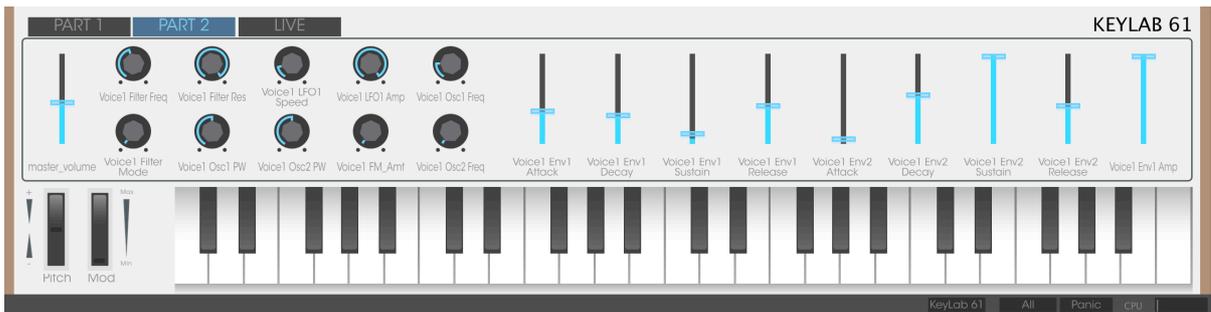


Réassigner un contrôle

Si vous souhaitez désassigner un contrôle, cliquez sur “-” dans le menu des paramètres : le contrôle n'est alors plus relié à aucun paramètre.

Lorsque vous êtes en mode Multi, vous avez accès à deux sections de contrôles, une par son. Si vous utilisez un contrôleur Arturia avec Analog Lab, celui-ci mappe par défaut ses contrôles physiques sur les mêmes contrôles pour chaque son. Ainsi, par exemple, si un potentiomètre hardware est assigné au deuxième potentiomètre virtuel dans Part 1, il contrôlera le deuxième potentiomètre virtuel dans Part 2. Vous pouvez bien sûr réassigner les paramètres comme expliqué ci-dessus, ou désassigner un paramètre d'un contrôle dans l'un des deux onglets, ainsi le potentiomètre hardware n'agit que sur un seul paramètre.

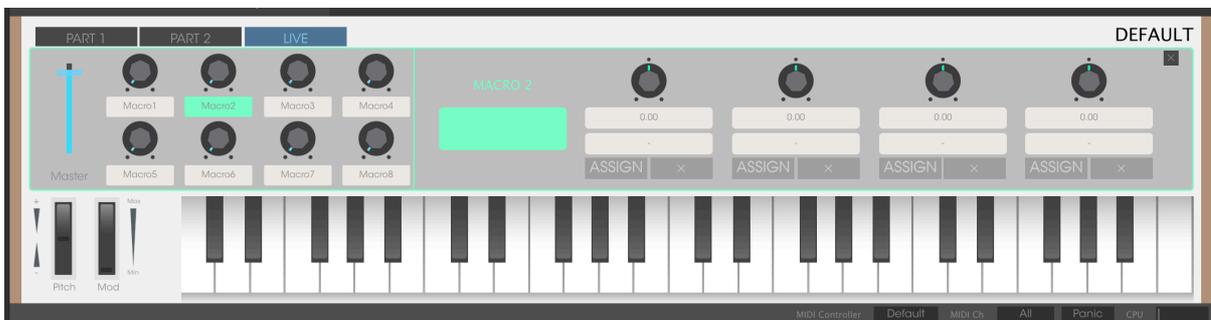
Si vous utilisez un contrôleur MIDI générique, vous pouvez mapper vos paramètres dans les onglet Part 1, Part 2 ou Live sans vous soucier de l'onglet que vous visualisez. Le mapping par défaut ne concerne que les contrôleurs Arturia.



Changer les paramètres en mode Multi

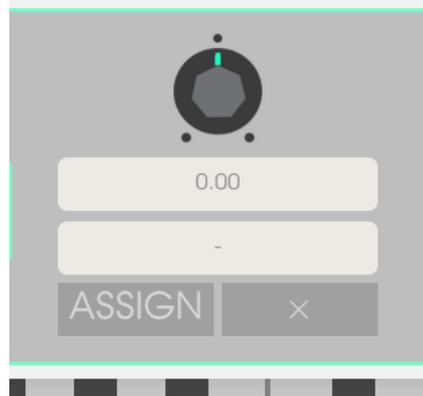
3.6.2 La section Live

Cette section contient huit potentiomètres Macro et neuf sliders assignables pour contrôler plusieurs paramètres différents dans Part 1 et Part 2 mais aussi dans la section d'effets. L'idée ici est qu'en assignant des Macro-contrôles à un ou plusieurs paramètres et en les modifiant en temps réel, vous pouvez créer des sons et des performances plus intéressantes. Si vous cliquez sur le nom de l'un des huit potentiomètres de Macro, vous ouvrez la fenêtre d'édition de cette Macro.



Chaque potentiomètre de Macro peut être assigné jusqu'à 4 destinations, il est donc possible de créer rapidement de puissants racks de contrôles. Ces assignations sont enregistrées dans les paramètres du Multi. Si vous cliquez sur le cadre vert sous le nom de la Macro, vous pouvez entrer un nom pour celle-ci, ce qui est utile pour garder une trace de ce qui y a été assigné depuis l'interface principale.

Chacune des 4 destinations possède le même nombre d'éléments.



- Le potentiomètre supérieur règle le taux de contrôle de la Macro et varie entre -100 et 100.
- La valeur numérique affichée sous le potentiomètre montre le taux de contrôle de la Macro.
- Cliquer sur le menu d'assignation au centre affichera une liste de toutes les destinations possibles pour cette assignation. Cette liste dépend des instruments actuellement chargés dans le Multi. Elle contient tous les paramètres des onglets Part 1 et 2, ainsi que ceux des sections mixer et effets.
- Cliquer sur le bouton Assign vous permet de donner rapidement une destination à la Macro depuis les sections mixer ou effets. Si l'une de ces deux sections est visible, cliquez sur Assign puis sur le paramètre à cibler pour l'assigner à la Macro. Si vous possédez une version des plug-ins embarqués dans Analog Lab, vous pouvez utiliser le bouton Assign pour mapper un paramètre de l'instrument directement dans la Macro.
- Le bouton X supprime l'assignation de la Macro.

Ainsi après avoir fait quelques assignations et rentré quelques noms pour vos Macros, votre section Live devrait commencer à ressembler à ça :



Il est important de comprendre la relation entre le potentiomètre de Macro de la section principale sur la gauche et les 4 potentiomètres reliés

à chacune des Macros. Les 4 potentiomètres attachés à l'un des potentiomètres principaux peuvent avoir des taux différents.

Dans l'image ci-dessus, vous pouvez voir que chacun des 4 potentiomètres a une plage de valeurs positive ou négative de réglée. Lorsque le potentiomètre de Macro est tourné (ici appelé "Organ Swell"), les 4 sous-contrôles modifient leurs paramètres dans la plage de valeurs autorisées par la zone en vert. Ramener le potentiomètre principal à zéro enlève tous les effets de la Macro sur ses sous-contrôles.

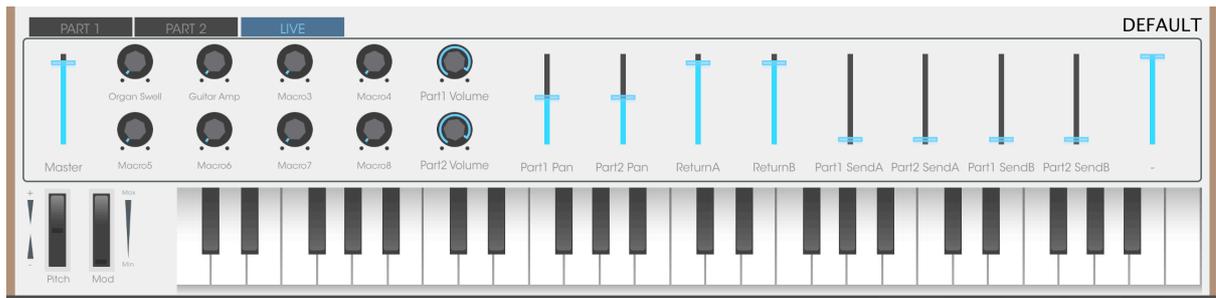
Prenons un exemple pratique, imaginez que vous êtes dans le cas suivant :

- Macro 1 est reliée à ses 4 sous-contrôles, chacun assigné à un paramètre d'instrument, d'effet ou de mixer.
- Le sous-contrôle 1 est assigné au Delay Amount dans la section d'effet avec une plage de 0-75, ainsi le Delay peut aller de 0 (Off) à 75%.
- Le sous-contrôle 2 est assigné au niveau de Return du Delay dans le mixer avec une plage de 0-100.
- Le sous-contrôle 3 est assigné au LFO Rate dans l'un des onglets Parts avec une plage de -100 à 100.
- Le sous-contrôle 4 est assigné au Cutoff dans l'un des onglets Parts avec une plage de -70 à +70.

Dans cette configuration, bouger le potentiomètre de Macro 1 changera la valeur de tous ces paramètres en même temps, mais avec des variations différentes, dirigées par les plages de valeurs que vous avez réglées pour chaque. Vous pouvez ainsi changer légèrement le Delay Amount, mais beaucoup le Cutoff, en utilisant un seul Macro-contrôle. En réglant habilement vos assignations dans chaque Macro, vous pouvez vous créer des raccourcis puissants pour contrôler plusieurs paramètres en même temps.

Autres contrôles

La section principale Live contient également d'autres contrôles utiles pour une performance live, tous étant assignables en MIDI pour une manipulation manuelle plus intuitive.



En plus des potentiomètres de Macro vous trouverez également :

- Un slider Master volume
- Les contrôles de volume des Parts 1 et 2
- Les contrôles de pan des Parts 1 et 2
- Les contrôles de Send Level des Parts 1 et 2
- Les contrôles de Return des effets

3.6.3 Interaction avec le hardware

En plus du mapping automatique des contrôles des onglets de Parts 1 et 2 et Live, les modèles hardware d'Arturia directement intégrés à Analog Lab possèdent de nombreux raccourcis embarqués. Les commandes sont les suivantes, où l'action est faite sur le hardware et le résultat visible sur le software :

3.6.3.1 Contrôleurs Player et Factory

- Shift + Octave Plus : Preset suivant
- Shift + Octave Minus : Preset précédent
- Shift + potentiomètre Level : Parcourir les presets de la liste
- Shift + potentiomètre Level enfoncé : Charger le preset sélectionné
- Snapshot 1 : Sélectionner le Slot 1
- Snapshot 2 : Sélectionner le Slot 2
- Snapshot 3 : Sélectionner l'onglet Live

3.6.3.2 *Contrôleurs Laboratory et Keylab*

- Potentiomètre Preset : Parcourir les presets de la liste
- Potentiomètre Preset enfoncé : Charger le preset sélectionné
- Potentiomètre Category : Parcourir les filtres de recherche
- Potentiomètre Category enfoncé : Activer le filtre de recherche sélectionné
- Snapshot 1 : Sélectionner le Slot 1
- Snapshot 2 : Sélectionner le Slot 2
- Snapshot 3 : Sélectionner l'onglet Live

3.6.3.2 *Contrôleur Minilab*

- Potentiomètre 1 : Changer le volume
- Potentiomètre 2 : Parcourir les presets de la liste, et charger le preset sélectionné après 1 seconde
- Pad 9 : Sélectionner le Slot 1
- Pad 10 : Sélectionner le Slot 2
- Pad 11 : Sélectionner l'onglet Live

4 END USER AGREEMENT

1. General

1.1 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 for the use of software including related media, documentation (for example program descriptions, manuals) and other documents and materials manufactured by Arturia SA ("Product(s)"). All intellectual property rights in the software belong to Arturia SA (hereinafter: "Arturia").

1.2 The following editions of the Product are available: "**Demo**", "**Standard**", "**EDU**" and "**NFR**". Whilst each edition equips the User with the same software, the editions vary as regards both the scope of functions activated in the Product, and the rights of use granted under this EULA.

1.3 By installing the software on your computer you agree to these terms and conditions. If you do not approve these terms and conditions, you must not install this software.

1.4 If you do not approve these terms and conditions, please return the complete Product (including all written matter, packaging and similar material) to the dealer from whom it was originally bought within 14 (fourteen) days after the day of purchase. For purchases from the Arturia Online Store, please contact Arturia on the internet website: www.arturia.com/support/askforhelp/purchase.

1.5 Arturia reserves all rights not expressly granted in the EULA.

2. Right of use

2.1 The Product is protected by copyright. The Licensee may not lease, loan or sub-license the software. The Licensee is not authorized to modify the software.

2.2 Owning any product provided to the Licensee as "**Standard**" version grants the Licensee a non-exclusive right to use the Product in perpetuity including commercial purposes. The Licensee can activate the Product on

up to five computers, as long as only one installation is used at any given time. The Licensee must register the Product to Arturia to get access to client support, and to activate his Product. (An internet connection is required to register and activate the Product, either on the computer on which the Product is installed, either on another device able to exchange files with the computer on which the Product is installed). Owning a license of the Products entitles the Licensee to get access to the future updates of this Product.

2.3 Any Products provided to you as "**NFR**" (Not For Resale) version grants the Licensee a non-exclusive right to use the Product for a limited period of time. The Product shall only be used for demonstration, testing and evaluation purposes. NFR Products must not be used for commercial purposes, and must not be resold or transferred. The Licensee can activate the Product on up to five computers, as long as only one installation is used at any given time. The Licensee must register the Product to Arturia to get access to client support, and to activate his Product. (An internet connection is required to register and activate the Product, either on the computer on which the Product is installed, either on another device able to exchange files with the computer on which the Product is installed). NFR Products are exempt from update, upgrade or crossgrade offers, and cannot be purchased with or exchanged for vouchers or coupons. Furthermore, as an owner of a NFR Product, you are not entitled to any vouchers that ship with the standard version of the Product.

2.4 Any Products labelled or otherwise provided to you as an "**Educational**" version grants the Licensee a non-exclusive right to use the Product in perpetuity. The Product shall only be used by students or those working in educational institutions. This definition includes students, faculty, staff and administration attending and / or working at an educational institutional facility: private / public schools, colleges, universities and similar. These Products must not be used for commercial purposes, and must not be resold or transferred. The Licensee can activate the Product on up to five computers, as long as only one installation is used at any given time. The Licensee must register the Product to Arturia to get access to client support, and to activate his Product. (An internet connection is required to register and activate the Product, either on the computer on which the Product is installed, either on another device able to exchange files with the computer on which the Product is installed). These Products are exempt from upgrade or crossgrade offers, and cannot be purchased with or exchanged for vouchers or coupons. Furthermore, as an owner of an educational Product, you are not entitled to any vouchers that ship with the standard version of the Product.

2.5 Any Products labelled or otherwise provided to you as a "**Demo**" version grants the Licensee a right to use the Product only for demonstration and evaluation purposes. These Products must not be used for commercial purposes, and must not be resold or transferred. These Products are exempt

from upgrade or crossgrade offers, and cannot be exchanged for vouchers or coupons.

3. No Unbundling

Bundles (product bundles are an association of software and hardware or software-only products) can only be resold / transferred as a whole. The individual components of a bundle must not be resold / transferred separately.

4. Resell

4.1 Renting or lending the licensed Software to a third party is expressly forbidden. Apart from that and if not provided otherwise within this EULA.

4.2 Except if otherwise stated within this EULA, Licensee may resell the software to a third party or transfer the software permanently free of charge, provided the third party agrees in writing with this EULA and Licensee ceases all use of the software, completely removes all installed copies of the software from his computers and – if the software was not purchased via download – deletes or transfers the original media delivered with the software to the third party. In addition, Licensee is required to de-register the purchased software with Arturia (more information available on www.arturia.com).

5. In case a sound library is part of the purchased Product the following shall apply in addition to the EULA

The provided samples, instruments and presets can be used for commercial or non-commercial music and audio Productions without the prior permission from Arturia under the terms of this Agreement. The usage of this Product (in particular samples, instruments and presets) for the creation of a sound library or as a sound library for any kind of synthesizer, virtual instrument, sample library, sample-based Product or other musical instrument is strictly prohibited. Individual samples, sound sets or audio loops may not be distributed (commercially or otherwise) standalone. Furthermore these samples, sound sets or audio may not be repackaged in whole or in part as audio samples, sound libraries or sound effects.

6. Data Protection

Arturia attaches great importance to compliance with legislation on data protection. The User data collected are used exclusively for performing its contractual obligations. No data is passed on to third parties. Further information can be obtained from our Privacy Policy at www.arturia.com/privacy.

7. Limited Warranty

Arturia warrants that the physical media on which the software is provided is free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of thirty (30) days from the date of purchase. The Licensee's invoice 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 the Licensee in this case. All programs and accompanying materials are provided "as is".

8. 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 the Licensee in this case. This warranty gives the Licensee specific legal rights, and the Licensee may also have other rights which vary from state to state.