

ユーザース・マニュアル

ANALOG **LAB**

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

スペシャルサンクス

ディレクション

Frédéric Brun Kevin Molcard

エンジニアリング

Pierre-Lin Laneyrie (project manager)	Baptiste Aubry Corentin Comte	Mathieu Courouble Valentin Lepetit	Pierre Pfister Benjamin Renard
Mathieu Nocenti (lead dev)	Baptiste Le Goff	Samuel Limier	
Stefano D'Angelo	Raynald D'Antigny	Germain Marzin	

サウンドデザイン

Jean-Baptiste Arthus	Jean-Michel Blanchet	Clément Bastiat
Victor Morello	Marion Demeulemeester	Simon Gallifet

マニュアル

Hollin Jones	Tomoya Fukushi	Corentin Comte
--------------	----------------	----------------

デザイン

Morgan Perrier	Sebastien Rochard	Greg Vezon
----------------	-------------------	------------

特別感謝

Adrien Bardet	Neil Hester	Rodrigues	George Ware
Paul Beaudoin	Dennis Hurwitz	Daniel Saban	Stephen Wey
Andrew Capon	Jay Janssen	Nuno Santos	Tom Wies
Chuck Copsis	Florian Marin	Paul Steinway	Chuck Zwicky
Jeffrey M Cecil	Terry Marsden	Seth Talley	
Marco Correia "Koshdukai"	Fernando Manuel	Manuel Thallmaier	

© ARTURIA SA - 2017 - All rights reserved.

11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan
FRANCE
www.arturia.com

本マニュアルに記載されている情報は、Arturia側から事前の予告なく変更される場合があります。本マニュアルに記載されているソフトウェアは、ライセンス契約、または非公開契約の条項の下、提供されています。ソフトウェア使用許諾書には合法的使用の条件が規定されています。本書のいかなる部分もARTURIA S.A.の書面による明示的な許可なく購入者の個人的な使用以外のいかなる形態、または目的でも複製、または送信することはできません。

このマニュアルで引用されているその他の製品、ロゴ、会社名はそれぞれの所有者の商標、または登録商標です。

Product version: 3.0

Revision date: 29 November 2017

お知らせ

仕様変更の可能性について：

本マニュアルに記載されている情報は、印刷時に正しいと考えられています。ただし、Arturiaは既存のソフトウェアのインストールを予告なく、または義務なく変更する権利を有します。

重要：

アンプ、ヘッドフォン、またはスピーカーと組み合わせて使用する場合、恒久的な難聴を引き起こす可能性のある音量を生み出す可能性があります。高いレベル、または深いと感じるレベルで長時間操作をしないでください。耳に聴覚障害や耳鳴りがした場合、耳鼻科医に相談してください。

注意：

機能や特長がどのように動作するか（ソフトウェアが設計通りに動作している場合）に関する知識不足のために発生したサービス料金（修理料金）は、製造元の対象外となり、所有者の責任となります。サービスを依頼する前に、本マニュアルを熟読し、販売店にご相談ください。

もくじ

1. はじめに.....	2
1.1. ヒストリー.....	2
1.2. ここに.....	4
1.3. TAE®.....	4
2. レジストレーションとアクティベート.....	5
2.1. 登録と有効化.....	5
2.1.1. Arturia Software Center (ASC).....	5
2.2. 最初のセットアップ.....	6
2.2.1. オーディオとMIDIのセッティング：Windows.....	6
2.2.2. オーディオとMIDIのセッティング：Mac OS X.....	8
2.2.3. プラグイン・モードでAnalog Lab 3を使用する.....	8
3. ANALOG LABを使用する.....	9
3.1. インターフェイス.....	9
3.2. ツールバー.....	10
3.2.1. プリセットの保存.....	10
3.2.2. 新規保存.....	10
3.2.3. プリセットのインポート.....	10
3.2.4. プリセットのエクスポート.....	11
3.2.5. バンクのエクスポート.....	11
3.2.6. プレイリストのエクスポート.....	11
3.2.7. ウィンドウのリサイズ.....	11
3.2.8. 情報欄.....	11
3.2.9. オーディオ・セッティング.....	11
3.2.10. In App.....	12
3.2.11. 現在のプリセットとナビゲーション矢印.....	12
3.2.12. コントロールとキーボードの表示.....	12
3.2.13. MIDI ラーンのアサイン.....	13
3.2.14. MIDIコントローラーの設定.....	13
3.2.15. ロウワーツールバー.....	17
3.3. バーチャルキーボード.....	18
3.3.1. バーチャルキーボード・オプション.....	18
3.3.2. バーチャルキーボード：共通のコントロールと機能.....	19
3.3.3. バーチャルキーボード：コントロール・セクション.....	20
3.4. シングルサウンド・モード.....	22
3.4.1. プリセットのブラウジング.....	22
3.4.2. プリセットの詳細.....	25
3.4.3. プリセットのエディット.....	26
3.5. マルチモード.....	28
3.5.1. マルチモード：はじめに.....	28
3.5.2. スワップモード.....	29
3.5.3. マルチコントロール・セクション.....	30
3.5.4. トラックセクション.....	31
3.5.5. MIDIセクション.....	13
3.5.6. エフェクト・セクション.....	34
3.6. マクロとコントローラーのアサイン.....	36
3.6.1. コントローラーのアサイン.....	36
3.6.2. ライブ・セクション.....	38
3.6.3. ハードウェアとのインタラクション（相互作用）.....	40
4. エンドユーザー・ライセンス契約書.....	42

1. はじめに

1.1. ヒストリー

2001年初頭、Arturiaはアナログ回路のオーディオ解析をデジタル・エミュレーション技術で再現する先進的なアルゴリズム開発に着手しました。それは、真のアナログ・エミュレーションの略語であるTAE®として知られています。技術的な言語を使用しなくても、かつて一世を風靡したシンセサイザーのユニークで無二なサウンドを再現できる前代未聞のものでした。そのアルゴリズムに着手してしばらく後、Arturiaはその成果を世に問う準備を始めました。2002年にカリフォルニアで開催されたNAMMショーにて、Arturiaは後にポブ・モーグ博士からも絶賛をあげた“Modular V”として商品化されるソフトウェアシンセサイザーのプロトタイプを発表しました。

音楽制作において常に本物のサウンドを追求しているエキスパートたちは、自分の納得できるサウンドにはとても貪欲です。Arturiaは、彼らが作ったインストゥルメントのクオリティが大絶賛をあげ、発売と同時に大成功をおさめ、様々な音楽誌にて賞を総なめし、ビンテージ・シンセサイザーの再現に関して先駆者的存在となったのです。

その後、Arturiaには著名なミュージシャン、プロデューサー、バンドの方々から多くの電子メールが届きました。彼らの多くは自分が所有しているハードウェア・シンセサイザーをバーチャル（ソフトウェア）・シンセサイザーに置き換えることを計画していました。世界中のアーティスト連中がハードウェアよりもソフトウェアのアドバンテージに注目し始めたのです。Arturiaは非常に喜び、常に愛されるシンセサイザーのリストを豊富に取り揃えています。

CS-80Vは、2003年にニューヨークで開催されたAESショーにて発表されました。それは“究極のポリフォニック・シンセサイザー”として一斉を風靡したヤマハのCS-80を完全に再現したものでした。

“アープ2600V”は、ANAHEIMでのWinter NAMMShow2005で発表されました。ドラムベースや映画スターウォーズのR2-D2の音などで使用された有名なアープ2600を忠実に再現したのです。

2006年のNAMMショーにてArturiaは7番目の商品として“プロフェット V”を発表しました。この強力なハイブリッドは、ウォームなサウンドのProphet 5 プログラマブル・アナログシンセサイザーとユニークなベクター合成方式とウェブテーブル式デジタル・シンセサイザーの草分け的存在であったProphet VSという2つのインストゥルメントを提供します。

2007年夏のNAMM Showにて、Arturiaは“Jupiter 8 V”を発表しました。音色の可能性において、この製品はこれまでと異なる何かをArturiaのラインナップにもたらしました。“Jupiter 8 V”は実に多彩な音作りの可能性を持っています。いわゆる「ファット」な音や「透明感」のある音を容易に創造出来ます。まさに洗練され、スマートなその外観通りに。

Jupiter 8Vの後にはOberheim SEMを発表しました。Oberheim SEMは、コンスタント可変フィルターとオリジナルのSEMのオシレーターサウンドを再現しました。8ボイスプログラマーを追加することによってユーザーは、70年代の中でも希少価値のある高価なポリシンセの一つOberheim 8 voiceを作成することができました。このように我々は、オリジナルの製品の境界を越えて行き、サウンドの特徴を維持しつつも、オリジナルをはるかに超えるSEMの新しいサウンドとモジュレーション能力を加えました。

Arturiaは、2012年にWurlitzer Vの発売によって電気的・ピアノ製品への最初の一歩踏み出しました。フィジカルモデリング・エンジンに基づいて、多くのアルバムで聞くことができた最高のサウンドを再現します。我々は、再び一歩先を行き、ユーザーがこれまで不可能だった方法でサウンド作り出す事ができるようフィジカルモデリング・パラメーターへのユーザーによるアクセスを可能にしました。

2014年、Arturiaは、クラシックなVox Continentalトランジスタオルガンを再現しました。Voxのサウンドは、70年代、80年代のSkaとTwo-toneレーベルのサウンドだけでなくBritish Invasionサウンドの重要なパートを担っていました。

我々のVoxは、よりドローパー、拡張したモジュール、パーカッション・セクション、非常にレアなJennings J70ボイスエンジンを追加して、オリジナルをはるかに超えています。これは、あなたを本気にさせるサウンドです。

シンセサイザーとクラシックなエレクトリック・ピアノ、伝説的なオルガンが完成したので、Arp/
Eminent Solinaを再現してビンテージ・ストリングマシンの領域に進出することにしました。Solina
は、70年代と80年代の多くのバンドで主要なサウンドであったストリングスのサウンドを作り出して
います。我々は、Solinaのオリジナルサーキットをモデリングし、そのキャラクターを忠実に残しつつサウ
ンドパレットを拡張できる多くの新機能を加えました。

Solinaがリリースされたのと同様にこれまでもっとも野心的でパワフルなシンセサイザーの1つ
“Oberheim Matrix 12”をリリースしました。この強力なシンセは、今まで生産された中でもっともパワ
フルなシンセサイザーの1つと言えます。数多くのモジュレーションソースと無制限のルーティング機能
を備えたMatrix 12 Vは、これまでで最高のシンセサイザーの1つと考えられています。

2015年5月にArturiaは5種類の新しい伝説のインストゥルメントが追加しました。驚愕のデジタルシン
セサイザーとワークステーションであるSynclavier Vは、最初の価格が、\$40,000~\$400,000でし
た。これはタイムスライスエンジンによって提供される比類なき可能性を備えた加算合成とFMの組み合
わせに基づいていました。オリジナルの開発者であるCameron Jonesと提携し、オリジナルの
Synclavierのコードの一部を使用して再現されました。B-3 Vはもっとも知られているトーンホイール・
オルガンとロータリースピーカーを再現しています。Farfisa Vは、Farfisa Compact DeluxeとDuoの2
つのトランジスタオルガンのエミュレーションです。Stage-73 Vは、60年代と70年代の象徴的なエレク
トリックピアノの2つのバージョンでゴージャスなサウンドをもたらしします。最後に、Piano Vは、すべて
の鍵盤楽器の絶対王“アコースティックピアノ”をもっともシンプルなものから、特殊なものまでの9種類
をより正確に再現しています。

2017年11月にV Collection 6をリリースし、そこにはバーチャルキーボードのリファレンスコレクション
に4種類の新たなレジェンドを追加しました。CMI Vは、デジタルサンプリングシンセサイザーを内蔵し
た最古のミュージックワークステーションの1つです。Clavinet Vは、独特の明るいスタッカート音を持
ち、電氣的にアンプリファイドされたクラピコードであり、DX7 Vは、FMシンセサイザーをベースとした
最小の商業1系に成功したデジタルシンセサイザーです。最後にBuchla Easel Vは素晴らしいサウンドと
多くの可能性を備えたセミモジュール式のインストゥルメントです。

Analog Lab 3は、V Collection全体から選択したサウンドを提供し、1つのアプリケーションから幅広い
トーンにアクセス可能なパワフルでシンプルな方法を提供します。

サウンドは以下のインストゥルメントから取り出すことができます。:

シンセサイザー	ピアノ	オルガン
Arp 2600 V	Clavinet V	B-3 V
Buchla Easel V	Piano V	Farfisa V
CMI V	Stage-73 V	Vox Continental V
CS-80 V	Wurlli V	
Jup-8 V		
Matrix-12 V		
Mini V		
Modular V		
Prophet V		
SEM V		
Solina V		
Synclavier V		

マルチ・システムでは、任意の2種類のパッチを組み合わせることができ、鍵盤の範囲内でレイヤーを作成
したり、スプリットを行うことでサウンドの可能性は無限大になります。

1.2. 今ここに

Analog Lab 3は、ソフトウェア・アプリにこれらのクラシック・インストゥルメントのすべてをもたらします。それが今は入手困難なものがほとんどの手が届かない偉大なインストゥルメントのサウンドへのアクセスを可能とします。シンプルでありながら、強力なブラウザーでデータをフィルタリングすると、あっという間に必要なサウンドへたどり着くことができます。

マルチ機能では、シンプルなドラッグ&ドロップによって、これら強力なシンセサイザーのスプリットやレイヤーを作ることができます。プレイリスト・エリアでは、作成したサウンドやマルチをプログラムチェンジ・メッセージを使用して呼び出せるように整理することができます。Analog Lab 3は、最高のアナログ・キーボードのサウンドライブラリー以上のプロダクトです。

このソフトウェアは、Arturiaの多くのMIDIコントローラーデバイスをサポートし、接続後に物理的なコントロールを反映するに適応します。もちろん汎用のMIDIコントローラーを使用することも可能です。

1.3. TAE®

TAE®とは、True Analog Emulation (トゥルー・アナログ・エミュレーション)の略で、アナログ機器をデジタルで再現するためのArturiaの優れた技術です。Analog Lab 3に収録されているインストゥルメントの多くはこの技術を採用しています。

TAE®が持つアルゴリズムは、ハードウェアの持つスペックや特長を忠実に再現することができます。そして、この技術こそがAnalog Lab 3やArturiaバーチャルシンセサイザーの音色クオリティーにおいて、他の追従を許さない決定的な理由であると言えます。

アクティベーションとはじめの操作

2. レジストレーションとアクティベート

2.1. 登録と有効化

Analog Lab 3は、Windows 7以降、MAC OS X 10.10以降のOSを搭載したコンピューターで動作します。スタンドアローンの他にAudio Units、AAX、VST2、VST3のインストールメントとして使用することが可能です。



Analog Lab 3のインストールが終了したら、次のステップはソフトウェアをアクティベートすることです。

これは、異なるソフトウェアのArturia Software Centerを使用して行う簡単なプロセスです。

2.1.1. Arturia Software Center (ASC)

ASCをインストールしていない場合、以下のウェブページからダウンロードしてください。:

[Arturia Updates & Manuals](#)

ページの上部にあるArturia Software Centerを探し、システムに適したインストーラー (macOS/Windows) をダウンロードしてください。

指示に従ってインストールを行い、次に。:

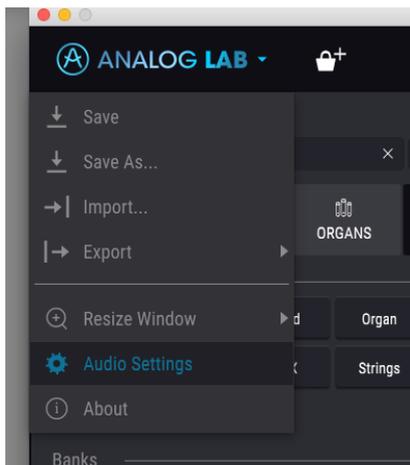
- Arturia Software Center (ASC) を起動する
- ご自分のArturiaアカウントにログインする
- ASC内のマイプロダクトまでスクロール
- Activateボタンをクリック

これで終わり！。

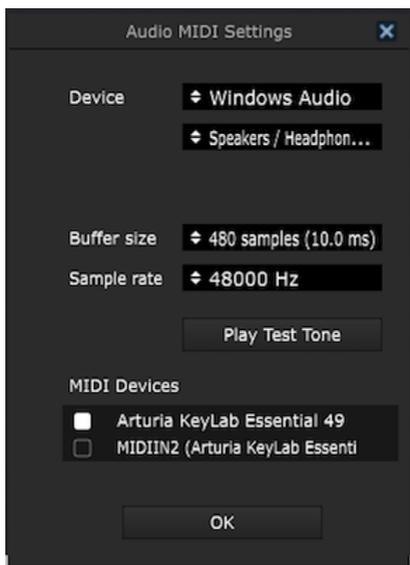
2.2. 最初のセットアップ

2.2.1. オーディオとMIDIのセティング：Windows

Analog Lab 3アプリケーションの左上にあるプルダウンメニューです。ここには様々な設定を行なうことができます。最初にここへ移動し、オーディオ・セティングのオプションを選択する必要があります。



オーディオ&MIDIセティング・ウィンドウが表示されます。使用可能なデバイスの名称は、使用しているハードウェアに依存しますが、これはWindowsとMac OS Xの両方で同じように動作します。



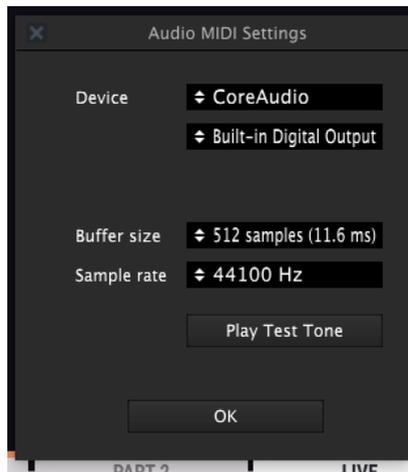
Windowsのオーディオ&MIDIセティング・ウィンドウ

上から順に以下のようなオプションがあります。:

- **Device**: インストールメントのオーディオ出力にどのドライバーを使用するか選択することができます。これは“Windows Audio”や“ASIO driver”のようにコンピューター自身のドライバーである場合もあります。また、ハードウェア・インターフェイスの名称がこのフィールドに表示されることもあります。
- **Output Channels**: オーディオ出力に使用するどのチャンネルにオーディオをルーティングするのか選択することができます。2系統のアウトプットを備えている場合、2系統のオプションが表示されます。2系統以上ある場合は、その中から1つのペアを出力として選択することができます。
- **Buffer Size**: お使いのコンピューターがサウンドを演算するために使用するオーディオ・バッファのサイズを選択することができます。小さいバッファ値では、少ないレイテンシーを実現しますが、負荷が高くなります。大きなバッファ値は、コンピューターが演算する時間を与えることができるので、CPU負荷は軽減されますが、多少のレイテンシーを伴う場合があります。お使いのシステムに最適なバッファ・サイズを探してください。現在のコンピューターは、高速になっているので、サウンドにポップノイズやクリックをささずに256、128サンプル程度のバッファ・サイズで動作させることが可能です。クリック音が発生する場合は、バッファ・サイズを少し上げてください。レイテンシーはこのメニューの右側に表示されます。
- **Sample Rate**: インストールメントから出力するオーディオのサンプルレートを設定することができます。多くのコンピューターでは最高で48kHzで動作が可能ですが、このオプションは、オーディオ・インターフェイスの性能に依存します。高いサンプルレートでは、多くのCPU負荷を必要とし、96kHzまで設定することができますが、特に理由のない限り44.1、または48kHzでの使用を推奨します。“Show Control Panel”ボタンは、選択しているオーディオ・デバイスのシステム・コントロールパネルにジャンプします。
- **Play Test Tone**: デバイスを正しく接続し認識しているかテスト・トーンを再生することでオーディオに関するトラブルシューティングを行なうことができます。
- **MIDI devices**: 接続しているMIDIデバイスが表示されます。インストールメントをトリガーするために使用する楽器のチェックボックスをクリックしてください。チャンネルを指定する必要はありません。スタンドアローン・モードでのARP 2600 Vは、すべてのMIDIチャンネルに反応します。一度に複数のデバイスを指定することも可能です。

2.2.2. オーディオとMIDIのセッティング： Mac OS X

設定の方法は、Windowsとよく似ており、メニューへのアクセスは同じ方法で行います。OS Xでの違いは、オーディオ・ルーティングにCoreAudioを使用すること、その中でオーディオ・デバイスのは2番目のドロップダウンメニューで選択可能です。それは別として、オプションに関しては、Windowsセクションで説明したものと同じです。



Mac OS Xのオーディオ&MIDIセッティング・ウィンドウ

2.2.3. プラグイン・モードでAnalog Lab 3を使用する

Analog Lab 3は、Cubase、Logic、Pro Tools等のような主要なDAWソフトウェアで動作できるようVST、AU、AAXプラグイン・フォーマットに対応しています。プラグイン・インターフェイスとセッティングが、いくつかの違いだけでスタンドアロン・モードの時と同じように動作してそれらを使用することができます。

- インストールメントのテンポをDAWのホスト・テンポに同期させることができます。
- DAWのオートメーション・システムを使用して多くのパラメーターをオートメーション化することができます。
- DAWプロジェクト内では複数のAnalog Lab 3インスタンスを使用することができます。スタンドアロン・モードでは1台だけの使用が可能です。
- DAWのオーディオ・ルーティングによってDAW内部でよりクリエイティブなAnalog Lab 3のオーディオ出力をルーティングすることができます。

3. ANALOG LABを使用する

Analog Lab 3には、Arturiaの数々の賞を受賞した世界でもっとも評価されたシンセサイザー、オルガン、ビンテージ・キーボード、ピアノのエミュレーションから得た数千種類のプリセットが含まれています。

この章では、Analog Labが提供する機能について詳しく説明しています。この素晴らしいソフトウェアを最大限に活用するためによくお読みください。

3.1. インターフェイス

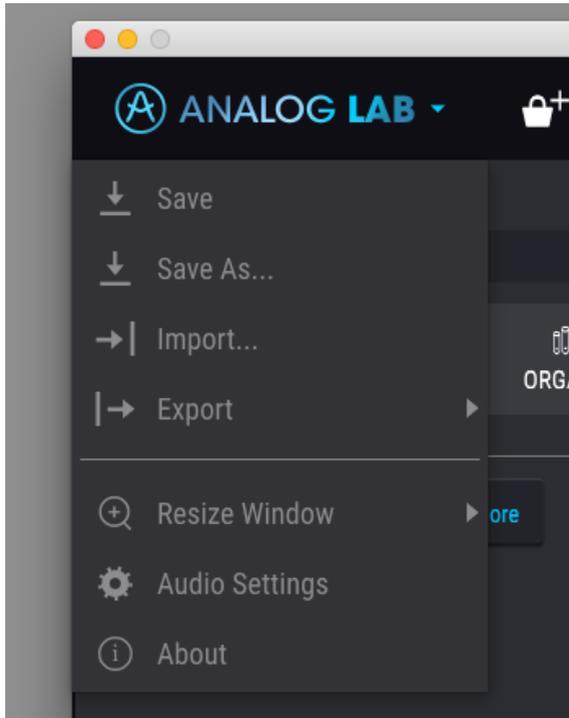
Analog Lab 3は、V Collectionの外の多くのインストゥルメントとコアアプリケーション・インターフェイスを共有しています。ウィンドウやセクションの検索、切換えに時間を費やすことなく、サウンドの検索やロード、微調整に集中して直感的に素早い作業が行えるように設計されています。



メインインターフェイス

3.2. ツールバー

スタンドアロン、プラグイン・モードの両方でインストゥルメントの一番上にあるツールバーは、多くの役立つ機能に素早くアクセスすることができます。これらの詳細を見てみましょう。これらのオプションの最初の7つは、インストゥルメント・ウィンドウの左上隅のAnalog Labと書かれた部分をクリックすることでアクセスすることができます。



3.2.1. プリセットの保存

最初のオプションは、プリセットのセーブを行います。これを選択した場合、プリセットに関する情報を入力するウィンドウが表示されます。プリセット名、作成者を入力し、バンクやタイプを選択してサウンドに関するいくつかのタグを選択することができます。この情報は、プリセット・ブラウザーによって読み取られ、それ以降にプリセットを検索する場合に役立ちます。より詳細な説明をコメント・フィールドで自由に記入することができます。

3.2.2. 新規保存

これは、保存と同様の動作を行います。オリジナルへの上書きではなく新しく名称を付けて保存することができます。パッチのバリエーションを作ったり、それぞれのコピーを作る場合に便利です。

3.2.3. プリセットのインポート

このコマンドを使用すると、プリセットファイル、バンクファイル、すべてのプレイリストをインポートすることができます。注：インポートしたプレイリストにリンクされているすべてのプリセットは、プレイリストと呼ばれるバンクにまとめてインポートされます。

3.2.4. プリセットのエクスポート

このコマンドを使用してお好みのプリセットをファイルとしてエクスポートすることができます。

3.2.5. バンクのエクスポート

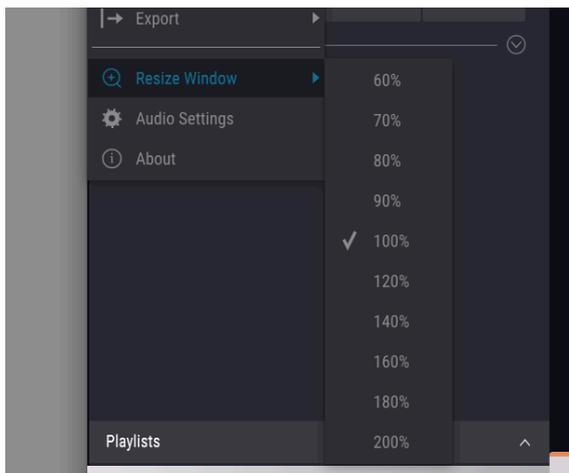
このオプションは、プリセットのバックアップや共有するために便利なインストゥルメントの音色すべてをエクスポートするために使用することができます。

3.2.6. プレイリストのエクスポート

このオプションは、プレイリストのバックアップや共有するためにすべてのプレイリスト（また、関連するプリセット）をインストゥルメントからエクスポートするために使用することができます。

3.2.7. ウィンドウのリサイズ

Analog Lab 3のウィンドウは視覚的なノイズなくオリジナルのサイズの60%~200%までの間でサイズを変更することができます。ラップトップなどの小さいディスプレイで表示できるようインターフェイスのサイズを小さくすることができます。大きなディスプレイや、セカンド・モニターを使用している場合、コントロールをより見やすくするためにサイズを大きくすることも可能です。コントロールのすべては、任意のズームレベルでも同じように動作しますが、小さいサイズは縮小されるので、確認が難しくなる場合があります。



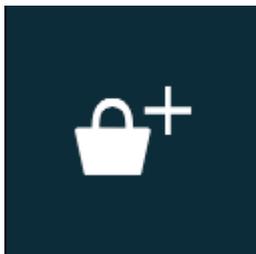
3.2.8. 情報欄

このウィンドウには、Analog Labソフトウェアのバージョン情報と開発者のクレジットを表示することができます。ウィンドウを再度クリックすると閉じます。

3.2.9. オーディオ・セッティング

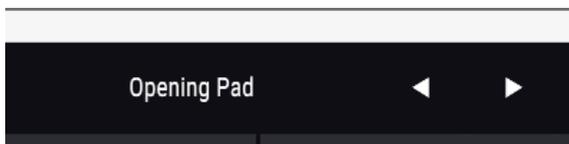
インストゥルメントがサウンドを送り、MIDI信号を受信する方法を管理します、詳細については、セクション [最初のセットアップ \[p.6\]](#) を参照してください。

3.2.10. In App



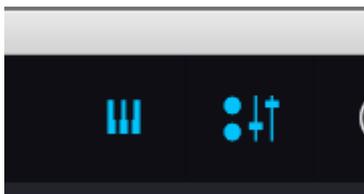
このボタンをクリックすると、“InApp Store”が表示されます。その後、私たちの優秀なサウンドデザイナーが作成したバンクに移動することができます。

3.2.11. 現在のプリセットとナビゲーション矢印



ツールバーのこのエリアには選択中のプリセットやマルチの名称が表示されています。1つのプリセットがロードされている時には白い点が表示され、マルチがロードされているときは、2つの白い点が表示されます。左右の矢印を使用すると、プリセットリストを上下に移動することができます。

3.2.12. コントロールとキーボードの表示



小さなスライダーのボタンをクリックすると、ロードされているサウンドを変更可能なコントローラーエリアが現れます。キーボードアイコンをクリックすると、マウスで演奏可能なバーチャルキーボードが表示されます。これらのボタンを再度クリックすると関連するセクションは非表示になります。

3.2.13. MIDI ラーンのアサイン

ツールバーの右側にあるMIDIプラグのアイコンをクリックするとインストールメントがMIDIラーン・モードに入ります。MIDIコントロールをアサインすることができるパラメーターは紫色で表示され、物理的なボタン、ノブ、フェーダー、ペダルをハードウェアMIDIコントローラーからインストールメント内の特定のディスティネーションにマッピングすることができます。典型的な例は、リアルなエクスプレッション・ペダルをバーチャル・ボリュームペダルに、コントローラーのボタンをエフェクトスイッチにマッピングし、ハードウェア・キーボードからサウンドを変更することができるようになります。



Analogue Lab 3でのMIDIラーンモード

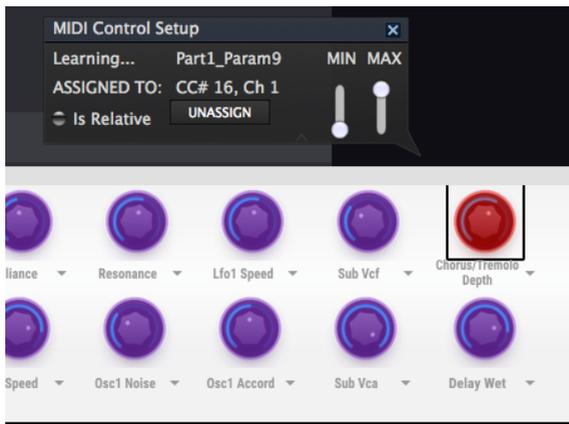
MIDI ラーンは、Analog Labのコントローラーエリア、ミキサー/エフェクト・セクション、パッチセレクトボタンなどをコントロールできるようになります。インストールメント・インターフェイスのパラメーターを直接MIDIラーンさせることはできませんが、MIDIによってAnalog Labのコントローラーエリアのコントロールにアサインし、それらをコントロールすることができます。(セクション [コントローラーのアサイン](#) [p.36] のコントローラーのアサインを参照)

3.2.13.1. MIDIアサインの仕組み

アプリケーションの右上隅にあるMIDIプラグアイコンをクリックしてインストールメントをMIDIラーンモードが有効になり、アサイン可能なパラメーターが紫色に表示されます。

紫色のエリアをクリックすると、そのコントロールはラーン・モードになります。物理的なダイヤルやフェーダーを動かすとそのターゲットはハードウェア・コントロールとソフトウェアをリンクしたことを示すように赤くなります。ポップアップ・ウィンドウには、リンクされる2つの内容やリンクを解除するボタンが表示されます。

パラメーターの範囲を0%~100%以外の数値に変更する最小/最大値・スライダーもあります。例えば、アンプのマスター・ボリュームをハードウェア・コントロールによって30%~90%の間でコントロールしたいと思った場合、この設定は最小値で0.30、最大値では0.90に設定すると、ハードウェアの物理的な文字盤の表示とは関係なく、最小位置で30%、最大位置で90%になるよう設定されます。誤って小さすぎる音や大きすぎる音にならないようにするために有効な設定と言えます。



MIDIコントロールセットアップ・ウィンドウ

2つのポジション（オン/オフ）があるフットスイッチの場合でも、MIDIラン・ポップアップウィンドウで最小値と最大値を使用できませんが、これらの場合は動作が少し異なります。

これは、コントローラーが送信する値とスイッチの状態を変化させるために十分に高いか、低いかについてを決定します。これは通常0.5段階であり、3段スイッチの場合は33.3/33.3/33.3（またはその近く）です。ハードウェアMIDIコントロールの最小値と最大値の設定は可能ですが、ソフトウェアのパラメーターにどう影響を与えるかは、変更に必要な値を超えているかどうかによって決まります。

例を挙げてみましょう。ハードウェアのフェーダーで2ポジションのスイッチをコントロールしたい場合、フェーダーの値は0.0~1.0になり、スイッチの状態は0.5を超えると変化します。

MIDIランウィンドウの最小値、フェーダーが最小位置にある時に（コントローラーからエンジンへ）送られる値に対応します（最大値も同じです）。

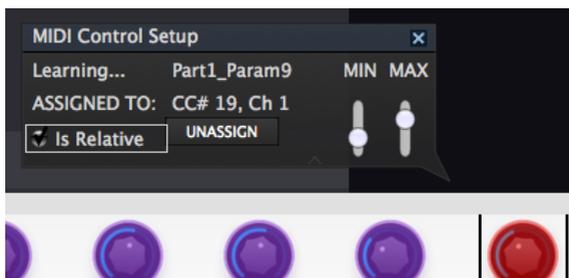
これを説明するために以下の5つの使用例を試すことができます。:

- 最小値を0.0、最大値を0.49に設定 => 値が0.5を超えることがないので、スイッチをオンにすることはできません。
- 最小値を0.51、最大値を1.0に設定 => 値が0.5を下回ることがないので、スイッチをオフにすることはできません。
- 最小値を0.00、最大値を1.0に設定 => フェーダーが中央位置を横切るのでスイッチの状態を変更可能です。
- 最小値を0.49、最大値を1.0に設定=> フェーダーが低い位置にある場合にスイッチの状態が変わります。
- 最小値を0.0、最大値を0.51に設定=> フェーダーが高い位置にある場合にスイッチの状態が変わります。

これは3段スイッチの場合でも同じです。それは0.5の状態変化値ではなく、3/3に分割されます。

9つの異なる位置を持つドローバーの場合、同じルールが適用されますが、コントローラー範囲を2つや3つに分割する代わりに9つに分割されます。

このウィンドウ内の最後のオプションは、“Is relative”と書かれたボタンです。このように設定すると、フィジカルなコントロール（通常はノブ）の変化は、現在のセッティングで始まるのではなく、“absolute”コントロールされると、すぐに他の値にそれをスナップしてソフトウェアのパラメーターを変更します。現在のセッティングを大きくジャンプすることを望まないボリュームやエフェクトペダルのようなコントロールに割り当てると快適なコントロールを行なうことができます。



3.2.13.2. 固定されたMIDI CCナンバー

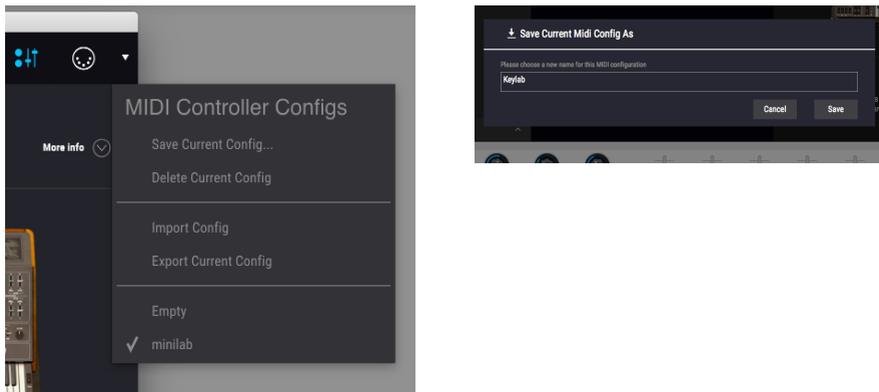
特定のMIDI CCコントローラー (MIDI CC) ナンバーは予め役割が決まっており、他のコントロールをアサインすることができません。それは以下の通りです。:

- PitchBend (ピッチベンド)
- Ctrl Mod Wheel (Ctrlモジュレーション・ホイール) (CC #1)
- Ctrl Expression (Ctrlエクスプレッション) (CC #11)
- After Touch (アフタータッチ)
- Ctrl Sustain On/Off (Ctrlサスティン・オン/オフ) (CC #64)
- Ctrl All Notes Off (Ctrl オールノート・オフ) (CC #123)

他のすべてのMIDI CCナンバーは、Analog Labのパラメーターをコントロールするためのアサインに使用することができます。

3.2.14. MIDIコントローラーの設定

ツールバーの右端にある小さい矢印は、MIDIコントローラーの設定を行います。これはMIDIハードウェアからインストゥルメントのパラメーターをコントロールするために設定しているMIDIマップのセットを管理することができます。現在使用しているMIDIアサインの設定をコピー、またはエクスポートしたり、設定のファイルをインポートすることができます。これはハードウェアを交換するたびに、すべてをゼロからアサインを構築することなく異なるハードウェアMIDIキーボードでAnalog Lab 3を使用するために使うことができます。ファイルは、.labmidi形式で保存されます。



ここでは、このセクションの各機能が何をするか詳しく説明します。:

Save current config: Analog Lab内に現在の設定を保存します。新しい設定に名称をつけるよう促すウィンドウが表示され、その後ドロップダウンリストの一番下に表示されます。

Delete current config: 注: 削除する前に必ず設定をエクスポートしてください! 後で使えなくなったときにそれをインポートして再利用可能です。

上の図に基づいて“Delete”を選択すると“My_external_setup”という設定がドロップダウンリストから削除されます。削除をする前にエクスポートを行った場合、それを配置したフォルダにファイルが残り、そこから再度インポートすることができます。

Import config: エクスポート先として使用した場所からインポート可能です。

Export current config: これを使用してAnalog Labプログラム以外の設定のバックアップコピーを作成します。誤ってリストから削除してしまった場合に再インポートすることが可能です。

MIDIコントローラーの設定は“*.labmidi” (“*”はファイルに付けた名称を意味します) という形式にエクスポートされます。

Configuration list: 新しい設定に名称を付けるとデフォルト設定のドロップダウンメニューに表示されます。このリストから選択、エクスポート、削除が可能です。

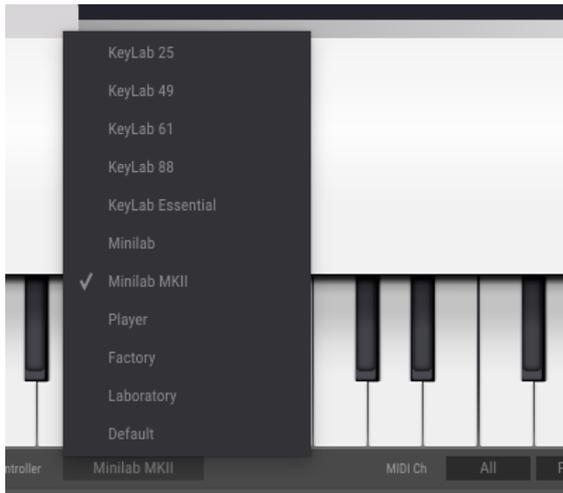
ご覧の通り、Analog Labを使用しているコントローラーに合わせて設定することはとても簡単です。つまりレコーディングしているかどうかに関わらず、Analog Labをあらゆるシチュエーションに合わせて素早くセットアップすることができます。

3.2.15. ロウワーツールバー



ロウワーツールバーには、右側に4つの小さい項目があります。パニックボタンを押すと、ノートがスタックした場合にすべてのMIDI信号がリセット停止音が生成されます。CPUメーターは、コンピューターのCPUにどれくらいの負荷がかかっているかをモニターするために使用します。“All”というボタンをクリックするとAnalog Labが使用するMIDIチャンネルを選択することができます。

“Minilab”と書かれているボタンは、接続しているMIDIコントローラーを選択するために使用します。ArturiaのMIDIコントローラーを使用している場合は、自動検出され、ソフトウェアのレイアウトが自動的に変更されます。デフォルトのコントローラーを選択した場合、MIDIコントロールマップを選択するために独自のアサインを行う必要があります。



3.3. バーチャルキーボード

Analog Labのバーチャルキーボード・エリアでは、クリック&プレイのキーボードとサウンドを変更するための様々なコントロールを利用可能です。それぞれのセクションを見てみましょう。

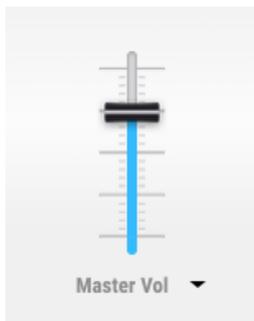
3.3.1. バーチャルキーボード・オプション

Analog LabがArturiaコントローラーを検出するとそのユニットの外観と機能に合ったバーチャルキーボードが自動的に選択されるので、すべてのコントロールがコンピューター上に表示され、アサインがすぐに一致します。このアサインを無効にする場合やArturiaキーボードをAnalog Labに接続していない場合は、下部のツールバーのボタンからコントローラーをマニュアルで選択することができます。

3.3.2. バーチャルキーボード：共通のコントロールと機能

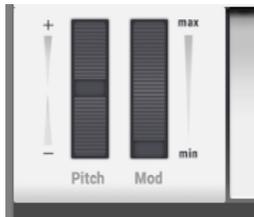
3.3.2.1. レベル（マスターボリューム）

それぞれのバーチャルキーボードの選択肢には同じ場所にレベルスライダーがあります。：ピッチ/モジュレーションコントロールの上にあります（最後のフェーダーの右側にあるKeylab Essentialを除く）。このスライダーを使用して、現在のパートのボリュームを設定したり、ライブタブを選択中は、マルチのマスターボリュームを設定することができます。



3.3.2.2. ピッチベンド&モジュレーション・ホイール/タッチストリップ

選択したバーチャルキーボードに応じて、その外観が異なる場合がありますが、通常は左側にこれらのコントロールのセットが置かれています。



ピッチ：サウンドの音程をコントロールします。クリックして上下に動かすと使用中のサウンドのピッチが変更されます。

モジュレーション：モジュレーションの深さをコントロールします（MIDI コントロールナンバー#1）。クリックして上に動かすとモジュレーションが深くなり、下げると浅くなります。

3.3.2.3. 4オクターブ・キーボード

外付けのUSB MIDIコントローラーがない場合でもバーチャルキーボードをクリックして、サウンドやマルチに加えたエディット内容を視聴可能です。

3.3.3. バーチャルキーボード：コントロール・セクション



デフォルトコントローラー / Keylabコントローラー

デフォルトのバーチャルコントローラーは基本的にKeylabとLaboratoryコントローラーと同じです。それは最大のコントロール数を持っています。：10個のノブと9個のスライダー



Playerコントローラー

Playerバーチャルコントローラーは8個のノブを備えています。



Factoryコントローラー

Factoryバーチャルコントローラーは10個のノブと4個のスライダーを備えています。



MiniLabコントローラー

MiniLabバーチャルコントローラーは14個のノブを備えています。



Minilab mkII controller

MiniLab mkIIバーチャルコントローラーは14個のノブを備えています。



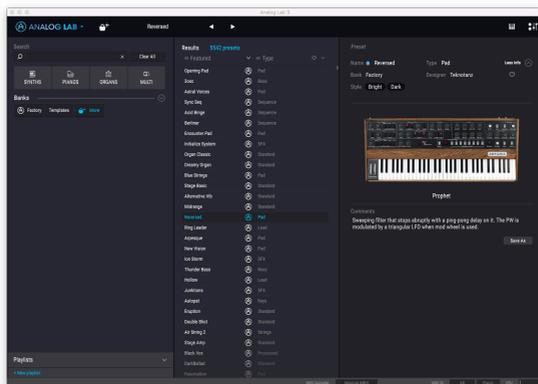
Keylab Essential controller

Keylab essentialバーチャルコントローラーは9個のノブと9個のスライダーを備えています。

3.4. シングルサウンド・モード

プリセットには特定のサウンドを再現するのに必要な様々なパラメーターの設定が含まれています。メインページには、メインブラウザーがあり、個々のプリセットが配置されています。

Results > Name列のプリセットをクリックしてロードしてください。プリセット名は右側に、プリセットが属するインストゥルメントの画像とともに表示されます。



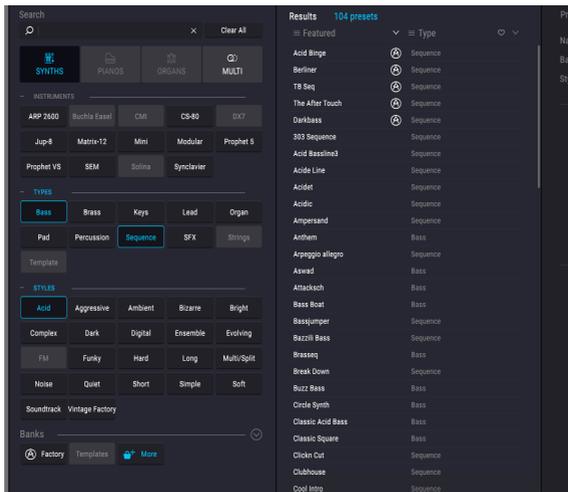
メイン・サウンドブラウザー

3.4.1. プリセットのブラウジング

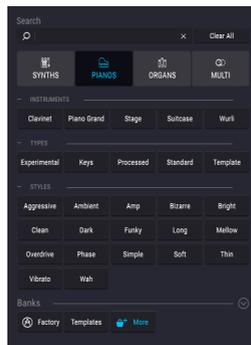
Analog Lab 3は、V Collectionの他のインストゥルメントと同様にタグ付けを行って必要なサウンドを素早く簡単に探し当てることができます。一番左の列には、使用可能なすべてのタグが含まれており、これらの内の1つ以上をクリックするとリザルトリストがフィルタリングされ、そのタグを含んだパッチのみが表示されます。プリセットを保存する時にオリジナルのタグを作成することも可能です。これらのタグはプールに追加されます。

複数のタグを選択するには、cmd (Mac)、ctrl (Windows) キーを押しながタグ名をクリックしてください。サーチフィールドにテキストを入力すると検索用語に一致したプリセットが表示されます。

ブラウザーは、メイン画面時、常にAnalog Labのウィンドウの左側にあります。サウンドを簡単にロードするにはサーチ・フィールドのすぐ上の'Studio'ボタンをクリックするとスタジオビューがロードされます。

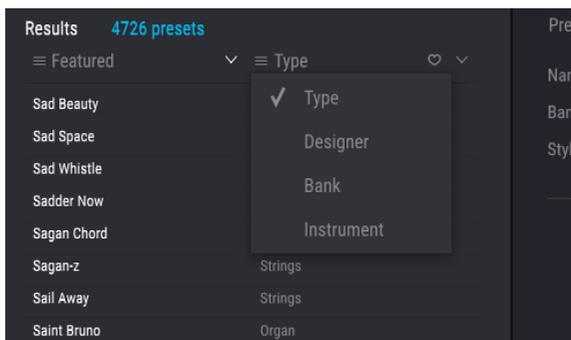


ブラウザーでタグを選択



- バンクは、それらが所属しているバンクをベースにしたプリセットに集中することができます。メインアプリケーション・メニューからバンク全体をエクスポートすることも可能です。
- “Styles”では、説明タグを使用して検索したり、例えば、“soundtrack”でマークされたすべてのプリセットを検索することが可能です。
- プレイリストを使用するとギグの途中でサウンドの検索をする時間がない場合に、ライブパフォーマンスに役立つプリセットのリストを作成することができます。プラス (+) をクリックして新しいプレイリストを追加して、名称を付けた後にリザルト列からプレイリストにドラッグしてプレイリストにアサインすることができます。MIDIコントローラーをアサインして、プレイリスト内の項目を移動させることも可能です。これはライブパフォーマンス中にコンピューターに触れることなくプリセットを切り替えることが可能になります。
- “Instruments”を使用すると、サウンドを生成するために使用したソースになるインストゥルメントに基づいたフィルタリングが可能です。

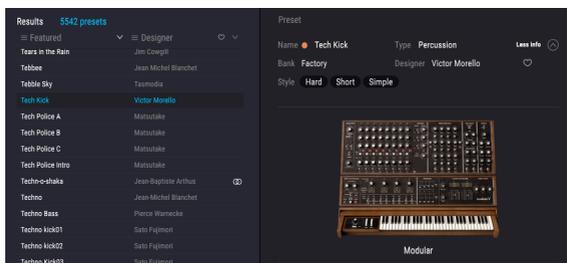
リザルト列には、検索結果が表示されます。また、検索テキストを入力しなかった場合や、タグを選択していない場合は、選択可能なすべてのプリセットが表示されます。



各列のアルファベット順による表示順序を逆に入れ替える場合、右側にある小さな矢印をクリックしてください。“Type”列の表示メニューボタンをクリックして表示順序の情報を、サウンドデザイナー、関連するインストゥルメントやバンクなどを選択することも可能です。

3.4.2. プリセットの詳細

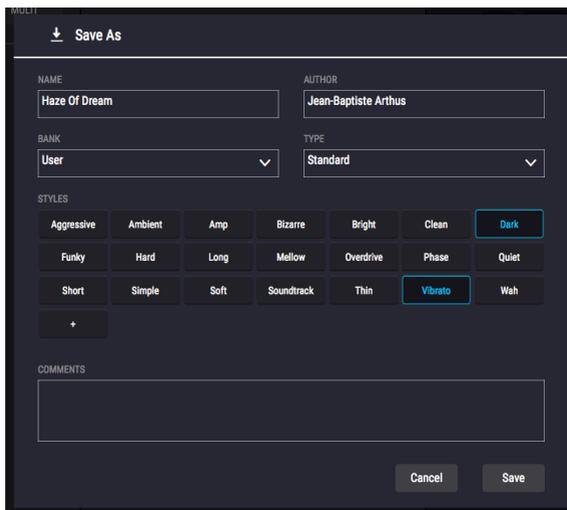
シングルプリセットが選択されている場合、プリセットリストの右側の部分は選択したプリセットに関する詳細な情報を表示するウィンドウになります。



プリセット情報ウィンドウ

マルチプリセットを使用した場合、このウィンドウは表示されない場合があります。“Preset”タブを選択すると表示されます。

ファクトリープリセットは、この右上隅にある“Save”ボタンを使用してプリセットを保存しなおさない限り、情報をエディットすることはできません。これを選択すると、名前、キャラクター、追加のコメントなど、プリセットに関する情報をエディットすることができます。



ユーザープリセットは、情報ウィンドウから直接エディットすることができ、再保存する必要はありません。プリセットがユーザープリセットであることを見分けるのは、情報ウィンドウに“Delete”と“Edit”ボタンが表示されるためです。

3.4.3. プリセットのエディット

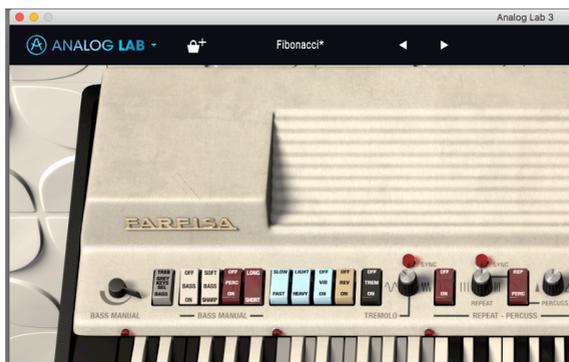
Analog Labの大きな特長の1つは、コンピューターにそのインストゥルメントを購入し、インストールされている場合に限り、Arturiaインストゥルメントを使用してそのプリセットを開き、エディットすることが可能になります。個々のインストゥルメントを使用して作成されたプリセットは、Analog Labでも使用可能です。同様に、特定のインストゥルメントのサウンドをAnalog Lab内にシングルプリセットとして保存すると、そのインストゥルメントのスタンドアローン・バージョンでも開くことが可能になります。

その場合、“Preset details”ウィンドウ内のエディットボタンをクリックするとそのシンセサイザー内の現在のプリセットが開きます。



例えば、Farfisa Vを所有している場合、エディットボタンをクリックすると、Farfisa Vのプリセットを開くことができます。

次にインストゥルメントのエディットウィンドウが開かれます。使用可能なすべてのインストゥルメントのインターフェイスがAnalog Labのウィンドウ内で開きます。



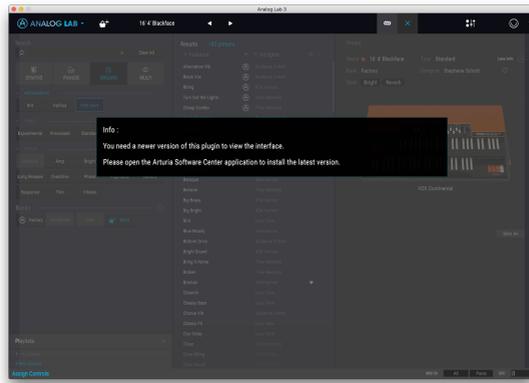
Analog Lab 内でエディットするために開かれたFarfisa Vプリセット

この後、プリセットの編集を行うことができます。インストゥルメント内のコントロールでお好みのサウンドを作成し、エディットしたプリセットを新しいプリセットとして保存します。プリセットがエディットされるとその名称に小さな星印アイコンが表示されます。



ファクトリープリセットは上書きできません。ユーザープリセットのみがエディット、セーブ可能です。

コンピューター上で関連したインストゥルメントを有効にしていないか、バージョンが最新でない場合は、以下のメッセージが表示されます。



Analog Labのコントロールを使用してサウンドを演奏したり、エディットすることができますが、最新の正規バージョンがインストールされていない限り、インストゥルメントのオリジナル・インターフェイスを使用した表示、エディットを行うことはできません。

3.5. マルチモード

シングルサウンドモードはシンセモデル、サウンドデザイナーともに一流で驚異的です。しかし、マルチモードはAnalog Labが本当の価値を発揮できるところです。2つのサウンドを1つのレイヤーで組み合わせたり、コントローラーのキーボードでスプリットして同時に演奏することが可能です。

各サウンドを独立して様々なMIDIコントロールを個別にオン/オフするフレキシブルな機能も加えました。

しかし、マルチモードは、2つのサウンドを一緒に加えるだけではありません。ディレイ、フランジャー、リバーブ、ビットクラッシャー、オーバードライブなどのエフェクトを各サウンドに独立して加えることも可能です。組み合わせたシンセサイザープログラムを使用して積極的にパワフルにする、超高品質なデジタルエフェクトを用意しています。

もちろん、インストールし、オーサライズされているArturiaプラグインシンセのエディット・パネルを開くことも可能なので、どんなサウンドのどのパラメーターでも調節することができ、探している正確な組み合わせをダイヤルすることができます。

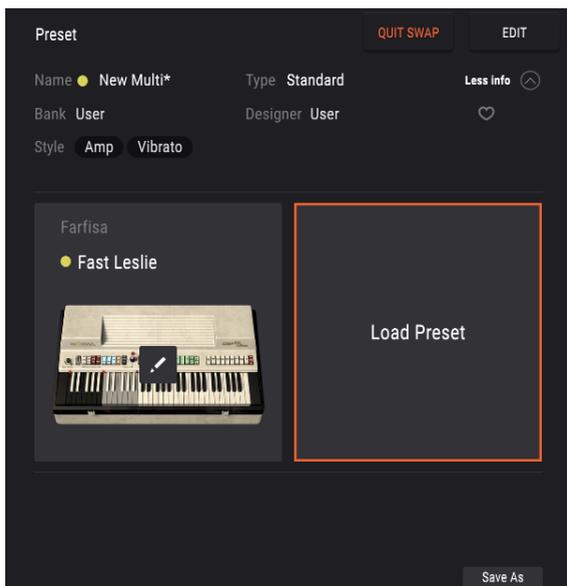
可能性や雰囲気をつかむために、たくさんのマルチを収録しました。マルチで何ができるのか、より多くを学ぶため準備が整ったら以下をお読みください。

3.5.1. マルチモード：はじめに

シングルサウンドをマルチに変換するには、右側のプリセットウィンドウで“Convert To Multi”ボタンをクリックしてください。



これにより、ビューが変更され、マルチエリアが表示されます。プリセット名には、シングルサウンドを意味する1つの点ではなく、マルチを意味する2つの点が表示されます。最初のサウンドは左のスロットにあり、右んぼ空きスロットには、ブラウザーからサウンドをドラッグ&ドロップすることができます。



2つの個々のパーツには、このビューからのショートカット・ボタンを備えています。上から下に従って以下の通りです。:

- Save As Single : サウンドを個別にセーブします。
- Remove Part : そのサウンドをマルチから削除する。
- Edit : プラグインがシステム上でアクティブになっている場合、プラグインのフルインターフェイスを開きます。

また、マルチモードでは、ウィンドウのベースにあるコントロールエリアに2つのセクションが追加されます。パート1とパート2には、マルチのパート1とパート2を変更するためのすべての関連したコントロールが含まれます。“Live”セクションでは、ライブパフォーマンス用の複数のパラメーターをコントロールするマクロをアサインすることができます。詳細についてはセクション [マクロとコントローラーのアサイン \[p.36\]](#) を参照してください。

マルチモードで作業する場合、マルチで使用中の各シングルプリセットのバーチャルコピーが作成され、マルチパッチ内に保存されます。したがってシングルモードに戻ってオリジナルのシングルパッチを変更してもマルチ内のバージョンには影響を与えません。マルチに影響を与えるシングルパッチの変更について心配をする必要はありません。

3.5.2. スワップモード

新しいマルチを作成すると、スワップモードに入ります。: パート2が選択され、プリセットをロードするとパート2にロードされます。スロットエリアをクリックすると他のパートに簡単に切り替えることが可能です。スワップモードでは、ロードされたプリセットはスワップされたパートにロードされます。マルチを終了し、別のプリセットをロードするには、スワップモードを先に終了してください。

3.5.3. マルチコントロール・セクション

マルチパッチ・スロットの下のエリアには、マルチパッチの様々な側面をコントロールするために使用できる、トラック、MIDI、エフェクト、プリセットの4つのセクションがあります。このセクションはマルチモードでのみ表示されますが、マルチに1つのパッチだけを含ませ、このセクションでこのツールを作成することも可能です。マルチモードで作業する必要がありますが、2つのサウンドをロードする必要はありません。



3.5.4.トラックセクション

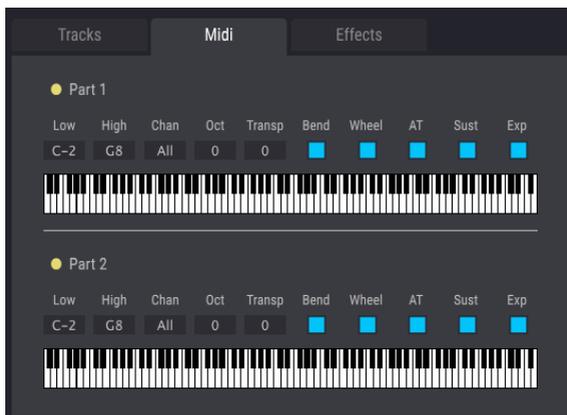


トラックコントロール・セクション

マルチウィンドウの最初のタブは、トラックタブです。2つの同じセクションがあり、マルチの各パートに1つあります。ここで使用できるコントロールは次の通りです。:

- 各パートには、マルチの中でボリューム設定をすることができるスライダーがあります。これらを使って2つのサウンドをミックスすることができ、例えば、バックグラウンドでピアノを目立たせ、パッドを静かにすることができます。
- 各パートには、中央、または左/右の好きな場所に設定可能なステレオパンナーがあります。これはマルチでより多くのステレオ幅広げたり、セパレーションを作成するのに便利です。例えば、シンセリードを少し左に振って、別のサウンドをやや右にパンニングすることが可能です。これによりダイナミックで興味深いサウンドがエラ得ます。センターから離れたパンニングは、サウンドのインパクトを減らすことができます。
- 各パートには、2つのエフェクト・セクションに信号を送るためのエフェクト・センドレベルがあります。サウンドにわずかな色付けを行なうためにエフェクトセンドに少しの信号を送り、よりリッチな効果を与えるために多くのセンドを設定することができます。プリ/ポスト・スイッチは、エフェクトがプリフェーダー、またはポストフェーダーで送られるかを決定します。
- エフェクトリターンAとBには、レベルスライダーがあります。これは、エフェクト信号がどれくらいメインミックスにリターンさせるかを決定します。センドAとBのダイヤルとリターン・スライダーを使用してエフェクトにどの程度エフェクトがかかるかを正確にコントロールすることができます。
- マスタースライダーは、Analog Labの全体的なボリュームをコントロールします。これはインストゥルメントのベースにあるコントロールエリアにあるフェーダーと同じで、これらのスライダーの1つを動かすと他のスライダーも連動して同じ量だけ移動します。

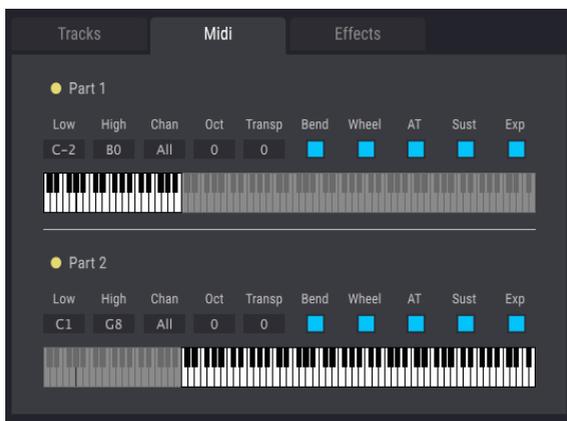
3.5.5. MIDIセクション



MIDIセクション

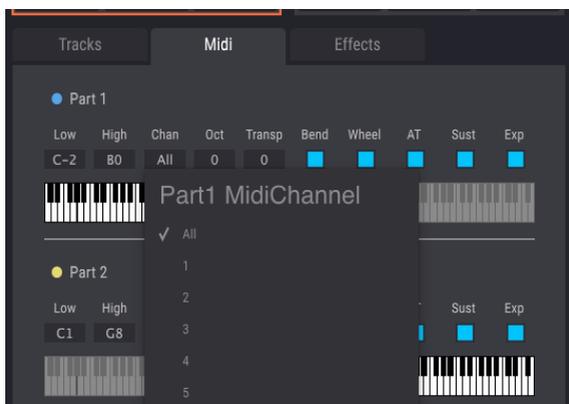
Analog Labは、サウンドがMIDIキーボードにマッピングされ、様々なタイプのMIDI入力にどのように反応するかをクリエイトすることができます。2つのパートには、それぞれに同じMIDIセッティング・セクションがあり、2つのサウンドをレイヤーするよりも面白いパフォーマンス・パッチを作成することができます。ここでは、どのように動作するか、左のコントロールから右へ向けて説明します。

- “Low”と“High”ボックスは、特定の部分をトリガーするためのキーレンジを決定します。デフォルトでは、両方のパートはキーボード全体似マッピングされ、すべてのノートが点灯しています。しかし、値のボックスをクリックしてドラッグするか、小さなキーボードディスプレイの両側にある赤いマーカーをドラッグして低音、高音の値を変更するとMIDIレスポンス可能な音域（キーレンジ）を変更、制限することができます。アサインされていないキーゾーンは、グレーになります。一般的な使用法は、ベースをキーボードの低音域側に、リードサウンドを中域から高音域にかけてマッピングすることです。キーゾーンが重なった場合、そのゾーンのMIDIノートを押すと、両方のサウンドがトリガーされます。



スプリットマルチの例

- “Chan”セクションでは、各パートに特定のMIDIチャンネルをアサインすることができます。このオプションをクリックすると代替チャンネルを選択するメニューが表示されます。これは、2台のMIDIキーボード、またはスプリットした2つの異なるゾーンを演奏するようなライブ演奏時に便利です。また、DAW内部で2つの異なるMIDIトラックをAnalog Labに送信し、各パートを演奏する事も可能です。



- “Oct”と“Trans”セクションでは、パートの再生を1つ、または複数のノート、またはオクターブで上下にシフトすることができます。マウスでクリック、ホールド、ドラッグして設定したり、数値ディスプレイをダブルクリックして設定をゼロに戻すことが可能です。Analog Labでは、MIDIノート、をキーボードで演奏してもオクターブやトランスポーズで行った設定にもとづいてその入力を再解析し、リアルタイムに変換します。例えば、1つのサウンドを5度上にアサイン、または1オクターブ下げること、2人がハーモナイズして演奏しているような高度なサウンドを得ることができます。
- 残りのボックスは、ピッチベンド、モジュレーション・ホイール、アフタータッチ、サスティン、エクスプレッション・ペダルの各データなどの特定のMIDIコントロールメッセージに各パートが反応するかどうかを決定します。これらのボックスは、白で表示され、データを受信するように設定されています。ダークグレーで表示されているときは、無視されます。例えば、あるパートがサスティン・データに反応するようにしたいとします。またはエクスプレッション・ペダルのコントロールを受けたい場合、もう一方のパートはそれを無視することができます。これらは、マルチをよりダイナミックに演奏できるようにする方法の1つです。

3.5.6. エフェクト・セクション

このセクションでは、マルチごとに2系統のセンドエフェクトをロードし、変更することができます。各セクションは、電源ボタンを使用してオン/オフを切り替えることができます。エフェクト名フィールドをクリックすると、使用可能なエフェクトを選択することができます。



使用できるエフェクトは以下の通りです。：

- フランジャー (Flanger)
- フェイザー (Phaser)
- コーラス (Chorus)
- デレイ (Delay)
- リバーブ (Reverb)
- ダブ・デレイ (DubDelay)
- オーバードライブ (Overdrive)
- ラウンド・パンナー (RoundPanner)
- デストロイ (Destroy)
- ビットクラッシャー (BitCrusher)
- EQ4
- ピッチシフト・コーラス (PitchShiftChorus)
- ボーカル・フィルター (VocalFilter)

“EFFECTS”セクションは、MIDI入力にも反応し、Analog LabをMIDIラーニングモードにすると、ここにあるパラメーターの一部が紫色で表示され、MIDIコントロールにアサインすることが可能になります。



MIDIラーンモードで動作しているEFFECTSセクション

3.6. マクロとコントローラーのアサイン

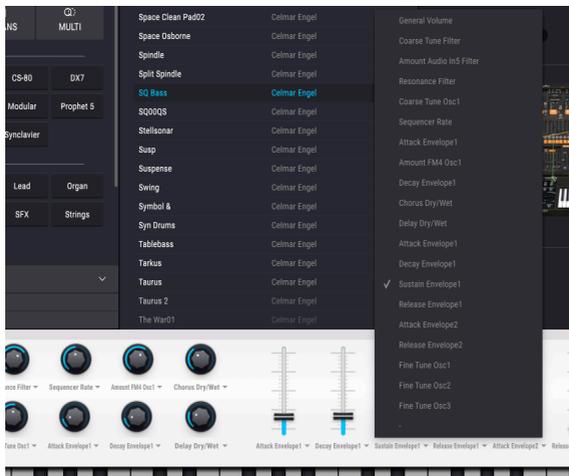
3.6.1. コントローラーのアサイン

Analog Labでプリセットをロードすると、ウィンドウにあるコントローラー・エリアが切り替わりそのプリセットに保存されているコントローラーのアサインが反映されます。ファクトリープリセットの場合、これらはプリセットにもっとも有用であると判断したコントロールになります。さらに、KeylabやMinilabのような直接サポートされているArturiaのコントローラーを使用している場合、そのコントローラーに適したコントロールがロードされます。したがって、コントローラーがより多くの物理的なコントロールを備えている場合、それらはコントローラー・セクションで利用可能になり、事前にマッピングすることができず。コントローラーの物理的なコントロールが少ない場合は、よりシンプルなセットが表示されます。



Keylabコントローラーのレイアウトを表示しているコントローラー・セクション

このエリアに表示されているコントロールのいずれかをクリックすると、コントローラー名をクリックして使用可能なその他のすべてのパラメーターの表示させることができます。このリストは、ロードしているサウンドによって異なります。シンセの場合、オシレーターやエンベロープなどのディスティネーションが表示され、オルガンの場合は、スウェルやドローパー・コントロールなどが表示されます。



コントローラーの再アサイン

必要な場合、小さいダッシュのメニューオプションを選択してコントローラーのアサインを解除、つまりパラメーターがアサインされていない状態に設定することができます。

マルチモードにすると、各パートに1コントローラーセクションが2つあります。Analog Labと統合されているArturiaのコントローラーを使用している場合、ハードウェアコントローラーは、デフォルトで物理的なコントロールを各パーツの同じエリアにマッピングします。例えば、パート1の2番目のバーチャル・ノブにアサインされているハードウェア・ノブもパート2の2番目のバーチャル・ノブをコントロールします。もちろん前述のようにパラメーターを再アサインすることもアサインを解除して、ノブが1つのパラメーターのみをコントロールするように設定することも可能です。

一般的なコントローラーを使用している場合、表示中のページに関係なくパート1、パート2、またはライブ・セクションに1つのパラメーターをマッピングします。統合されているArturiaのコントローラーを使用して、ハードウェア・コントロールをソフトウェアに直接マッピングすることができます。

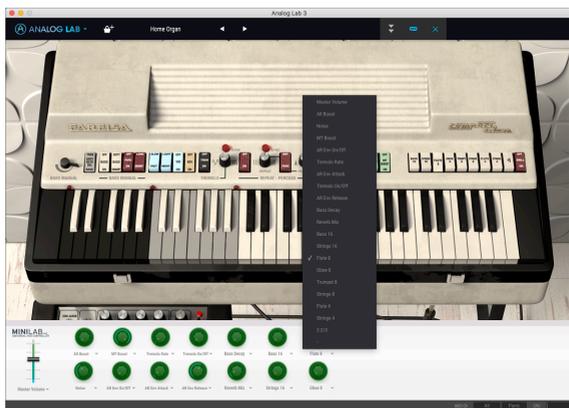


マルチモードでのパラメーターの変更

インストゥルメントをインストールしてアクティベーションしている（下図ではVox V）場合、“Show Interface”ボタンをクリックすると、フルインターフェイスが表示されます。



右上隅にある“Assign”ボタンをクリックしてください（リンクボタンを使用）。Analog Labの内部アサイン機能が緑色で表示されます。これにより、ウィンドウの下部にあるコントロールをインストゥルメントのインターフェイス内のコントロールにアサインすることができます。このインストゥルメントを所有していない場合は任意のコントロールの名称をクリックして、このインストゥルメントのもっとも一般的なディスティネーション・パラメーターのリストを表示することができます。



インストゥルメント内のパラメーターにコントロールをアサイン

コントローラーアサイン・モードをMIDIアサインと組み合わせて使用することができます。ハードウェアMIDIノブ、またはフェーダーをAnalog Labのコントロール（紫色）の1つにアサインし、そのコントロールをインストゥルメント・パラメーター（緑色）にアサインすることでハードウェアをインストゥルメントのコントロールに直接マッピングすることができます。

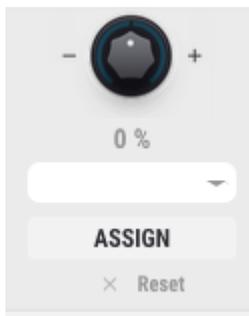
3.6.2. ライブ・セクション

このセクションには、8つのマクロノブと9つのスライダーが含まれており、これらのスライダーをカスタマイズしてどちらかのパートとエフェクト・セクションの様々なパラメーターをコントロールすることができます。そのアイデアは、1つ、または複数のパラメーターにマクロ・コントロールをアサインし、リアルタイムで変更することで、面白いサウンドやパフォーマンスを作成できるようになります。8つのマクロノブは、いずれかの名称の欄をクリックするとマクロのエディットエリアが開きます。



各マクロノブに最大4系統のディスティネーションをアサインでき、強力なコントローラーの設定を素早く作成することができます。これらのアサインは、マルチパッチの一部として保存されます。緑色の名称フィールドをクリックするとマクロの名称を入力可能です。これは、メイン・インターフェイスからアサインされているものをトラッキングする時に便利です。

4系統のディスティネーション・スロットのそれぞれは、いくつかの要素があります。



- 上にあるノブは、マクロ量のコントロールで、-100~100の間でコントロール可能です。
- ノブの下の数値フィールドは、マクロ量が表示されます。
- このエリアの中央にあるアサインメニューをクリックすると、使用可能なすべてのマクロのディスティネーションが表示されます。これは、マルチ内にどのインストールメントがロードされているかによって異なります。ここにはパート1と2のすべてのパラメーターとミキサー・セクションとエフェクト・セクションが含まれています。
- アサイン・ボタンを押すとミキサー、またはエフェクト・セクションに素早くマクロを向けることができます。これらのセクションの1つを表示して、必要なターゲットパラメーターをクリックしてマクロをアサインすることができます。Analog Labがサウンドを生成するために使用するプラグインのフルバージョンを所有している場合、アサイン機能を使用して特定のインストールメント内のパラメーターにマクロをマッピングすることが可能です。
- Xを押すとマクロのアサインがクリアされます。

したがって、いくつかのアサインを行ない、いくつかのカスタムマクロ名を入力するとライブ・セクションは以下のようにみえるかもしれません。



左のメインセクションのマクロノブとそれぞれに関連する4つのノブの関係を理解しておくことは重要です。メインノブに接続された4つのノブは、それぞれにアサインされた可変量を持つことができます。

上のスクリーンショットでは、4つのノブのそれぞれがポジティブ、またはネガティブのデータ範囲が入力されていることが分かります。最初のメイン・マクロノブ（ここではオルガンのスウェル）を回すと4つのサブコントロールは緑色の範囲のエリアで示したデータ範囲内で値を変更します。メインノブをゼロに戻すと接続されているすべてのサブコントロールのマクロの結果が無くなります。

具体的な例を挙げると以下のような設定を仮定します。

- マクロ1は、4つのサブコントロールにリンクされ、それぞれがインストゥルメント、エフェクト、ミキサーのパラメーターにアサインされています。
- サブコントロール1は、エフェクト・セクションのディレイ量を0~75の間でアサインされているので、ディレイをオフ~75%に設定できます。
- サブコントロール2は、0~100の間でミキサーのディレイリターンレベルにアサインされています。
- サブコントロール3は、0~100の間で1つのパートのLFOLレートにアサインされています。
- サブコントロール4は、-70 ~ +70の間で1つのパートのカットオフにアサインされています。

この設定によって、マクロノブ1を動かすと同時に4種類のパラメーターをすべて変更した結果が、それぞれのパラメーターに設定されているデータ範囲にもとづいて異なる量で変更することができます。ディレイ量を少し調整し、カットフィルターを大きく帰ることを1つのマクロコントロールだけで行うことができます。各マクロセクション内のアサインを工夫して複数のパラメーターを同時に変更する強力なショートカットを作成することが可能です。

3.6.2.1. その他のコントロール

メイン・ライブセクションには、ライブパフォーマンスのための便利なコントロールがいくつか搭載されています。これらのコントロールは、手で微調整を行うためのMIDIコマンドがアサインされています。



ライブセクションのマクロノブに加えて：

- マスターボリューム・スライダー
- パート1と2のボリュームコントロール
- パート1と2のパンコントロール
- エフェクトセンドレベル・コントロール
- エフェクトリターンレベル・コントロール

3.6.3. ハードウェアとのインタラクション (相互作用)

ハードウェアコントロールをパート1、2と、ライブセクションに自動的に直接マッピングするだけでなく、Analog Labと統合されているArturiaのハードウェアには、他にも数多くオンショートのカットが組み込まれています。キーコマンドは以下の通りです。アクションは、ハードウェア上で実行され、ソフトウェアには結果が表示されます。

3.6.3.1. PlayerとFactoryハードウェア

- シフト + オクターブ・プラス (+): 次のプリセット
- シフト + オクターブ・マイナス (-): 前のプリセット
- シフト + レベルノブを回す: リスト内のプリセットをブラウズ
- シフト + レベルノブを押す: リスト内のプリセットをロード
- スナップショット 1: パート1を選択 (スワップモードをオン、パート1タブを選択)
- スナップショット 2: パート2を選択 (スワップモードをオン、パート2タブを選択)
- スナップショット 2: Liveを選択 (スワップモードを退出、タブLiveを選択)
- スナップショット 1+ スナップショット 2 + 鍵盤を押す: スプリットポイントを設定

3.6.3.2. LaboratoryとKeylabハードウェア

- プリセット・ノブを回す: リスト内のプリセットをブラウズする
- プリセット・ノブを押す: 選択したプリセットをロードする
- カテゴリー・ノブを回す: フィルターをブラウズ
- カテゴリー・ノブを押す: フィルターの選択を切り替える
- スナップショット 1: パート1を選択 (スワップモードをオン、パート1タブを選択)
- スナップショット 2: パート2を選択 (スワップモードをオン、パート2タブを選択)
- スナップショット 2: Liveを選択 (スワップモードを退出、タブLiveを選択)
- スナップショット 1+ スナップショット 2 + 鍵盤を押す: スプリットポイントを設定

3.6.3.3. Minilab ハードウェア

- ノブ1を回す: ボリュームを変更します。
- ノブ2を回す: リスト内のプリセットを選択し、1秒後にロードします。
- パッド9: パート1を選択 (スワップモードをオン、パート1タブを選択)
- パッド10: パート2を選択 (スワップモードをオン、パート2タブを選択)
- パッド11: Liveを選択 (スワップモードを退出、タブLiveを選択)
- パッド9 + パッド10 + 鍵盤を押す: スプリットポイントを設定

3.6.3.4. Minilab MKII

- ノブ1を回す: ボリュームを変更します。
- ノブ1: フィルターを介してナビゲートし、ノブをプッシュでアクティブ/非アクティブを選択
- ノブ2: プリセットをナビゲートし、ノブをプッシュでプリセットをロード
- パッド9: パート1を選択 (スワップモードをオン、パート1タブを選択)
- パッド10: パート2を選択 (スワップモードをオン、パート2タブを選択)
- パッド11: Liveを選択 (スワップモードを退出、タブLiveを選択)
- パッド9 + パッド10 + 鍵盤を押す: スプリットポイントを設定

3.6.3.5. Keylab Essential

- マップセレクト+パッド Analog Lab : Analog Labコントロールモードに入る
- Cat/Charを押す : ブラウザーフィルターへのナビゲートを有効にする
- プリセットを押す : プリセットリザルトリストへのナビゲーションを有効にする
- 中央のノブを回す : フィルター/リザルトリストをナビゲートする
- リザルトリストで中央のノブを押す : 選択したプリセットをリストにロードする
- フィルターで中央のノブを押す : フィルターのオン/オフ
- パート1 : パート1を選択 (スワップモードをオン、パート1タブを選択)
- パート2 : パート2を選択 (スワップモードをオン、パート2タブを選択)
- ライブ : Liveを選択 (スワップモードを退出、タブLiveを選択)
- パート1 + パート2 + 鍵盤を押す : スプリットポイントを設定

4. エンドユーザー・ライセンス契約書

1. 一般

1.1 ライセンス料金（あなたが支払った金額の一部）を考慮し、Arturia社はライセンサーとしてあなた（被ライセンサー）にAnalog Lab 3 ソフトウェア（以下、ソフトウェア）のコピーを使用する非独占的な権利を与えます。ソフトウェアのすべての知的所有権は、Arturia社（以下Arturia）に帰属します。Arturiaは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

ソフトウェアのすべての知的財産権はArturia SA（“Arturia”という）に属します。

1.2本製品には、次のエディションが用意されています。：“デモ”、“スタンダード”、“エデュケーション”。各エディションは、ユーザーに同じソフトウェアを提供しますが、各エディションによって使用可能な機能や範囲、そして本EULA内で与えられる使用に関する権利も異なります。

1.3 ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによって本契約に同意したこととみなします。これらの条件を承認しない場合、ソフトウェアをインストールすることはできません。

1.4 これらの条件を受け入れられない場合、購入日から14日以内に購入した販売店に購入時の領収書をそえて商品を完全な状態で返却してください。Arturiaのオンラインストアで購入した場合には、インターネットのウェブサイト上からArturiaにお問い合わせください。：www.arturia.com/support/askforhelp/purchase

1.5 Arturiaは、EULAで明示されていないすべての権利を留保します。

2. 使用の権限

2.1製品は、著作権で守られています。ライセンスはローン、ライセンスの又貸し、リースを認めています。ライセンスは、ソフトウェアの改ざんも認めていません。

2.2 “NFR”バージョンとして提供された製品は、ライセンスに限られた期間については、製品を使用する比独占的な権利を付与します。製品は、デモンストレーション、テスト、および評価の目的に使用されなければなりません。NFR製品は、商業目的で使用することはできませんし、販売、譲渡することもできません。ライセンスは、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、最大で5台までのコンピューターで使用することが可能です。ライセンスは、クライアント・サポートへのアクセスを可能にするために、Arturiaに製品を登録し、アクティベートする必要があります（製品を登録し、アクティベートする際に、インストールされているコンピューターは、インターネット接続されている必要があります）。

2.3 NFRは、アップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。NFRの所有者として製品のスタンダード・バージョンに同梱されているバウチャーを受け取る権利はありません。

2.4 “エデュケーション”バージョンとしてライセンスを提供された製品を所有しているライセンスは、商業目的など永続的に製品を使用する比独占的な権利を付与します。製品は、学生や教育機関で働く人々によって使用されなければなりません。この定義は、学生、教職員、スタッフ、管理職、など教育機関の施設で働く人を意味します。：私立、公立学校、大学と大学に類するもの。製品は、営利目的のために使用されてはならず、再販、譲渡をすることもできません。ライセンスは、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、最大で5台までのコンピューターで使用することが可能です。ライセンスは、クライアント・サポートへのアクセスを可能にするために、Arturiaに製品を登録し、アクティベートする必要があります（製品を登録し、アクティベートする際に、インストールされているコンピューターは、インターネット接続されている必要があります）。製品は、アップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。またエデュケーション製品の所有者として製品のスタンダード・バージョンに同梱されているバウチャーを受け取る権利はありません。

2.5 “Demo”バージョンとして提供された製品は、デモンストレーション、および評価の目的のために製品を使用する権利を与えられます。製品は、営利目的のために使用されてはならず、再販、譲渡をすることもできません。またアップグレード、クロスグレード、アップデートからは除外され、バウチャーやクーポンを使用することもできません。

3. アンバンドルの不可

バンドル（製品バンドルは、ソフトウェアとハードウェア、またはソフトウェアのみの製品）は、製品全体でのみ転売、譲渡することができます。バンドル内の個々の製品を別々に転売、譲渡することはできません。

4. 再販

4.1 ライセンスソフトウェアを第三者にレンタル、または貸与することは明確に禁止されています。本EULAの範囲内で別段に定める場合は別とする。

4.2 本EULAの範囲内で明示されている場合を除き、ライセンス保持者が第三者にソフトウェアを再販、または無料で永久にソフトウェアを譲渡することができ、第三者が本EULAに同意し、ライセンス保持者が本ソフトウェアのすべての使用を停止し、コンピューターからソフトウェアやインストールされているすべてのコピーを消去 —ソフトウェアがダウンロード購入でなかった場合— 第三者にソフトウェアを転送した後は元のメディアを消去する必要があります。また、ライセンスはArturia社（www.arturia.com）で購入したソフトウェアの登録を解除する必要があります。

5. サウンド・ライブラリーが製品の一部であった場合のEULAの付加項目

提供されるサンプル、インストゥルメントやプリセットは、本契約の条件下でArturiaからの事前の許可無く商用、または非商用の音楽やオーディオ・プロダクションに使用することができます。サウンド・ライブラリー作製のためにシンセサイザー、バーチャル・インストゥルメント、サンプル・ライブラリー、サンプルベースの製品、またはその他の楽器の任意の種類サウンド・ライブラリーとして本製品（特にサンプル、インストゥルメント、プリセット）の使用は厳しく禁止されています。個々のサンプル、サウンドセット、またはオーディオ・ループは、いかなる場合でも個々に配布することはできません。さらにこれらのサンプル、サウンドセット、オーディオが、全体的、部分的にでもその他のオーディオ・サンプル、サウンド・ライブラリーや効果音として再販することはできません。

6. データの保護

Arturiaは、個人情報の保護に関する法律の遵守を重視しています。収集したユーザー・データは、その契約上の義務を履行するためだけに使用され、決して第三者にデータを提供しません。さらに詳しい情報については、www.arturia.com/privacyでプライバシーポリシーについて参照してください。

*7. 限定保証 *

Arturia社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。Arturia社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。すべてのプログラム、および付随するものは、現状のまま提供されます。

*8. 付随する損害補償の制限 *

Arturia社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害（仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む）について、Arturia社が当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があります。上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。