

MANUEL UTILISATEUR

ANALOG **LAB**

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Remerciements

DIRECTION

Frédéric BRUN Kevin MOLCARD

DÉVELOPPEMENT

Pierre-Lin LANEYRIE (chef de projet)	Benjamin RENARD	Marie PAULI	Samuel LIMIER
	Corentin COMTE	Mathieu NOCENTI	Simon CONAN
Timothée BÉHÉTY	Florian MARIN	Mathieu COUROUBLE	Timothée BÉHÉTY
Adrien BARDET	Geoffrey GORMOND	Maxime AUDFRAY	Yann BURRER
Alexandre ADAM	Germain MARZIN	Pierre PFISTER	
Arnaud BARBIER	Kevin ARCAS	Pierre-Lin LANEYRIE	
Baptiste AUBRY	Loris DE MARCO	Raynald DANTIGNY	

CONCEPTION SONORE

Jean-Baptiste ARTHUS	Victor MORELLO	Maxime AUDFRAY	Lily JORDY
Jean-Michel BLANCHET	Simon GALLIFET	Matt PIKE	

CONCEPTION

Baptiste LE GOFF	Morgan PERRIER	La Haute Société
Pierre PFISTER	Shaun ELLWOOD	

MANUEL

Leo DER STEPANIAN (auteur)	Vincent LE HEN (éditeur)	Charlotte METAIS	Holger STEINBRINK
	Minoru KOIKE	Jose RENDON	Jack VAN

REMERCIEMENTS

Paul BEAUDOIN	Benoit Widemann	Jeremy BERNSTEIN	Matt PIKE
Andrew CAPON	Boele Gerkes	Angel ALVARADO	Jeff HALER
Chuck CAPSIS	Bernd Waldstädt	George WARE	Lysandrix RASAY
Jeffrey M CECIL	Randy Lee	Manuel THALLMAIER	Denis EFENDIC "Denka"
Marco CORREIA « Koshdukai »	Chuck ZWICKY	Stephen WEY	Lawrence HORTON
	Richard COURTEL	Andrea BALDINI	Joop VAN DER LINDEN
Jay JANSSEN	Tony FLYING SQUIRREL	Stuart PECK	Jean-Bernard EMOND
Terry MARDSEN	Neil HESTER	Dwight DAVIES	Aneek THAPAR
Adrien KANTER	Ken FLUX Pierce	Stephen WEY	
Fernando Manuel RODRIGUES	Gustavo BRAVETTI	Mike ZIMMER	
Ben EGGEHORN	Gustavo LIMA	Peter TOMLINSON	

© ARTURIA SA – 2019 – Tous droits réservés.
11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan
FRANCE
www.arturia.com

Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgaration. Le contrat de licence logiciel spécifie les termes et conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur, sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Product version: 4.0

Revision date: 12 June 2019

Merci d'avoir acheté l'Analog Lab d'Arturia !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement de l'Analog Lab.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment de l'achat de l'Analog Lab, un numéro de série ainsi qu'un code d'activation vous ont été envoyés par e-mail. Ils sont requis pour effectuer le processus d'enregistrement en ligne.

Informations de sécurité importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

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

IMPORTANT :

Le logiciel, lorsqu'il est utilisé en combinaison avec un amplificateur, un casque ou des hautparleurs, 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 de l'équipement (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont, par conséquent, à la charge du propriétaire de l'appareil. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant d'avoir recours à l'assistance.

Introduction

Félicitations pour l'achat de l'Analog Lab d'Arturia !

Nous tenons à vous remercier d'avoir fait l'acquisition de l'instrument virtuel Analog Lab.

Arturia a une passion pour l'excellence et l'Analog Lab ne fait pas exception. Écoutez les sons présélectionnés, ajustez quelques contrôles, parcourez simplement les fonctionnalités ou plongez-vous-y aussi profond que possible : il est facile à comprendre et à utiliser. Nous sommes persuadés que l'Analog Lab constituera un très bon ajout à votre collection d'instruments, et qu'il vous procurera beaucoup de plaisir.

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet www.arturia.com pour en savoir plus sur tous nos instruments matériels et logiciels géniaux. Ce sont des outils inspirants et indispensables pour de nombreux musiciens à travers le monde.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. Bienvenue.....	2
1.1. Histoire.....	2
1.2. Ici et maintenant.....	4
1.3. TAE®.....	5
2. Activation et installation.....	6
2.1. Enregistrement et activation	6
2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC).....	6
2.2. Configuration initiale pour une utilisation autonome.....	6
2.2.1. Utilisateurs Windows : Audio Settings et MIDI Settings.....	7
2.2.2. Utilisateurs macOS : Audio Settings et MIDI Settings	9
2.2.3. Utiliser l'Analog Lab en mode plug-in.....	9
3. Se servir de l'Analog Lab	10
3.1. L'interface.....	10
3.2. La barre d'outils supérieure	11
3.2.1. Le menu Analog Lab.....	11
3.2.2. Présélection actuelle et flèches de navigation	13
3.2.3. Le Sound Store.....	14
3.3. La barre d'outils inférieure.....	14
3.3.1. Options de la barre d'outils inférieure.....	15
3.3.2. Le menu MIDI Settings.....	16
3.4. Le(s) clavier(s) virtuel(s)	21
3.4.1. Options du clavier virtuel.....	21
3.4.2. Fonctionnalités courantes du clavier à l'écran.....	21
3.5. Mode Single Sound.....	23
3.5.1. Navigation des présélections en détails.....	23
3.5.2. Utiliser des balises.....	24
3.5.3. Utiliser le champ Search.....	25
3.5.4. Colonne Results.....	25
3.5.5. Colonne contenant les détails des présélections.....	27
3.5.6. Modifier une présélection.....	28
3.5.7. Ajouter des effets à votre son.....	29
3.6. Mode Multi	30
3.6.1. Mode Multi : Une introduction.....	30
3.6.2. Mode Swap.....	31
3.7. La partie Mixer	32
3.7.1. L'écran principal du Mixer	32
3.7.2. La partie Effects	34
3.7.3. Modifier les effets.....	35
3.7.4. Le Mixer et les Effets sont assignables en MIDI.....	35
3.7.5. Le bouton MIDI Settings.....	36
3.8. Concerts.....	37
3.8.1. Liste de concerts.....	38
3.8.2. Concert actuel	39
3.9. Mode Stage.....	41
3.9.1. Ouvrir et quitter le mode Stage	42
3.9.2. Choix de morceaux et de présélections.....	42
3.9.3. Sélection d'une Partie.....	43
3.9.4. Effets du mode Stage.....	43
3.9.5. Contrôles du mode Stage.....	44
3.10. Macros et assignations de contrôleur.....	44
3.10.1. Assignation de contrôleur	44
3.10.2. La partie Live/Mixer	46
3.10.3. Interaction avec le matériel.....	49
4. Contrat de licence logiciel.....	51

1. BIENVENUE

1.1. Histoire

Début 2001, Arturia a commencé à travailler sur des algorithmes avancés pour l'émulation numérique de caractéristiques de circuits audio analogiques. Ils sont connus sous le nom de TAE®, qui est l'abréviation de True Analog Emulation. En langage non technique, il s'agit d'un moyen inédit d'analyser et de recréer les circuits analogiques du produit original. Près d'un an après avoir commencé à travailler sur les algorithmes, Arturia était prête à recevoir des retours. À l'occasion du NAMM Show de 2002 en Californie, Arturia partagera une première version de ce qui deviendrait le synthétiseur Modular V : une recreation du synthétiseur modulaire classique des années 60 qui a posé les bases de tous les synthés à venir.

En cherchant l'avis d'experts en production sonore et d'utilisateurs passionnés de synthétiseurs, l'équipe Arturia a pu s'assurer de la qualité des instruments qu'elle fabriquait. Le lancement de cette super-machine sonore connaîtra un succès immédiat, étant récompensée par plusieurs magazines de renom et menant au développement d'autres créations de synthés.

Peu après, Arturia recevra de nombreuses sollicitations de musiciens, de producteurs et de groupes. La plupart d'entre eux expliqueront qu'ils prévoyaient de remplacer leurs synthétiseurs physiques originaux par des instruments virtuels. Des artistes du monde entier commenceront alors à percevoir les avantages d'une alternative logicielle comparée aux synthétiseurs physiques. La société Arturia était alors ravie de rendre service et répondra par une liste complète des synthétiseurs les plus appréciés de tous les temps.

Le CS-80V émulé d'après le légendaire Yamaha CS-80, considéré par beaucoup comme le « synthétiseur polyphonique par excellence », verra le jour à l'occasion de la convention AES (Audio Engineering Society) 2003 à New York.

L'ARP 2600V sortira au cours du Winter NAMM Show 2005 à Anaheim. Il s'agit d'une reproduction fidèle de l'ARP 2600 et est idéal pour à peu près n'importe quel son que l'on puisse souhaiter créer : tout, des sons de stabs de drum & bass aux sons de R2-D2 dans Star Wars, a été réalisé avec l'ARP.

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

Lors du Summer NAMM Show de 2007, Arturia lancera le Jupiter-8V. Il était capable de créer des sons très polyvalents : vous pouviez facilement créer un son « gras » ou « cristallin ». En fait, le son et l'apparence du Jupiter-8V se correspondaient : « élégant et soigné ».

L'Oberheim SEM V fera suite au Jupiter-8V. Avec le SEM V, Arturia mettra en avant le son unique du filtre et des oscillateurs constamment variables du SEM original. L'ajout du module 8 Voice Programmer permettra à l'utilisateur de recréer l'un des polysynthétiseurs les plus rares et chers des années 70 : l'Oberheim 8 voice. Comme d'habitude, Arturia dépassera les limites originales du produit et ajoutera de nouveaux sons et de nouvelles fonctionnalités de son et de modulation, qui permettent au SEM V d'aller bien au-delà de l'original tout en conservant les caractéristiques sonores classiques.

En 2012, Arturia lancera son premier projet dans le domaine des pianos électriques classiques avec la sortie du Wurlitzer V. Basé sur un moteur de modélisation physique, cet instrument recréera le son utilisé sur plusieurs des meilleurs albums de tous les temps. Une fois encore, Arturia ira un peu plus loin en donnant aux utilisateurs l'accès aux paramètres de modélisation physique mêmes, vous permettant de façonner le son d'une manière jamais vue auparavant.

En 2014, Arturia se diversifiera en recréant l'orgue à transistors classique Vox Continental. Le son Vox était la pièce maîtresse du son de la « British Invasion » ainsi que des sons des labels Ska et Two-tone des années 70 et 80. L'instrument Arturia Vox va bien au-delà de l'original en ajoutant des tirettes harmoniques supplémentaires, des parties de modulation et de percussion étendues, ainsi qu'une reconstitution du très rare moteur vocal Jennings J70. Il est conçu pour « allumer votre feu ».

Puisqu'Arturia disposait désormais de synthés, d'un piano électrique classique et d'un orgue de légende, la société décida de se développer dans le domaine des machines à cordes vintage en recréant l'Arp/Eminent Solina. Le Solina crée des sons de corde luxuriants qui étaient les piliers de nombreux groupes dans les années 70 et 80. L'équipe a modélisé les circuits originaux du Solina pour qu'il reste fidèle à son caractère et qu'il ait l'« énergie » de l'instrument d'origine, tout en incluant de nombreuses nouveautés pour pouvoir élargir sa palette sonore.

En même temps que la sortie de ce Solina, Arturia a livré l'un des synthés les plus ambitieux et les plus puissants jamais réalisés : une récréation du Matrix 12 d'Oberheim. Ce synthétiseur ultra performant reste aujourd'hui l'un des plus puissants jamais fabriqués. Avec ses nombreuses sources de modulation et des possibilités de routage quasi illimitées, le Matrix 12 V est toujours considéré comme l'un des plus grands synthés de tous les temps.

En 2015, l'arsenal d'Arturia comptera cinq nouveaux instruments illustres. Le Synclavier V, un incroyable synthétiseur et workstation numérique, dont le prix était initialement estimé entre 40 000 et 400 000 USD. Il reposait sur un mélange de synthèse additive et FM avec les possibilités hors pair offertes par le moteur Time slice. Il a été créé en utilisant des parties de code du Synclavier original en partenariat avec Cameron Jones, le développeur de l'instrument d'origine. Le B-3 V reproduit l'orgue à roues phoniques le plus emblématique et son inévitable haut-parleur rotatif. Le Farfisa V est une émulation de deux orgues à transistors réunis en un seul, le Farfisa Compact Deluxe et Duo. Le Stage-73V, qui apporte le son sublime de deux versions du piano électrique à tiges emblématique des années 60 et 70. Le dernier, et non des moindres est le Piano V, qui présente le roi absolu de tous les instruments à clavier, le piano acoustique et plus précisément 9 modèles du plus simple au moins conventionnel.

Avec le lancement de la V Collection 6 en novembre 2017, quatre nouveaux instruments légendaires furent ajoutés à la collection de référence des claviers virtuels. Le CMI V, l'une des premières workstation avec un synthétiseur d'échantillonnage numérique intégré. Le Clavinet V, un clavicorde amplifié électriquement, célèbre pour le son staccato clair et typique. Le DX7 V, le premier synthétiseur numérique ayant connu un succès commercial, basé sur la synthèse FM. Ensuite viendra le Buchla Easel V, un instrument semi-modulaire très bien pensé avec un son incroyable et de nombreuses possibilités.

La sortie de la V Collection 7 en 2019 apportera trois nouvelles émulations fantastiques d'instruments légendaires : le Synthi V, le Mellotron V et le CZ V. L'année 2019 sera aussi celle de la sortie du Pigments, le premier synthétiseur logiciel d'Arturia élaboré en interne de A à Z. Ces quatre instruments servent à renforcer l'engagement perpétuel d'Arturia quant à la création d'instruments de classe mondiale.

L'Analog Lab offre une sélection de sons provenant de la V Collection, fournissant un moyen puissant mais facile d'accéder à un large spectre de sonorités, et ce à partir d'une seule application. Les sons proviennent des instruments suivants :

Synthés	Pianos	Orgues
Arp 2600 V	Clavinet V	B-3 V
Buchla Easel V	Piano V	Farfisa V
CMI V	Stage-73 V	Vox Continental V
CZ V	Wurlt V	
CS-80 V		
Jup-8 V		
Matrix-12 V		
Mellotron V		
Mini V		
Modular V		
Prophet V		
SEM V		
Solina V		
Synclavier V		
Synthi V		

Le système Multi vous permet de combiner deux patches, de les superposer ou de les répartir sur une plage de touches, ce qui signifie que le potentiel de création sonore est pratiquement illimité.

1.2. Ici et maintenant

L'Analog Lab procure tous ces instruments classiques et plus encore, sur une seule application logicielle. Il permet à l'utilisateur d'accéder aux sons de tous ces instruments physiques géniaux qui sont malheureusement, trop chers pour la plupart des gens. Avec son navigateur simple mais puissant et son filtrage intelligent, il raccourcit et facilite la quête du son idéal.

Les fonctionnalités MULTI vous donnent la possibilité de créer vos propres divisions et superpositions de ces synthés et claviers ultra puissants avec une simple fonction glisser-déposer. La partie Concerts vous permet alors d'organiser vos sons et multi afin de pouvoir les rappeler rapidement par le biais de messages de changement de programme. L'Analog Lab est bien plus qu'une simple bibliothèque de sons des meilleurs claviers analogiques : c'est un outil de conception sonore puissant et un instrument de prestation en direct qui fera partie intégrante de votre flux de production quotidien.

Le logiciel prend aussi en charge nativement les nombreux contrôleurs MIDI Arturia et s'adaptera pour refléter leurs contrôles physiques une fois qu'ils seront connectés. De plus, vous pouvez évidemment utiliser des contrôleurs MIDI génériques.

1.3. TAE®

TAE® (True Analog Emulation) est la technologie remarquable d'Arturia dédiée à la reproduction numérique des circuits analogiques utilisés dans les synthétiseurs vintage. Cette technologie est utilisée par de nombreux instruments dont les sons se trouvent dans l'Analog Lab.

Les algorithmes logiciels de TAE® sont le résultat d'une émulation parfaite d'un équipement analogique. C'est pourquoi l'Analog Lab et tous les synthétiseurs virtuels Arturia offrent une qualité sonore sans précédent.

2. ACTIVATION ET INSTALLATION

2.1. Enregistrement et activation

L'Analog Lab fonctionne sur des ordinateurs équipés de Windows 7 ou plus récent et de Mac OS 10.10 ou plus récent. Vous pouvez utiliser la version autonome, ou l'Analog Lab en tant qu'instrument Audio Units, AAX, VST2 ou VST3.



Une fois que l'Analog Lab a bien été installé, l'étape suivante consiste à enregistrer le logiciel.

Il s'agit d'un processus simple qui requiert un autre logiciel : l'Arturia Software Center.

2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas encore installé l'ASC, veuillez vous rendre sur cette page web : [Arturia Updates & Manuals](#)

Cherchez l'Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation dont vous avez besoin selon votre système (macOS ou Windows).

Veuillez suivre les instructions d'installation puis :

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC)
- Connectez-vous à votre compte Arturia
- Faites défiler la partie My products de l'ASC
- Cliquez sur le bouton Activate

Et voilà !

2.2. Configuration initiale pour une utilisation autonome

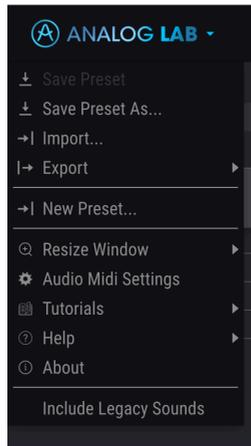
Si vous voulez vous servir de l'Analog Lab en mode autonome, vous devrez paramétrer votre logiciel et vous assurer que les signaux audio et MIDI lui sont correctement transmis. À moins d'effectuer des changements importants sur votre ordinateur, il ne sera pas utile de renouveler ce paramétrage. Ce processus est quasiment identique sur les ordinateurs Windows et macOS, mais dans un souci de clarté, nous les décrirons séparément.



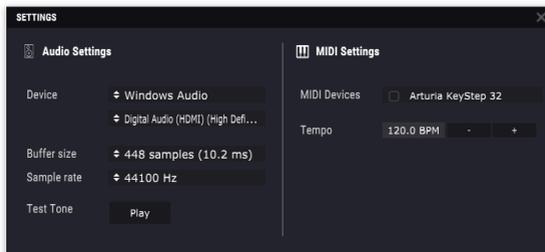
! : Cette partie ne s'applique qu'aux lecteurs prévoyant d'utiliser l'Analog Lab en mode autonome. Si vous comptez vous servir de l'Analog Lab en tant que plug-in sur un logiciel de musique hôte, vous pouvez passer le reste de ce chapitre sans problème (votre logiciel de musique hôte gère le reste de ces aspects).

2.2.1. Utilisateurs Windows : Audio Settings et MIDI Settings

Un menu déroulant est disponible en haut à gauche de l'application Analog Lab. Il contient plusieurs options de configuration. Dans un premier temps, vous devrez accéder au menu et choisir l'option Audio Settings pour que le son et le MIDI puissent circuler.



Puis, vous verrez la fenêtre Audio MIDI Settings. Elle fonctionne de la même manière sur Windows et sur Mac OS X, même si les noms des périphériques disponibles dépendront du matériel que vous utilisez.



Audio Settings et MIDI Settings dans Windows

En partant du haut, voici les options disponibles :

- **Device** sélectionne le pilote audio et le dispositif qui géreront la lecture de l'Analog Lab. Il peut s'agir du pilote interne de votre ordinateur tel que Windows Audio, ou d'un pilote ASIO. Selon votre sélection, le nom de votre interface matérielle devrait apparaître dans le champ.
- **Output Channels** vous donne la possibilité de sélectionner quelle sortie disponible sera utilisée pour router l'audio hors de l'instrument. Si l'appareil sélectionné n'a que deux sorties, seules deux options apparaîtront ici. Si votre appareil comporte plus de deux sorties, vous pourrez choisir une paire de sorties spécifique.

- Le menu **Buffer Size** vous permet de sélectionner la taille du tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son.

i : Une mémoire tampon plus grande signifie une charge CPU plus faible car l'ordinateur dispose de plus longues périodes de temps pour traiter les commandes et moins d'interruptions, mais cela peut entraîner une latence perceptible entre l'enfoncement d'une touche et le résultat entendu (un problème évident quand on joue d'un instrument). Un tampon plus petit implique une latence plus faible entre la pression d'une touche et le fait d'entendre la note, mais une plus grande charge sur votre CPU. Un ordinateur rapide et moderne pourrait facilement fonctionner avec une mémoire tampon de petite taille (256 ou 128) sans problèmes audio. Cependant, si vous entendez des bruits parasites (« pops » et « clics ») ou artefacts, essayez d'augmenter la taille du tampon pour obtenir une lecture fluide. Le temps de latence est affiché en millisecondes à droite de ce menu.

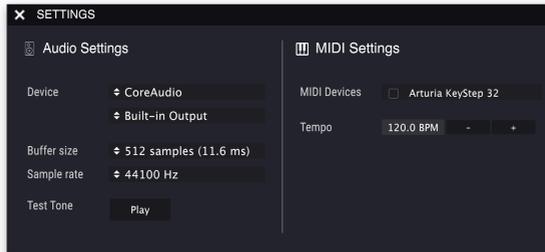
- Le menu **Sample Rate** vous donne la possibilité de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle l'audio est envoyé hors de l'instrument. Les options listées ici dépendront de la capacité de votre interface audio matérielle.

i : Pratiquement tout matériel audio peut fonctionner à 44,1 ou 48 kHz, ce qui convient parfaitement à la plupart des applications, y compris Analog Lab. Des fréquences d'échantillonnage plus élevées imposent des charges plus importantes au CPU ; nous vous recommandons donc de rester à 44,1 ou 48 kHz, sauf si des exigences spécifiques vous obligent à travailler à des fréquences d'échantillonnage élevées.

- **Play Test Tone** effectue un simple test de sonorité pour vous aider à régler les problèmes audio. Cette fonctionnalité peut servir à confirmer si l'instrument est correctement routé à votre interface audio et si l'audio est lu au bon endroit (vos haut-parleurs ou votre casque par exemple).
- Vos appareils MIDI connectés apparaîtront dans la partie **MIDI Devices**. Notez que cet affichage n'est disponible que si les périphériques MIDI sont présents sur votre ordinateur. Pour déclencher l'instrument, cochez la case pour accepter les données MIDI d'un appareil que vous souhaitez utiliser. Notez que vous avez la possibilité de sélectionner plus d'un dispositif MIDI si vous voulez utiliser l'Analog Lab à partir de plusieurs contrôleurs.
- **Tempo** vous permet de définir le tempo du séquenceur de l'Analog Lab. En utilisant l'Analog Lab comme plug-in dans un logiciel de musique hôte, l'instrument virtuel obtient des informations sur le tempo de la part de votre logiciel hôte.

2.2.2. Utilisateurs macOS : Audio Settings et MIDI Settings

Le processus est très similaire à la configuration sur Windows (décrite ci-dessus) et l'accès au menu se fait de la même manière. La différence réside dans le fait qu'OS X se sert de CoreAudio pour gérer le routage audio et dans ce cas, votre périphérique audio sera disponible dans le deuxième menu déroulant. Mis à part cela, les options fonctionnent de façon similaire à celles de Windows.



La fenêtre Audio Settings et MIDI Settings de Mac OS X

2.2.3. Utiliser l'Analog Lab en mode plug-in

L'Analog Lab est disponible en formats de plug-in VST, AU et AAX afin de pouvoir l'utiliser sur tous les principaux Postes de travail audionumériques (DAW - Digital audio workstation) tels que Cubase, Logic, Pro Tools et d'autres. Il est possible de le charger en tant qu'instrument plug-in, et son interface ainsi que ses réglages fonctionneront de la même manière qu'en mode autonome, mis à part quelques différences.

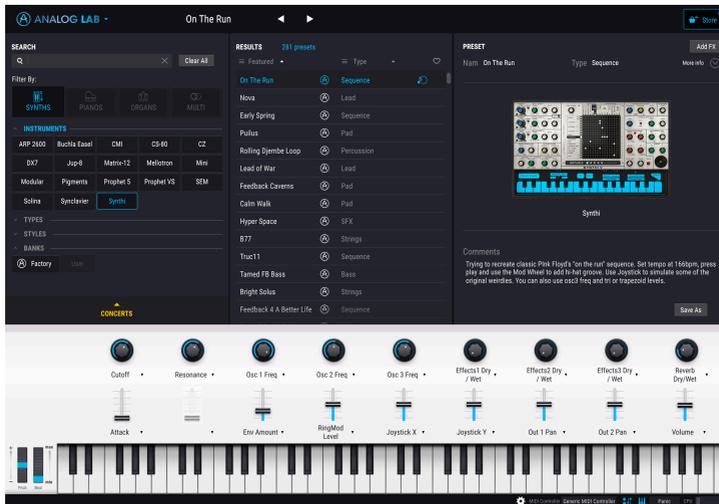
- L'instrument va désormais se synchroniser au tempo hôte de votre DAW, où le tempo est un facteur.
- Vous pouvez automatiser de nombreux paramètres à l'aide du système d'automation de votre DAW.
- Il est possible d'utiliser plus d'une instance de l'Analog Lab dans un projet DAW (contrairement à une seule instance en mode autonome).
- Vous avez la possibilité de router les sorties audio de l'Analog Lab de manière plus créative dans votre DAW à l'aide du système de routage audio propre à votre DAW.

3. SE SERVIR DE L'ANALOG LAB

L'Analog Lab contient des milliers de présélections provenant d'émulations récompensées des plus grands instruments physiques créés par Arturia tels que les synthétiseurs, orgues, claviers et pianos vintage.

Ce chapitre décrit en profondeur les fonctionnalités offertes par l'Analog Lab afin que vous puissiez exploiter au mieux ce logiciel incroyable.

3.1. L'interface



L'Analog Lab partage une interface d'application centrale similaire à celle de nombreux autres instruments de la V Collection. Elle a été conçue pour vous permettre de travailler de manière rapide et intuitive, de trouver, charger et ajuster des sons sans devoir passer du temps à chercher ou à changer de parties ou de fenêtres.

L'interface utilisateur est clairement subdivisée en trois parties :

- **La barre d'outils (haut) :** c'est là que vous gérez les tâches administratives telles que la navigation, le chargement et la sauvegarde de présélections. Vous accédez aussi aux modes Stage et Studio, ainsi qu'à l'Arturia Store. La partie suivante de ce manuel décrit la Barre d'outils en détail.
- **Le panneau (milieu) :** vous y passerez le plus clair de votre temps en utilisant l'Analog Lab. Il contient un puissant système de navigation des présélections qui vous aidera à trouver rapidement des sons. En bas du Panneau, vous trouverez plusieurs contrôles (potentiomètres, curseurs, molettes) ainsi qu'un clavier à six octaves. Notez que cette partie peut varier selon le type de clavier MIDI connecté à votre ordinateur.
- **La barre d'outils inférieure :** cette partie donne un accès rapide à un grand nombre de paramètres et à des informations utiles comme les parties affichées/masquées de l'interface utilisateur, la sélection de votre contrôleur MIDI et la surveillance de l'utilisation du CPU. La Barre d'outils inférieure sera abordée dans la partie suivante de ce manuel.

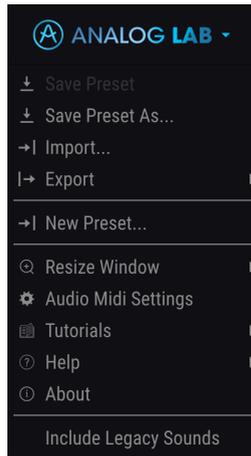
3.2. La barre d'outils supérieure



La Barre d'outils supérieure qui longe la partie haute de l'instrument donne accès à de nombreuses fonctionnalités utiles telles que le menu Analog Lab, la navigation des présélections et le Sound Store Arturia.

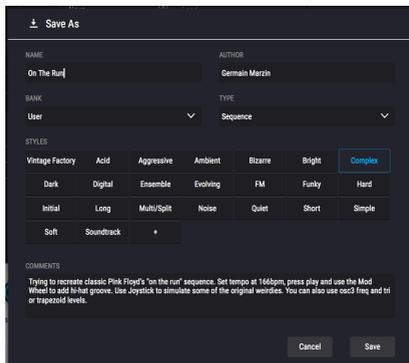
3.2.1. Le menu Analog Lab

Cliquer sur la case Analog Lab dans le coin supérieur gauche de la fenêtre ouvre un menu déroulant et vous donne accès à plusieurs fonctionnalités importantes. Étudions-les en détail.



- **Save Preset** : Cette option écrasera la présélection actuellement chargée pour la remplacer par les changements apportés. Si vous voulez sauvegarder la présélection actuelle sous un autre nom, servez-vous de l'option « Save As... » ci-dessous.

- **Save Preset As...** Vous permet de sauvegarder une présélection sous un autre nom. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer la présélection et entrer des informations la concernant.



🎵 : Le système de navigation puissant d'Arturia vous donne la possibilité de sauvegarder bien plus que le nom d'une présélection. Par exemple, il est possible d'entrer le nom de l'Auteur, de sélectionner une Banque et un Type, de sélectionner des balises qui décrivent le son, et même de créer vos propres Banques, Types et Caractéristiques. Ces informations peuvent être lues par le navigateur de présélections et servent à chercher les banques de présélections ultérieurement. Vous pouvez même saisir du texte dans le champ Commentaires pour fournir une description plus détaillée d'un son. Ceci peut vous aider à vous souvenir d'un son ou à donner un contexte à d'autres utilisateurs avec lesquels vous collaborez.

- **Import** : Cette commande vous permet d'importer un fichier de présélection, une banque complète ou un ensemble de playlists exporté d'un autre instrument Arturia. En important un fichier de playlist (.alplaylist), les playlists seront importées comme de nouveaux morceaux dans le concert actuel (veuillez consulter le chapitre Concerts de ce manuel utilisateur pour en savoir plus).
- **Export** : Il existe deux manières d'exporter des présélections : en tant que présélection unique ou en tant que banque.
 - **Export Preset** : Il est pratique d'exporter une seule présélection lorsque vous voulez la partager avec quelqu'un d'autre. Le chemin par défaut à ces fichiers apparaîtra dans la fenêtre « Save », mais vous pouvez créer un dossier ailleurs si vous le souhaitez. La présélection sauvegardée peut être chargée de nouveau à l'aide du menu *Import Preset*.
 - **Export Bank** : Cette option peut servir à exporter une banque complète de sons à partir de l'instrument, ce qui est utile pour sauvegarder et partager des présélections. Les banques sauvegardées peuvent être chargées de nouveau avec l'option du menu *Import Preset*.
- **New Preset** : Cette option crée une nouvelle présélection avec les réglages par défaut sur tous les paramètres. C'est un bon point de départ si vous voulez créer une nouvelle présélection.

- **Resize Window** : La fenêtre de l'Analog Lab peut être redimensionnée de 50 % à 200 % de sa taille d'origine, sans ajout d'artefacts visuels. Sur un écran plus petit tel que celui d'un ordinateur portable, vous pourriez souhaiter réduire la taille de l'interface afin qu'elle ne domine pas l'affichage. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles. Ils fonctionnent de la même manière quel que soit le niveau de zoom, mais les plus petits peuvent être plus faciles à voir si la fenêtre est suffisamment agrandie. Les options *Zoom In* et *Zoom Out* vous donnent la possibilité d'augmenter ou de diminuer la quantité de zoom en augmentant et en diminuant aux réglages de zoom. Vous pouvez aussi accéder aux options Zoom grâce aux raccourcis clavier affichés entre parenthèses à côté de chaque option.
- **Audio MIDI Settings** : (disponible uniquement en mode autonome) Vous y gérez la façon dont l'instrument transmet l'audio et reçoit le MIDI. La partie Audio MIDI Settings vous donne des informations à ce sujet.

i ! Le menu Audio Settings est disponible uniquement quand l'Analog Lab est en mode autonome. En utilisant l'Analog Lab comme plug-in, le logiciel hôte gère tous les paramètres dans ce menu dont le routage audio et MIDI, les réglages de la mémoire tampon, et plus encore.

- **Tutorials** : L'Analog Lab propose des tutoriels qui vous présentent les différentes fonctionnalités de l'instrument. Sélectionnez l'un d'entre eux et obtenez des descriptions étape par étape pour exploiter les fonctionnalités du logiciel au maximum.
- **Help** : Cette partie fournit un lien pratique vers les pages du manuel utilisateur et de la FAQ de l'Analog Lab sur le site internet d'Arturia. Notez qu'une connexion internet sera nécessaire pour accéder à ces pages.
- **About** : C'est ici que vous visualisez la version du logiciel ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez de nouveau sur la fenêtre About pour la fermer.
- **Include Legacy Sounds** : Ce menu n'apparaît que si vous avez installé la version 1 du Piano V ou du B-3 V. Certaines présélections provenant d'anciennes versions d'instruments ne sont pas ajoutées par défaut puisque ces présélections ont été remplacées par les versions plus récentes et améliorées. Cette option vous permet d'inclure les présélections originales, au cas où vous auriez utilisé les anciennes versions dans vos enregistrements et qu'il vous faudrait retrouver les présélections identiques qui étaient disponibles sur les instruments originaux (v1).

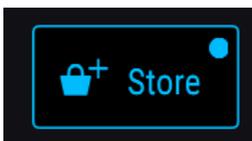
3.2.2. Présélection actuelle et flèches de navigation



Cette zone de la Barre d'outils montre le nom de la présélection ou du multi en cours de sélection. Les flèches gauche et droite servent à charger la présélection précédente ou suivante de votre liste filtrée de présélections.

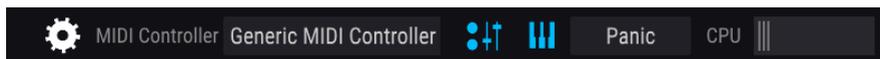
i ! Les flèches Avant et Arrière peuvent être assignées en MIDI. Cela signifie que vous pouvez utiliser les boutons sur votre Contrôleur MIDI pour passer facilement en revue les présélections disponibles sans avoir recours à la souris.

3.2.3. Le Sound Store



Cliquez sur ce bouton pour en révéler les options. À partir de là, il est possible de parcourir et d'acheter n'importe quelle banque sonore incroyable créée par nos concepteurs sonores de talent.

3.3. La barre d'outils inférieure



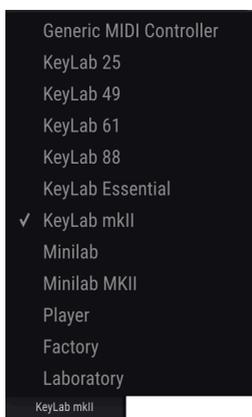
La Barre d'outils inférieure longe le bas de l'interface utilisateur de l'Analog Lab et offre un accès rapide à plusieurs paramètres importants, ainsi qu'à certaines informations.

Tout en passant la souris sur différents contrôles à l'écran de l'Analog Lab, le nom du paramètre sera listé à l'extrême gauche de la Barre d'outils inférieure. La valeur actuelle du contrôle est listée dans une infobulle qui apparaît à côté du contrôle.

Le reste des contrôles est groupé sur le côté droit de la Barre d'outils inférieure. Ils se présentent comme suit :

3.3.1. Options de la barre d'outils inférieure

- **MIDI Settings : (icône engrenage)** Ce bouton ouvre un menu contenant de nombreux paramètres liés au MIDI. La partie suivante de ce manuel décrit ce menu.
- **MIDI Controller Select** : Ce menu vous permet de sélectionner le contrôleur MIDI que vous avez connecté. Si vous utilisez l'un des contrôleurs MIDI Arturia, il sera détecté et configuré automatiquement. La disposition des contrôles du clavier à l'écran sera aussi mise à jour automatiquement. Si vous ne possédez pas de contrôleur Arturia, il est possible de sélectionner « Generic MIDI Controller » et d'effectuer vos propres assignations MIDI.



- **Show/Hide Controls** et **Show/Hide Keyboard** : Ces deux boutons servent à afficher et à masquer différentes parties de l'interface utilisateur de l'Analog Lab. Les icônes « potentiomètres et curseurs » affichent/masquent la partie du contrôleur qui vous permet de modifier la présélection actuellement chargée. L'icône clavier affiche/masque le clavier virtuel sur lequel vous pouvez jouer à l'aide de la souris.



! : Notez que le clavier à l'écran est automatiquement masqué quand un instrument est ouvert en mode édition.

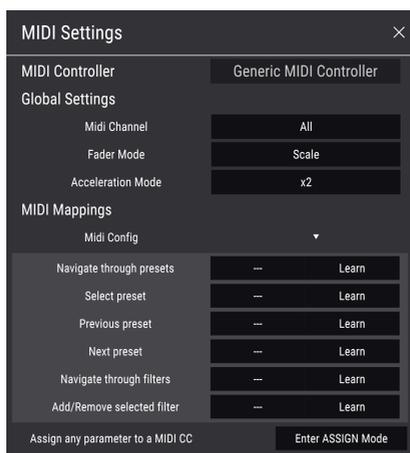
- **Bouton Panic** : Appuyez sur ce bouton pour réinitialiser tous les signaux MIDI en cas de notes « bloquées » ou d'autres problèmes.

- **CPU-mètre** : Le CPU-mètre sert à surveiller la quantité de CPU de votre ordinateur utilisée par l'instrument.

i !: Si le CPU-mètre est élevé, vous entendrez peut-être des bruits parasites pendant la lecture. Dans ce cas, pensez à essayer d'augmenter la taille de la mémoire tampon audio. Vous trouverez ce paramètre sous la partie Audio Settings en mode autonome, ou dans le menu des préférences de votre logiciel de musique hôte.

3.3.2. Le menu MIDI Settings

Cliquer sur l'icône engrenage dans la Barre d'outils inférieure ouvre la fenêtre MIDI Settings suivante :



C'est ici que vous configurez différents paramètres liés au MIDI. Notez que la partie *MIDI Mappings* de ce menu n'est visible que lorsque « Generic MIDI Controller » est sélectionné sous *MIDI Controller*. Les contrôleurs Arturia sont automatiquement assignés en MIDI et prêts à fonctionner, ainsi, aucune configuration n'est nécessaire.

- **MIDI Controller** : Ce bouton vous donne la possibilité de sélectionner quel contrôleur MIDI vous utilisez pour contrôler l'Analog Lab. Il est similaire à l'option « MIDI Controller Select » de la Barre d'outils inférieure décrite dans la partie précédente de ce manuel.

i 🎵: Si vous disposez d'un contrôleur MIDI Arturia mais que vous préférez configurer des contrôles manuellement, sélectionnez « Generic MIDI Controller » dans le menu MIDI Controller.

3.3.2.1. Options MIDI Global Settings

- **MIDI Channel** : cette fenêtre indique le réglage actuel du canal MIDI. Cliquez dessus et elle s'agrandira pour montrer une gamme complète de valeurs sélectionnables (All, 1-16).



Par défaut, l'Analog Lab recevra les données MIDI sur les 16 canaux MIDI. Il est possible de changer cela en sélectionnant un canal spécifique dans ce menu. Par exemple, cette action sera requise si vous voulez vous servir d'un contrôleur externe pour utiliser plusieurs instances de l'Analog Lab.

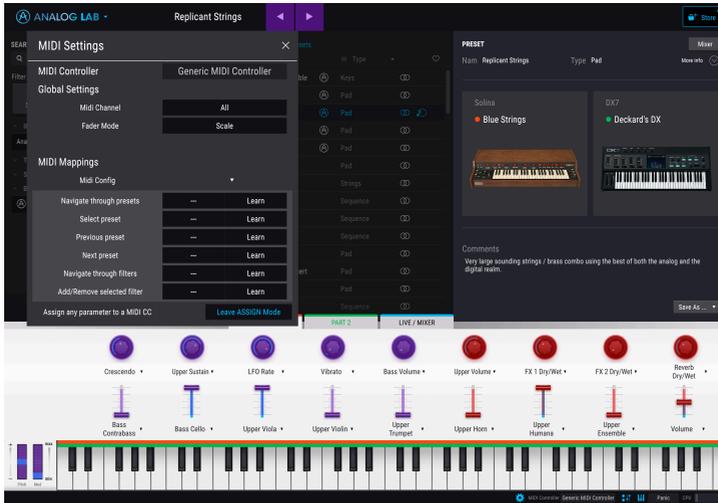
- **Fader Mode** : ce menu détermine le comportement du « pickup » MIDI. Pickup est ce qui se passe dans les scénarios où votre contrôleur matériel (un curseur, par exemple) est désynchronisé d'un contrôle à l'écran. Par exemple, si vous chargez une nouvelle présélection et que les curseurs du contrôleur ne sont pas synchronisés aux nouvelles positions à l'écran. L'option *None* place simplement le contrôle à l'écran à la position physique de votre contrôle quand vous enfoncez, tournez ou déplacez le contrôle. Il s'agit de l'approche la plus simple mais qui peut potentiellement résulter en des changements soudains et brutaux. L'option *Hook* signifie que le potentiomètre à l'écran n'est pas affecté jusqu'à ce que le contrôle physique atteigne la position à l'écran. Ceci permet d'éviter les changements soudains mais signifie que des potentiomètres pourraient ne pas avoir d'effet immédiat sur un contrôle à l'écran tant qu'ils ne sont pas « accrochés » ensemble. L'option *Scale* offre le « meilleur des deux mondes » en déplaçant le contrôle à l'écran, même si le potentiomètre physique n'est pas synchronisé, jusqu'à ce que les deux contrôlent le deviennent. Cette option permet d'éviter les changements brutaux et les potentiomètres non réactifs en fournissant une troisième option élégante.
- **Acceleration Mode** : cette option détermine la sensibilité des encodeurs en ajustant la « balistique » de ces derniers. Il est possible d'ajuster ce paramètre selon vos préférences personnelles si les potentiomètres à l'écran paraissent trop lents ou trop rapides. Notez que cette option n'est disponible que pour certains contrôleurs qui la prennent en charge. Elle est masquée pour ceux dont ce n'est pas le cas.

3.3.2.2. Options MIDI Mapping

Cette partie sert à configurer les contrôleurs MIDI génériques. Notez que ces options de menu ne sont listées qu'en utilisant des contrôleurs non Arturia, ou en sélectionnant « Generic MIDI Controller » dans le menu MIDI Controller.

- **MIDI Config** : ce menu déroulant vous permet de gérer différentes configurations d'assignations MIDI pour contrôler l'Analog Lab. Par exemple, si vous disposez de plusieurs contrôleurs physiques (un petit clavier de « concert », un grand clavier de « studio », un contrôleur à pads, etc.), vous pouvez créer un profil une fois pour chacun d'entre eux puis le charger rapidement. De ce fait, vous n'aurez pas à tout réassigner en MIDI depuis le début chaque fois que vous changez d'équipement. Une fois que vous avez créé un profil, vous pouvez le sauvegarder, le supprimer, l'importer ou l'exporter à l'aide des options dans ce menu. Vos profils d'assignations MIDI sont listés en bas du menu déroulant et le profil actuellement actif est marqué d'un *V*.

- **Function Learn** : ces options fournissent un accès rapide à l'apprentissage MIDI des fonctionnalités de navigation et de filtrage des présélections. Pour vous en servir, il vous suffit de cliquer sur Learn de la fonction de votre choix, et d'enfoncer, de tourner ou de déplacer un contrôle de votre contrôleur physique. Cela aura pour effet d'assigner votre contrôle physique au paramètre de votre choix dans le logiciel.
- Bouton **Enter Assign Mode** : ce bouton place l'Analog Lab en mode MIDI Learn. Dans ce mode, tous les paramètres assignables en MIDI sont mis en évidence et il est possible d'assigner des contrôles physiques (sur votre contrôleur MIDI) aux contrôles de votre instrument à l'écran. Un exemple typique serait d'assigner une vraie pédale d'expression au contrôle Master Volume, ou un potentiomètre physique sur le contrôleur MIDI au potentiomètre Frequency du module Frequency Oscillator.



MIDI Learn fonctionne pour les zones de contrôle, les parties mixer et effets, ainsi que les boutons de sélection de patch de l'Analog Lab. Cette fonction ne peut pas être utilisée directement sur les paramètres des interfaces des instruments, mais vous pouvez assigner en MIDI un contrôleur de la zone contrôleur de l'Analog Lab, puis assigner ce contrôleur à un paramètre de l'interface de l'instrument.

🎵 Vous remarquerez que certains contrôles de l'image ci-dessus apparaissent en rouge, alors que d'autres sont en violet. Les contrôles violets ne sont pas assignés alors que les rouges le sont déjà à un contrôle MIDI externe.

3.3.2.3. Comment fonctionne l'assignation MIDI

Placer l'Analog Lab en mode MIDI Learn (à l'aide du bouton Enter Assign Mode dans le menu MIDI Settings) active le mode MIDI Learn. Quand ce mode est activé, tous les contrôles assignables sont colorés en rouge ou en violet.

Si vous cliquez sur une zone violette, vous placez ce contrôle en mode d'apprentissage. Manipulez un bouton ou un atténuateur physique et la cible devient rouge, pour montrer qu'un lien a été établi entre le contrôle physique et le paramètre du logiciel. Une fenêtre contextuelle affiche les deux éléments étant liés ainsi qu'un bouton Unassign dédié qui déconnectera ces derniers.

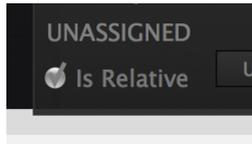


Des **curseurs de valeur minimale et maximale**, qui servent à limiter le changement d'un paramètre d'une plage autre que 0 % - 100 %, se trouvent dans la fenêtre contextuelle. Par exemple, vous pouvez faire en sorte que le volume maître de l'ampli soit contrôlable par un périphérique de 30 % à 90 %. Si vous avez appliqué ce réglage (Min réglé à 0.30 et Max à 0.90), votre bouton physique ne pourra pas changer le volume en dessous de 30 % et au-dessus de 90 %, peu importe jusqu'où vous le tournerez. C'est très pratique pour vous assurer que vous ne baisserez ou n'augmenterez pas trop le son au cours d'une prestation.

Si vous avez malencontreusement assigné un contrôle ou que vous souhaitez le réassigner, cliquez sur le bouton **Unassign** pour supprimer le lien entre le contrôle physique et celui à l'écran.

Dans le cas des contrôles à l'écran (comme les interrupteurs) qui n'ont que deux positions (haut ou bas), vous pouvez toujours utiliser les valeurs minimale et maximale dans la fenêtre contextuelle MIDI Learn. Dans ce genre de cas, le comportement est légèrement différent. En bref, il s'agit de savoir quelles valeurs le contrôleur envoie et si elles sont suffisamment faibles ou élevées pour déclencher le changement de statut dans un interrupteur. Les valeurs seuil sont toujours de 0,5 ou dans le cas d'interrupteurs à deux positions, de .33/.66 pour les interrupteurs à trois positions et ainsi de suite. Il est possible de déterminer les valeurs minimale et maximale du contrôle MIDI physique, mais le fait qu'il affecte ou non le paramètre du logiciel dépend de s'il franchit le seuil requis pour effectuer un changement.

Prenons un exemple. Nous voulons contrôler un interrupteur à deux positions à l'aide d'un atténuateur physique. La valeur de l'atténuateur va de 0.0 à 1.0 et la position de l'interrupteur changera toujours quand 0.5 est franchi. Le même principe s'applique pour les interrupteurs à trois positions, où au lieu que 0.5 soit la valeur du changement de position, il est divisé en tiers. Dans le cas de tirettes harmoniques qui ont neuf positions différentes, la même règle s'applique mais au lieu de diviser la plage du contrôleur en deux ou en trois, elle est divisée en neuf.



Enfin, il y a une case qui s'appelle « **Is Relative** ». Cochez cette case si votre contrôleur MIDI physique envoie des messages MIDI « relatifs ». Ne la cochez pas si le contrôleur MIDI envoie des messages « absolus » (qui est le comportement fréquent).

Un changement « relatif » dit au dispositif récepteur d'augmenter ou de diminuer sa valeur actuelle. Le dispositif récepteur (l'Analog Lab dans ce cas) interprète cette commande comme « augmente/diminue ta valeur actuelle ». Ce type de contrôle est souvent implémenté sur des potentiomètres « sans fin » ou « 360 degrés » qui n'ont pas d'arrêt immédiat à la fin de leur plage. L'avantage est que les potentiomètres physiques sont toujours synchronisés avec leurs contrôles à l'écran. Cependant, tous les appareils physiques ne prennent pas en charge ce mode de fonctionnement, c'est pourquoi les deux options sont disponibles sur l'Analog Lab.

i Il y a deux types de messages courants en utilisant des potentiomètres MIDI : Absolu et Relatif. Le positionnement absolu envoie la position exacte du potentiomètre en tant que valeur numérique spécifique (c'est-à-dire « Règle la valeur à 54, 55, 56, etc. ») quand vous tournez le potentiomètre sur votre contrôleur physique. Il s'agit de la mise en œuvre la plus courante et elle est presque toujours employée lorsqu'on utilise des potentiomètres avec des arrêts « immédiats » aux extrémités. L'inconvénient de cette mise en œuvre est que si vous modifiez des présélections, votre potentiomètre physique et le contrôle à l'écran ne seront plus « synchronisés » et tourner le contrôle physique pourrait faire passer brusquement le contrôle à l'écran sur cette position.

3.3.2.4. Numéros CC MIDI réservés

Certains numéros de Contrôleurs MIDI Continus (CC MIDI) sont réservés et ne peuvent pas être réassignés à d'autres contrôles :

- 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 CC MIDI peuvent être employés pour contrôler n'importe quel paramètre assignable dans l'Analog Lab.

3.4. Le(s) clavier(s) virtuel(s)

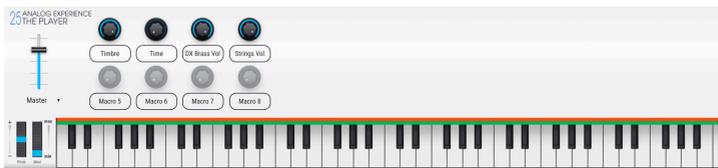
La zone du clavier virtuel dans l'Analog Lab vous donne accès à la fois au clavier cliquable et à de nombreux contrôles que vous pouvez utiliser pour modifier les présélections. Selon votre dispositif connecté, leur apparence peut varier. Parcourons chaque partie.

3.4.1. Options du clavier virtuel

Quand l'Analog Lab détecte un contrôleur MIDI Arturia, il choisit automatiquement un clavier virtuel qui correspond à l'apparence et au fonctionnement du dispositif, afin que tous les contrôles soient visibles sur l'ordinateur et que leurs assignations se correspondent instantanément. Par exemple, un plus grand contrôleur KeyLab MKII physique comportera plus de contrôles à l'écran que le contrôleur à clavier portable The Player. Si un contrôleur MIDI Arturia n'est pas détecté, un contrôleur MIDI générique est affiché à l'écran.



Contrôleur à clavier KeyLab MKII



Contrôleur à clavier The Player



Contrôleur MIDI générique de l'Analog Lab

i Si vous souhaitez écraser cette assignation, ou si aucun clavier Arturia n'est connecté à l'Analog Lab, vous pouvez sélectionner un contrôleur manuellement à l'aide du bouton dans la barre d'outils inférieure.

3.4.2. Fonctionnalités courantes du clavier à l'écran

Alors que les potentiomètres et les curseurs varieront selon le type de contrôleur MIDI utilisé, certains contrôles demeurent constants sur tous les claviers. Ils se présentent comme suit :

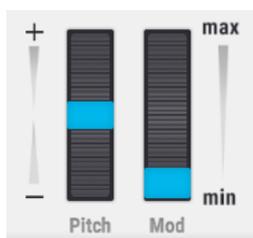
3.4.2.1. Level (volume maître)

Chaque choix du clavier virtuel présente un curseur Level au même endroit : au-dessus des contrôles pitch/mod (sauf sur le Keylab Essential et sur le Keylab MKII où c'est le dernier curseur sur la droite). Ce curseur vous permet de définir le volume de la partie actuelle, ou le volume maître d'un Multi si l'onglet Live est actuellement sélectionné.



3.4.2.2. Molettes Pitchbend et Modulation

Leur apparence pourrait varier en fonction du clavier virtuel sélectionné, mais vous disposerez toujours de l'un de ces ensembles de contrôles sur la gauche :



Pitch : Contrôle la hauteur du son. Cliquez et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur du son actif.

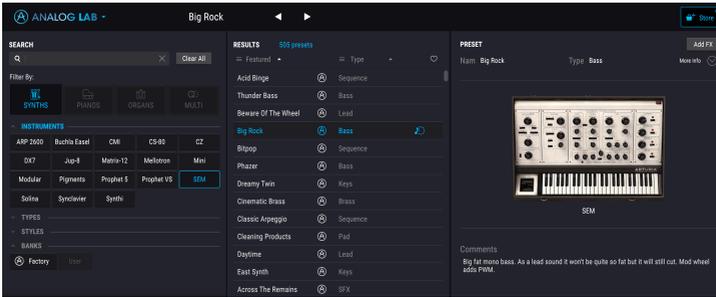
Mod : Contrôle la profondeur de modulation (MIDI controller #1). Cliquez et faites glisser vers le haut pour augmenter la modulation et vice versa.

3.4.2.3. Clavier à six octaves



En l'absence d'un contrôleur MIDI USB externe, vous pouvez toujours auditionner les modifications que vous apportez à un Son ou à un Multi en cliquant sur l'un des claviers virtuels. En utilisant l'Analog Lab en mode autonome, vous pouvez vous servir du clavier de votre ordinateur pour jouer sur les touches à l'écran.

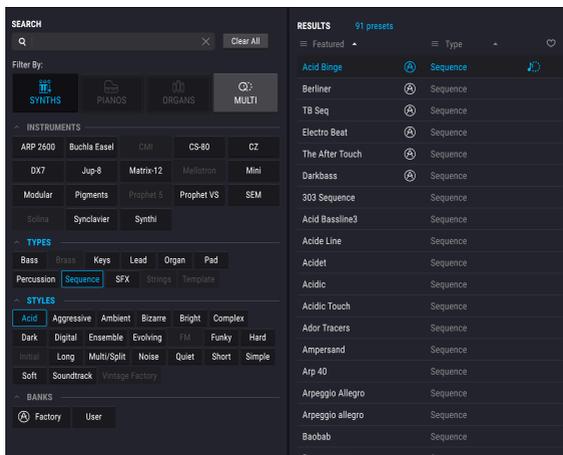
3.5. Mode Single Sound



Nous pensons que l'un des grands plaisirs d'utiliser l'Analog Lab réside dans les 6 500 présélections incroyables qui y sont intégrées. Une présélection contient tous les réglages qui produisent un son particulier. Le navigateur principal, qui est toujours présent et qui occupe la majorité de l'écran, est là où vous trouvez vos présélections.

Pour charger des sons, il vous suffit de cliquer sur une présélection dans la colonne « Results » au centre et de la charger. Les détails de la présélection sont affichés dans la colonne de droite. Tout en faisant défiler la liste, vous réaliserez qu'il y a *beaucoup* de présélections. Pour ne pas vous sentir perdu ou submergé, nous avons développé un ensemble puissant de fonctionnalités de recherche pour vous aider à trouver rapidement le son parfait.

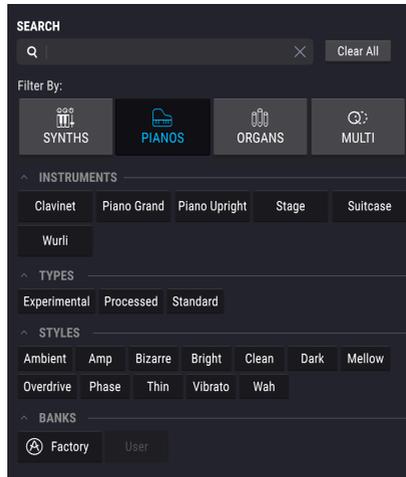
3.5.1. Navigation des présélections en détails



L'Analog Lab, comme les autres instruments de la V Collection, se sert beaucoup du balisage pour raccourcir et faciliter la recherche du son que vous voulez. La colonne « Search » la plus à gauche contient toutes les balises disponibles et cliquer sur une ou plusieurs de ces dernières filtrera la liste de résultats pour ne montrer que les patches contenant ces balises. De plus, il est possible d'utiliser des mots clés ou même de créer vos propres nouvelles balises en sauvegardant des présélections. Les balises nouvellement créées seront ajoutées aux autres et vous pourrez effectuer une recherche en fonction de ces balises.



⌘ : Pour sélectionner plus d'une balise, maintenez la touche cmd (Mac) ou ctrl (Windows) tout en cliquant sur les noms de balises.

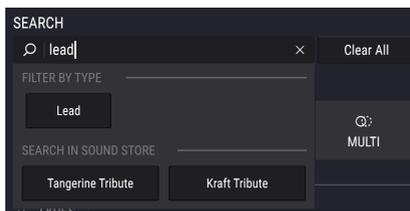


3.5.2. Utiliser des balises

Cette colonne comporte quatre parties (Instruments, Types, Styles et Banks) qui contiennent à leur tour des balises sur lesquelles vous pouvez cliquer pour affiner davantage votre recherche. Chaque partie peut être réduite à l'aide de la flèche sur son en-tête, si vous ne souhaitez pas l'utiliser.

- **Instruments** vous permet de filtrer des résultats basés sur l'instrument source utilisé pour générer le son.
- **Types** vous donne la possibilité de filtrer par l'intermédiaire de balises descriptives comme « experimental » ou « processed ».
- **Styles** vous permet de chercher en vous servant de balises descriptives, pour trouver toutes les présélections identifiées par « mellow » par exemple.
- **Banks** vous donne la possibilité de vous concentrer sur des présélections basées sur la banque à laquelle elles appartiennent. Vous pouvez aussi exporter des banques complètes à partir du menu principal de l'application.

3.5.3. Utiliser le champ Search

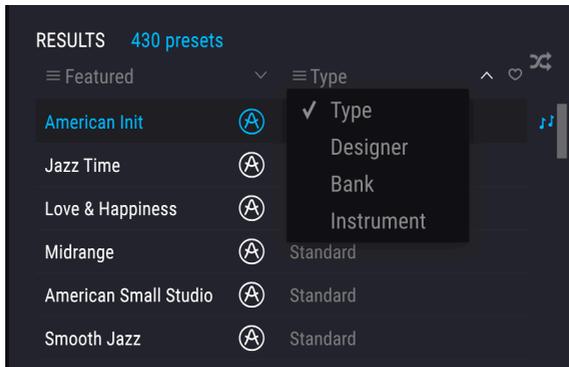


Saisir du texte dans le champ Search réduira encore davantage vos recherches balisées de différentes façons :

- Cela réduit la liste de présélections présentées dans la colonne Results en n'incluant que les présélections qui contiennent le(s) mot(s) exact(s) que vous avez saisi(s).
- Cela localise toutes les balises de filtrage qui correspondent à votre terme de recherche.
- Cela cherche des options qui s'appliquent à vos termes de recherche dans l'Arturia Sound Store.

3.5.4. Colonne Results

La colonne « Results » montre les résultats de votre recherche. Si vous n'avez pas saisi de texte de recherche ni sélectionné de balise(s), elle affichera toutes les présélections disponibles sur l'Analog Lab (ce qui peut faire beaucoup !).



Il est possible d'inverser l'ordre alphabétique d'une colonne en cliquant sur la petite flèche en haut de chacune d'entre elles. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton du menu de l'affichage de la colonne Type pour définir l'information que vous souhaitez afficher dans cette colonne. Par exemple, si vous préférez voir le type d'instrument associé aux sons plutôt que de voir le nom de leur concepteur sonore.

3.5.4.1. Lecture aléatoire des présélections



Si vous souhaitez mélanger vos résultats filtrés afin qu'ils ne soient pas toujours affichés dans le même ordre, cliquez sur l'icône contenant deux flèches qui se croisent (Lecture aléatoire de la liste de présélections). Cette fonction aide à parcourir les présélections de manière plus spontanée et peut vous aider à trouver les sons que vous n'auriez peut-être pas trouvés si vous aviez parcouru les listes de présélections filtrées à partir du début.

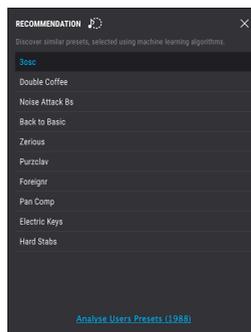


! : Notez que le bouton Lecture aléatoire des présélections n'apparaît qu'après avoir lancé l'Analog Lab cinq fois.

3.5.4.2. Recherche de présélections basée sur l'I.A.



L'une des fonctionnalités les plus étonnantes ajoutées à l'Analog Lab est sa capacité à recommander des sons similaires à l'aide d'une technologie d'intelligence artificielle (IA). Ce système analyse tous les sons dans votre collection Analog Lab et fait des recommandations basées sur la similarité sonore. Si vous avez trouvé un son que vous appréciez, mais que vous voulez auditionner d'autres sons semblables au son que vous avez choisi, cliquez simplement sur l'icône contenant une note et un cercle pointillé dans les résultats de recherche.



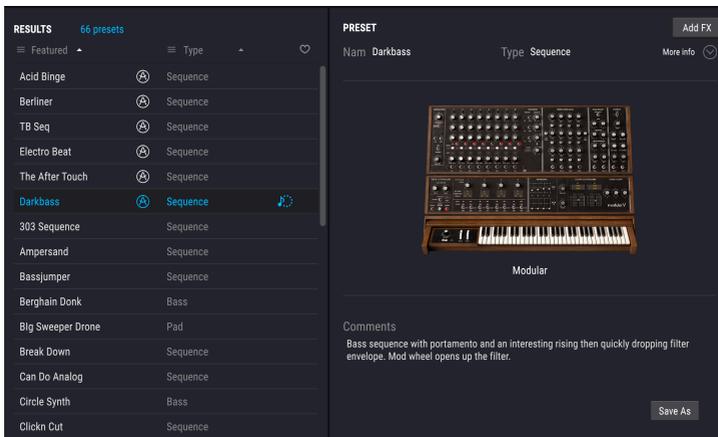
Cliquer sur cette icône fait apparaître les propositions comme montrées ci-dessus. Dans la liste de présélections recommandées par l'IA, vous retrouverez votre présélection sélectionnée à l'origine puis les options similaires. Vous pouvez auditionner les présélections dans la liste en cliquant dessus. Cliquez sur la X en haut à droite une fois que vous avez trouvé un son à votre goût. Si vous voulez poursuivre vos recherches, cliquez sur l'icône avec la note et le cercle en pointillé pour continuer à chercher d'après cette nouvelle présélection.

Le bouton **Analyze Users Presets** analyse les présélections importées ou générées par l'utilisateur qui n'ont pas été ajoutées à la base de données du système de l'IA.

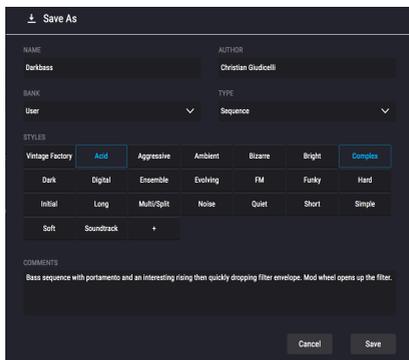
Enfin, le bouton **Analyze Current Preset** analyse la présélection actuellement sélectionnée si elle n'est pas encore dans la base de données du système de l'IA. Cette option peut être plus rapide que la précédente puisqu'elle vous permet d'analyser une seule présélection au lieu de toutes les analyser.

3.5.5. Colonne contenant les détails des présélections

Quand une présélection est choisie, des détails sur cette dernière vous sont donnés dans la partie droite de la liste des présélections.



Servez-vous du bouton **Save As** en bas à droite du panneau pour modifier les informations de la présélection telles que son nom, ses styles et commentaires que vous souhaitez ajouter.



Un bouton Delete est disponible pour les présélections utilisateur en bas à droite du Panneau d'information. Ce bouton n'est disponible que pour les présélections utilisateur (les présélections d'usine ne peuvent pas être supprimées).

3.5.6. Modifier une présélection

L'une des grandes fonctionnalités de l'Analog Lab est qu'il est possible d'ouvrir et de modifier n'importe quelle présélection en utilisant l'instrument original Arturia sur lequel elle a été créée, à condition que vous ayez acheté et installé cet instrument sur votre ordinateur. Les présélections créées à l'aide d'instruments individuels seront aussi disponibles sur l'Analog Lab. De même, quand vous sauvegardez une présélection unique dans l'Analog Lab pour un instrument spécifique, cette dernière pourra être ouverte dans la version autonome de l'instrument si vous l'avez installée et activée.

Dans ce cas, cliquer sur le bouton Edit dans la fenêtre comportant les détails de la présélection ouvrira la présélection actuelle dans ce synthétiseur.



Par exemple, si vous disposez d'un Modular V, vous pouvez ouvrir l'une des présélections du Modular V en cliquant sur le bouton Edit.

Ensuite, la fenêtre d'édition de l'instrument s'ouvrira. Toutes les interfaces d'instruments disponibles s'ouvrent dans la fenêtre de l'Analog Lab.



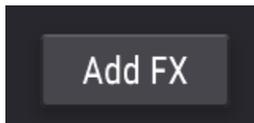
Une présélection du Modular V ouverte et modifiée à partir de l'Analog Lab

Après cela, il est possible de modifier la présélection comme vous le souhaitez à l'aide des contrôles de l'instrument, puis de sauvegarder la présélection modifiée en tant que nouvelle présélection utilisateur. Notez que lorsqu'une présélection a été modifiée, une petite icône étoile vient s'ajouter à côté de son nom.

i : Les présélections d'usine ne peuvent pas être écrasées ; elles peuvent uniquement être modifiées et sauvegardées en tant que présélections utilisateur.

Si vous ne disposez pas de l'instrument concerné et qu'il n'est donc pas activé sur votre ordinateur, ou que la version n'est pas à jour, vous pouvez toujours jouer des sons et les modifier en utilisant les contrôles de l'Analog Lab. Cependant, vous ne pourrez pas visualiser et modifier quoi que ce soit avec l'interface de l'instrument original, à moins que vous n'ayez une version activée et à jour.

3.5.7. Ajouter des effets à votre son



L'Analog Lab vous permet de donner plus de couleur et de vie à une présélection en y ajoutant des effets. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Add FX situé en haut à droite de la colonne contenant les détails des présélections.



Cliquer sur ce bouton ouvre la page du Mixer et vous permet d'ajouter des effets. Nous décrivons cela plus tard dans le manuel. Pour quitter cette partie, cliquez sur le bouton *Quit Mixer* en haut à droite de la fenêtre.



Un bouton Save As est disponible et vous permet de sauvegarder votre présélection avec les effets ajoutés sur l'Analog Lab. Notez que lorsque vous sauvegardez une présélection avec un effet (FX) de l'Analog Lab, la présélection est sauvegardée au format Analog Lab et ne peut être chargée avec l'effet Analog Lab dans l'instrument individuel.

3.6. Mode Multi

Le mode Single Sound est phénoménal, car nos concepteurs sonores et nos modèles de synthés sont absolument excellents. Cependant, nous pensons qu'un mode Multi permettrait à l'Analog Lab d'aller bien au-delà. Il vous permet de prendre deux sons et de les combiner dans une superposition ou de les diviser sur le clavier de votre contrôleur pour une jouabilité simultanée.

Nous avons aussi ajouté un peu de flexibilité dans la possibilité d'activer ou de désactiver différents contrôles MIDI indépendamment pour chaque son.

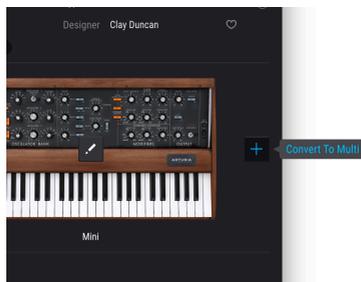
Mais le mode Multi ne se résume pas au simple ajout de deux sons ensemble ! Vous pouvez aussi ajouter des effets indépendants sur chaque son tels que les delay, flanger, reverb, bitcrusher et overdrive, pour n'en citer que quelques-uns. Nous avons fourni une variété d'effets numériques ultra haute qualité qui rendra vos programmes combinés de synthétiseur extraordinaires.

Et bien sûr, vous pouvez ouvrir le panneau d'édition de n'importe quel plug-in de synthèse Arturia installé et autorisé, de ce fait, il est possible d'ajuster les paramètres d'une présélection et de déterminer la combinaison exacte de votre choix.

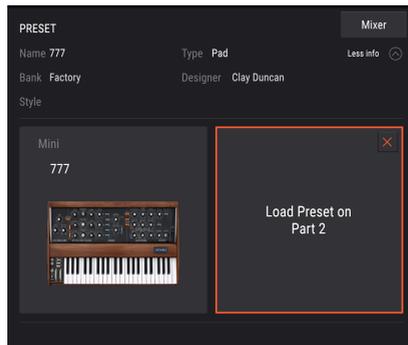
Nous avons déjà inclus beaucoup de Multi afin que vous puissiez avoir une idée des possibilités qui s'offrent à vous. Cependant, nous espérons que vous créerez vous-même vos propres Multi.

3.6.1. Mode Multi : Une introduction

Pour convertir un son unique en Multi, cliquez sur le bouton Convert To Multi dans la fenêtre Preset de droite.



L'affichage changera pour montrer la partie Multi. Votre premier son se trouvera dans l'emplacement de gauche et vous pouvez glisser et déposer n'importe quel son à partir du Navigateur vers un emplacement vide à droite de la fenêtre.



Vous verrez aussi que dans le mode Multi, la zone de contrôle à la base de la fenêtre acquiert deux parties supplémentaires. Part 1 et Part 2 contiennent tous les contrôles pertinents à la modification des parties 1 et 2 dans le Multi. La section Live/Mixer vous donne la possibilité d'assigner des macros pour contrôler plusieurs paramètres pour les prestations en direct. La partie [assignations de macros et de contrôleurs \[p.44\]](#) vous en dit plus sur le sujet.

En travaillant en mode Multi, une copie virtuelle de chaque présélection unique (Single) utilisée dans le Multi est faite et mémorisée dans le patch Multi. Par conséquent, si vous repassez en mode Single et que vous modifiez le patch Single original, la version existante dans le Multi n'est pas affectée. Vous n'avez donc pas à vous soucier des changements sur les patches Single qui affecteraient les Multi.

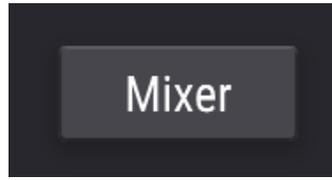
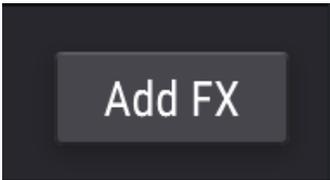
3.6.2. Mode Swap

En créant un nouveau Multi, vous entrez en mode Swap : la Part 2 est sélectionnée et charger une présélection la chargera dans la Part 2. Vous pouvez facilement passer à l'autre partie en cliquant sur l'emplacement. En mode Swap, la présélection chargée le sera dans la partie échangée (« swapped »). Pour quitter le multi et charger une autre présélection, quittez d'abord le mode Swap.

 Notez qu'une couleur est associée à chaque partie (vert pour la Part 1 et orange pour la Part 2) afin de rendre les choses plus claires et visuelles aux utilisateurs.

3.7. La partie Mixer

En haut à droite de la partie Preset, se trouve un bouton qui vous emmène à la partie Mixer de l'Analog Lab. Ce bouton s'appelle *Add FX* quand vous travaillez avec des présélections uniques, et *Mixer* quand vous travaillez avec des Multi. Dans les deux cas, la partie effets et mixage s'ouvre.



Pour quitter la partie Mixer et retourner à la colonne Preset, cliquez sur le bouton *Quit Mixer* en haut à droite.

3.7.1. L'écran principal du Mixer

Quand vous ouvrez le mixer, vous verrez ce qui suit par défaut :



La partie de contrôle des Pistes

Vous y verrez cinq bandes de canaux :

1. Preset 1
2. Preset 2 (si applicable)
3. Effects A
4. Effects B
5. Master

Les contrôles disponibles sont les suivants :

- Toutes les bandes de canaux présentent un curseur de volume pouvant servir à déterminer le volume de la ou des présélection(s), du ou des effet(s), ou de la sortie globale. Il est possible de les utiliser pour sous-mixer deux sons, de mélanger les signaux de retour « affectés » (par des effets) ou de régler le niveau de sortie global.
- Chaque bande de canal de présélection comporte un panoramiseur stéréo qui définit la position de la présélection dans le champ stéréo. C'est utile pour créer davantage de largeur et de séparation stéréo dans un Multi. Chaque bande de canal de présélection comporte aussi deux potentiomètres d'envoi d'effets (Send) qui vous permettent de déterminer la quantité de présélection qui est envoyée à un effet à traiter. Vous pouvez envoyer un petit signal à un envoi d'effet pour une coloration subtile du son, ou en envoyer beaucoup pour un son plus riche et plus affecté. Enfin, l'interrupteur Pre/Post détermine si l'effet est envoyé avant ou après l'atténuateur. Notez que le Pre/Post est masqué par défaut et n'est révélé que quand vous passez le curseur sur le potentiomètre Send.
- Les bandes de canaux de retour d'effet (Return) comprennent des menus déroulants qui vous permettent de sélectionner le(s) effet(s) de votre choix. Cliquer sur l'icône d'un effet sélectionné affiche l'effet à l'écran afin que vous puissiez déterminer ses différents paramètres. Chaque effet chargé comporte aussi un interrupteur marche/arrêt pour être en mesure de désactiver rapidement un effet. Les curseurs de volume déterminent la quantité de signaux affectés qui sera réintroduite dans le mix principal. L'utilisation des potentiomètres Send A et Send B ainsi que des deux curseurs Return peut vous procurer un contrôle précis sur la quantité d'effet introduite dans le signal.
- La bande du canal Master inclut deux effets « maîtres » supplémentaires qui peuvent être sélectionnés en cliquant sur le menu déroulant et fonctionnent de la même manière que les bandes de canaux de retour d'effet (Return) décrites précédemment. Enfin, cette bande de canal contient un contrôle du volume maître de l'Analog Lab.

3.7.2. La partie Effects

Cette partie vous permet de charger et de modifier deux effets par présélection et deux effets Multi « maîtres ». Chaque partie peut être activée et désactivée à l'aide de son bouton d'alimentation. Vous pouvez aussi cliquer sur le champ de nom de l'effet pour sélectionner l'un des effets disponibles.



Les effets sont :

- MultiFilter
- ParamEQ
- Compressor
- Distortion
- Chorus
- Flanger
- Phaser
- StereoPan
- Delay
- Reverb

3.7.3. Modifier les effets

Il vous suffit de cliquer sur l'icône de sa miniature pour modifier un effet chargé. Ce faisant, vous afficherez une version agrandie de l'effet, que vous pourrez ensuite paramétrer à votre guise. Une fois que les réglages vous conviennent, cliquez sur le bouton « X » en haut à gauche pour fermer ce grand éditeur et pour retourner sur la page principale du Mixer.



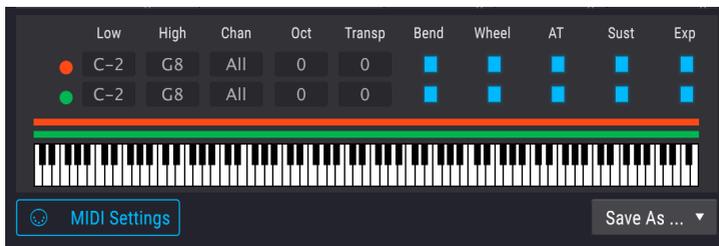
3.7.4. Le Mixer et les Effets sont assignables en MIDI

Le Mixer et tous les effets peuvent répondre au MIDI et sont assignables en MIDI. Cela veut dire que si vous mettez l'Analog Lab en mode MIDI Learn, vous pourrez contrôler tous les paramètres mis en évidence avec votre contrôleur MIDI physique.



3.7.5. Le bouton MIDI Settings

Cliquer sur le bouton MIDI Settings en bas à gauche de l'écran affiche la partie suivante :



L'Analog Lab vous donne la possibilité d'être créatif dans la façon dont les sons sont assignés sur votre clavier MIDI et dans la façon dont ils répondent aux différents types d'entrées MIDI. Chacune des deux parties a une partie MIDI settings identique qui vous permet de créer des patches de performance qui sont plus intéressants que deux sons simplement superposés. Voici comment cela fonctionne, en allant de gauche à droite :

- Les cases **Low** et **High** déterminent la plage de touches qui déclencheront cette partie en particulier. Par défaut, les deux parties sont assignées sur le clavier complet et toutes les notes sont allumées. Cependant, si vous modifiez les valeurs des notes graves et aiguës soit en cliquant et en faisant glisser la souris dans les cases de valeur, soit en faisant glisser les marqueurs de notes rouges à chaque extrémité du petit écran du clavier, vous pouvez limiter la réponse MIDI à une plage de touches spécifique. Les zones de touches non assignées seront grisées. Une utilisation type serait d'assigner un son de basse à l'extrémité basse du clavier, et un son de lead dans les zones centrale et supérieure de touches. Bien sûr, lorsque les zones de touches se chevauchent, appuyer sur des notes MIDI dans cette zone déclenchera les deux sons.



Un exemple de Multi divisé

- Le réglage **Chan** vous permet d'assigner un canal MIDI spécifique à chaque partie. Cliquer sur cette option affiche un menu dans lequel vous pouvez choisir un canal alternatif ou le laisser réglé sur All pour écouter tous les canaux. Il peut être utile en jouant en live, pour disposer de deux claviers MIDI ou d'un clavier divisé jouant deux sons différents. Il peut aussi servir dans un DAW, pour envoyer deux pistes MIDI différentes vers l'Analog Lab, une jouant chaque partie.



i !: Notez que si vous avez sélectionné un canal MIDI (MIDI Channel) dans la partie MIDI Controller Settings (dans la barre d'outils inférieure), les informations MIDI entrantes seront filtrées avant d'atteindre cette partie.

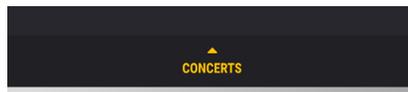
- Les parties « Oct » et « Trans » vous permettent de transposer la lecture d'une partie vers le haut ou vers le bas d'une ou plusieurs notes ou octaves. Cliquez, maintenez, faites glisser vers le haut ou vers le bas à l'aide de la souris pour apporter des changements, et double-cliquez sur la valeur numérique pour la remettre à zéro. Quelles que soient les notes MIDI que vous jouez sur votre clavier, l'Analog Lab réinterprétera cette entrée selon les réglages apportés dans les parties Octave et Transpose et convertira immédiatement l'entrée en temps réel. C'est un bon moyen, par exemple, d'assigner un son une quinte au-dessus, ou une octave en dessous, afin que vous puissiez obtenir un son bien plus avancé, presque comme si deux personnes jouaient à l'unisson.
- Les cases restantes déterminent si chaque partie répond à certains messages de contrôle MIDI : pitch bend, molette de modulation, aftertouch, données des pédales de sustain et d'expression. Quand ces cases sont blanches, elles sont paramétrées pour recevoir des données. Quand elles sont en gris foncé, elles sont réglées pour les ignorer. Dans certains cas, par exemple, vous pourriez vouloir qu'une partie réponde à des données de sustain, mais pas aux autres. Ou alors qu'une partie soit modifiée par une pédale d'expression, mais que l'autre partie ignore cette pédale. Il s'agit de moyens par lesquels vous pouvez rendre des Multi plus dynamiques et intéressants à jouer.

3.8. Concerts

Concerts est un concept créé par Arturia pour faciliter les prestations en direct. Un concert est une collection d'un certain nombre de « morceaux », chacun d'entre eux pouvant contenir jusqu'à 128 présélections. L'idée ici est de vous donner la possibilité d'organiser vos morceaux et présélections avant un concert, afin que vous puissiez trouver rapidement des présélections une fois sur scène.

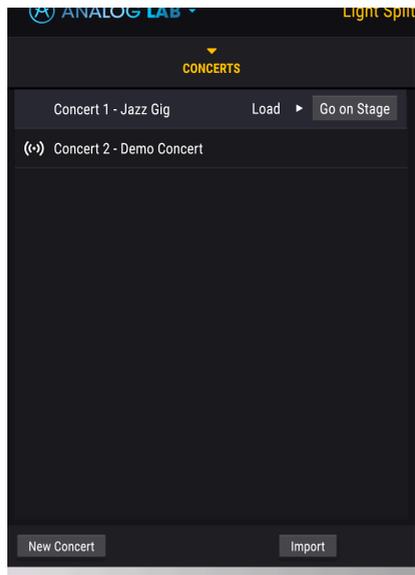
i !: Les présélections que vous placez dans un concert sont sauvegardées indépendamment dans le cadre du concert. Cela signifie que tout changement effectué sur la présélection originale n'affectera pas le son de la présélection dans votre concert. De même, tout changement effectué sur une présélection dans un concert n'affectera pas la présélection originale dans le navigateur de l'Analog Lab. Si vous avez ajusté une présélection dans un concert et que vous souhaitez utiliser cette présélection ailleurs, sauvegardez-en une copie dans une banque utilisateur afin de pouvoir y accéder sans devoir charger le concert.

Pour ouvrir et fermer l'onglet Concerts, cliquez simplement sur le bouton Concerts dans la colonne Search des présélections.



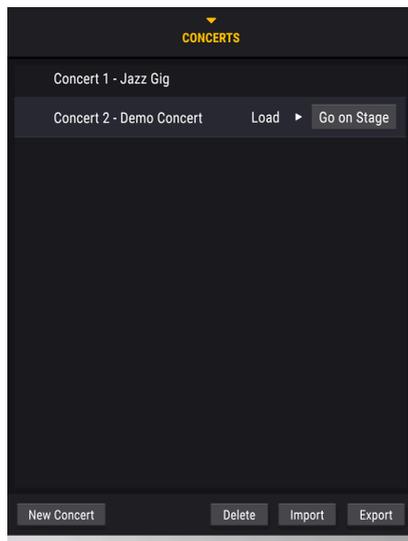
La partie Concerts comporte deux pages : *Liste de concerts* et *Concert actuel*. Nous allons aborder chacune d'entre elles séparément.

3.8.1. Liste de concerts



Cette page est là où sont affichés tous vos concerts.

Le concert actuellement chargé présente l'icône suivante.



Passer le curseur sur l'un des Concerts de cette liste révélera les mots *Load* et *Edit*. Si vous passez le curseur sur un concert non chargé, le mode *Load* apparaîtra afin que vous puissiez charger le Concert. Notez que vous devez d'abord charger un concert avant de pouvoir en modifier le contenu.

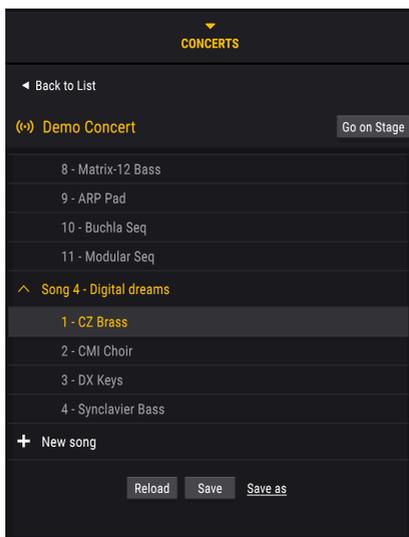
Si vous passez la souris sur le Concert actuellement chargé, le mot **Edit** apparaîtra et cliquer dessus vous mènera vers la page Current Concert (décrite dans la prochaine partie de ce manuel).

Passer le curseur sur un Concert de cette liste révèle un bouton **Go on Stage**. Ce bouton charge immédiatement le concert sélectionné et ouvre le Mode Stage (décrit plus tard dans ce chapitre). Notez que, si aucune présélection n'est sélectionnée, cliquer sur ce bouton chargera automatiquement la première présélection du concert sélectionné.

Il est possible de créer de nouveaux Concerts en cliquant sur le bouton **New Concert**. Le bouton **Import** vous permet d'importer les playlists de l'Analog Lab. Une fois qu'un projet est sélectionné, il est possible de l'effacer (**Delete**) ou de l'exporter (**Export**) à l'aide des boutons qui apparaissent en dessous (ces boutons ne s'affichent que si un Concert est sélectionné).

3.8.2. Concert actuel

Cliquer sur *Edit* sur le concert actuellement chargé ouvre la page affichée ci-dessous.



Elle vous permet de voir les morceaux ainsi que toutes leurs présélections. Vous pouvez aussi modifier l'ordre des morceaux et effectuer d'autres tâches administratives comme la sauvegarde et le rechargement de Concerts.

Un concert peut contenir un certain nombre de morceaux, chacun d'entre eux pouvant comporter jusqu'à 128 présélections. Cliquez sur une présélection pour la charger.

Pour créer un nouveau morceau, cliquez sur l'icône + **New Song** en bas de la liste de morceaux. Glissez et déposez des présélections à partir de la liste Results pour ajouter des présélections à un morceau. Cliquez et faites glisser pour réorganiser des présélections dans un morceau ou pour les déplacer sur un autre morceau. Pour effacer une présélection d'un morceau, sélectionnez la présélection et cliquez sur l'icône Poubelle à droite de son nom.



! : Notez que les présélections des concerts sont sauvegardées automatiquement quand un changement est effectué, mais aussi en sauvegardant le Concert (expliqué plus bas). C'est pourquoi le menu de sauvegarde dans la barre d'outils de l'Analog Lab est désactivé.

Le bouton **Reload** vous donne la possibilité de recharger le concert actuel à partir d'un fichier sauvegardé. C'est utile si vous essayez de changer l'ordre des morceaux ou des présélections mais que vous changez d'avis et que vous voulez revenir en arrière et retourner à la version originale (sauvegardée).

Le bouton **Save** sauvegarde immédiatement le concert actuel sous le même nom.

L'option **Save As** vous permet de sauvegarder le concert actuel sous un autre nom. Elle est utile si vous souhaitez faire des versions alternatives de concerts (par exemple avec un ordre différent ou plus de morceaux).

3.9. Mode Stage

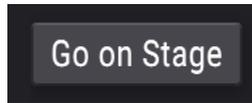


Le mode Stage est un mode spécial intégré à l'Analog Lab 4 et conçu pour aider les musiciens à se produire sur scène. Ce mode retire les fonctions dont les musiciens n'ont pas besoin sur scène (tels que les balises de navigation pour les présélections, les destinations de routage de modulation, ou d'autres contrôles liés à la conception sonore). Ce faisant, les fonctionnalités importantes sont plus grandes et donc plus faciles à voir à l'écran. L'idée ici est de fournir un mode focalisé sur la prestation, qui minimise les fonctions gênantes/inutiles, qui réduit les chances de se tromper en cliquant au mauvais endroit, et d'aider les musiciens à donner le meilleur d'eux-mêmes !

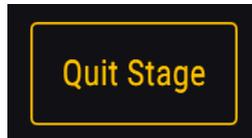
i Notez que le mode Stage est en *lecture seule*, ce qui signifie que vous ne pouvez pas modifier des éléments comme les effets, les points de division MIDI ou d'autres paramètres de « configuration ». Les seuls paramètres que vous pouvez modifier dans ce mode sont les potentiomètres et les atténuateurs de performance. Le but : vous simplifier la vie lorsque vous êtes sur scène. Si vous voulez modifier les autres paramètres, cliquez sur le bouton *Exit Stage Mode* en haut de l'écran pour quitter ce mode.

3.9.1. Ouvrir et quitter le mode Stage

Accédez au mode Stage en cliquant sur le bouton *Go on Stage* sous la partie Concerts. Tous les morceaux et présélections que vous avez sélectionnés seront désormais visibles pour un accès facilité.



Pour quitter le mode Stage, cliquez simplement sur le bouton *Quit Stage* en haut de l'écran.



3.9.2. Choix de morceaux et de présélections



La partie supérieure gauche de l'écran comporte le concert actuellement chargé (avec ses morceaux et ses présélections) en gros, pour que le texte soit facile à lire. Un concert peut contenir un certain nombre de morceaux, chacun d'entre eux pouvant comporter jusqu'à 128 présélections.

Cliquez sur une présélection pour la charger.



Vous pouvez aussi utiliser les messages de changement de programme MIDI (MIDI Program Change) pour modifier vos présélections. En travaillant ainsi, le MSB (Most Significant Byte) sélectionne le morceau alors que le PC (Program Change) sélectionne les Présélections dans ce morceau.

3.9.3. Sélection d'une Partie

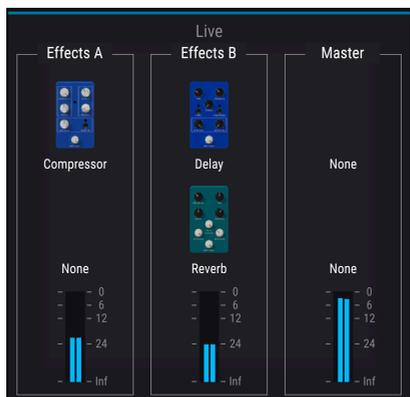


Une présélection peut contenir une ou deux parties. Ces parties sont affichées au milieu de l'écran. Si votre présélection contient deux parties, vous pouvez sélectionner l'une d'entre elles en cliquant dessus. La partie actuellement sélectionnée est mise en valeur et les VU-mètres sous chaque partie vous donnent une indication visuelle de ce qui se passe. Les contrôles de la partie actuellement sélectionnée sont listés en bas de la fenêtre du mode Stage (voir ci-dessous).



Si vous avez un KeyLab MkII ou un KeyLab Essential, vous pouvez facilement sélectionner des parties directement depuis le contrôleur en cliquant sur les boutons *Part 1*, *Part 2* ou *Live*. Si vous possédez un MiniLab, vous pouvez sélectionner Part 1, Part 2 ou Live en appuyant sur Shift + pad 1, 2 ou 3 respectivement.

3.9.4. Effets du mode Stage



Les différents effets utilisés dans la présélection sont affichés à droite des parties avec les VU-mètres pour indiquer les niveaux de signaux.

3.9.5. Contrôles du mode Stage



Les contrôles de vos parties sélectionnées sont affichés à l'aide de curseurs et de potentiomètres agrandis qui sont faciles à voir et à manipuler.

3.10. Macros et assignations de contrôleur

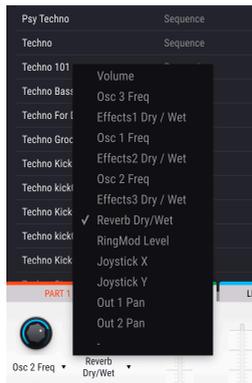
3.10.1. Assignment de contrôleur

Quand vous chargez une présélection dans l'Analog Lab, la zone du contrôleur à la base de la fenêtre change pour refléter les assignations du contrôleur mémorisées dans cette présélection. Dans le cas de présélections d'usine, ce seront ces contrôles que les concepteurs sonores ont jugé les plus utiles pour cette présélection. De plus, si vous utilisez l'un des contrôleurs Arturia directement pris en charge comme le KeyLab ou le Minilab, l'ensemble pertinent de contrôles sera chargé pour s'adapter à ce contrôleur. Si votre contrôleur matériel comporte beaucoup de contrôles physiques, ils seront disponibles et préassignés dans la partie contrôleur. Si votre contrôleur a moins de contrôles physiques, un ensemble simplifié sera affiché.



La partie contrôleur affichant la disposition d'un contrôleur Keylab

Pour tous les contrôles montrés dans cette zone, il est possible de cliquer sur le nom du contrôleur pour voir un menu contextuel de tous les autres paramètres disponibles vers lesquels ce contrôleur peut être dirigé. Cette liste dépendra de la présélection que vous avez chargée. Ainsi, pour un synthé, vous verrez des destinations comme les oscillateurs et les enveloppes, alors que pour un orgue, vous verrez des contrôles d'expression ou de tirette harmonique.



Réassigner des contrôleurs

Si vous le souhaitez, vous pouvez retirer l'assignation d'un contrôleur en choisissant l'option du menu qui est un petit tiret, et qui signifie qu'aucun paramètre n'est assigné.

Si vous êtes en mode Multi, vous aurez deux sections contrôleur, une pour chaque partie. Si vous utilisez un contrôleur Arturia qui est intégré à l'Analog Lab, votre contrôleur matériel assignera ses contrôles physiques à la même zone sur chaque partie par défaut. Par exemple, un potentiomètre physique qui est assigné au deuxième potentiomètre de la Part 1 modifiera aussi le deuxième potentiomètre virtuel dans la Part 2. Il est bien sûr possible de réassigner des paramètres comme mentionnés précédemment, ou de retirer l'assignation d'un paramètre à partir d'un contrôleur dans une partie afin que le potentiomètre ne modifie qu'un paramètre.

Si vous utilisez un contrôleur MIDI générique, vous assignerez des paramètres uniques aux sections Part 1, Part 2 ou Live/Mixer malgré la page que vous êtes en train de visualiser. C'est seulement en utilisant un contrôleur Arturia intégré que vous bénéficiez de l'assignation par défaut des contrôles physiques sur le logiciel.



Changer des paramètres en mode Multi

Quand vous disposez d'un instrument installé et activé (le Modular V dans l'exemple ci-dessous), vous pouvez visualiser son interface complète en cliquant sur le bouton Show Interface.



Lorsque vous cliquez sur le bouton Assign dans le coin supérieur droit (l'icône Lien), vous activez les fonctionnalités d'assignation interne de l'Analog Lab, qui sont affichées en vert. Cela vous permet d'assigner des contrôles dans la partie inférieure de la fenêtre aux contrôles dans l'interface de l'instrument. Si vous ne possédez pas cet instrument, vous pouvez cliquer sur le nom d'un contrôle pour afficher une liste des paramètres de destination les plus fréquents pour cet instrument.

Notez qu'il est possible d'utiliser les modes d'assignation de contrôleurs avec les assignations MIDI. En assignant le potentiomètre ou atténuateur MIDI physique à l'un des contrôles de l'Analog Lab (violet), puis en assignant ce contrôle à un paramètre de l'instrument (vert), vous pouvez configurer directement le matériel sur les contrôles de l'instrument.

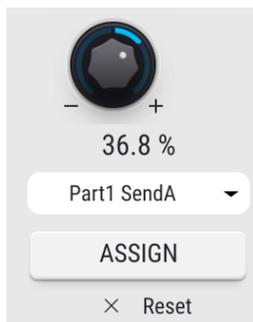
3.10.2. La partie Live/Mixer

Cette partie contient huit potentiomètres Macro et neuf curseurs qui peuvent être personnalisés pour contrôler de nombreux paramètres différents dans une partie, mais aussi dans la section d'effets. L'idée est qu'en assignant des contrôles Macro à un ou plusieurs paramètres et en les modifiant en temps réel, vous êtes en mesure de créer des sons et des performances plus intéressants. Si vous cliquez sur le champ de nom de l'un des huit potentiomètres Macro, vous ouvrirez la zone d'édition de cette Macro.



Chaque potentiomètre Macro peut être assigné à un maximum de quatre destinations, afin de pouvoir créer rapidement de puissantes configurations de contrôleur. Ces assignations sont sauvegardées en tant que patch Multi. Si vous cliquez dans le champ de nom vert, vous pouvez saisir un nom pour la Macro, ce qui est pratique pour garder une trace de ce qui est assigné à partir de l'interface principale.

Chacun des quatre emplacements de destinations comporte un certain nombre d'éléments.



- Le potentiomètre en haut est le contrôle de la quantité de Macro et varie entre -100 et 100.
- Le champ numérique sous le potentiomètre affiche la quantité de Macro.
- Cliquer sur le menu d'assignation au centre de cette zone révélera un menu de toutes les destinations d'assignation de Macro disponibles. Il variera selon les instruments actuellement chargés dans le Multi. Il contient tous les paramètres pour la Part 1 et 2, plus les parties Mixer et Effect.
- Appuyer sur le bouton Assign vous permet de diriger rapidement la Macro vers les parties Mixer ou Effect. Quand l'une de ces parties est visible, cliquez sur le paramètre cible requis pour lui assigner la Macro. Si vous possédez l'une des versions complètes du plug-in dont l'Analog Lab se sert pour générer ses sons, vous pourrez utiliser la fonction Assign pour assigner une Macro sur les paramètres dans cet instrument en particulier.
- Le bouton X efface l'assignation de la Macro.

Par conséquent, après avoir effectué des assignations et saisi des noms de Macro personnalisés, votre partie Live/Mixer pourrait commencer à ressembler à cela.



Il est important de comprendre la relation entre un potentiomètre Macro (dans la partie principale de gauche) et les quatre potentiomètres liés associés à chacun d'entre eux. Les quatre potentiomètres liés à un potentiomètre principal peuvent avoir des quantités variables qui leur sont assignées.

Dans la capture écran précédente, vous pouvez voir que chacun des quatre potentiomètres comporte des plages de données positives et négatives. Quand le premier potentiomètre Macro principal est tourné (ici « Timbre »), les quatre sous-contrôles modifieront leurs valeurs dans les limites des plages de données affichées en utilisant les zones vertes. Replacer le potentiomètre principal à zéro supprime les effets de la Macro sur tous les sous-contrôles connectés.

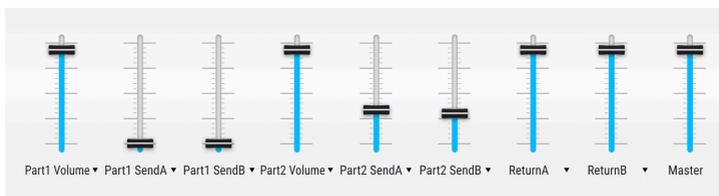
Pour donner un exemple pratique, imaginez avoir la configuration suivante.

- Macro 1 liée à ses autres sous-contrôles, chacun assigné à un paramètre d'instrument, d'effet ou de mixer.
- Sous-contrôle 1 assigné à la quantité de retard (delay) dans la partie Effects avec une plage de 0-75, donc le retard peut être réglé de 0 à 75 %.
- Sous-contrôle 2 assigné au niveau de retour (Return) de retard dans le mixer, avec une plage de 0-100.
- Sous-contrôle 3 assigné à LFO Rate dans une des « Part » avec une plage de -100 à 100.
- Sous-contrôle 4 assigné à Cutoff dans une des « Part » avec une plage de -70 à +70.

Avec cette configuration, tourner le potentiomètre Macro 1 donnerait un résultat de changement des quatre paramètres en même temps, mais avec des quantités différentes, contrôlées par les plages de données que vous avez déterminées pour chacun. Vous pourriez donc changer un peu la quantité de retard, mais changer beaucoup la quantité de filtre de coupure, en utilisant un seul contrôle Macro. En pensant aux assignations dans chaque partie Macro, vous pouvez créer de puissants raccourcis qui modifient plusieurs paramètres en même temps.

3.10.2.1. Autres contrôles

La partie Live/Mixer principale contient aussi des contrôles utiles à la prestation en direct, chacun pouvant avoir des commandes MIDI qui leur sont assignées pour un ajustement plus pratique.



En plus des potentiomètres Macro dans la partie Live/Mixer, vous avez :

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

3.10.3. Interaction avec le matériel

En plus de l'assignation automatique des contrôles des onglets des Parts 1 et 2 et de la partie Live/Mixer, les contrôleurs MIDI Arturia directement intégrés à Analog Lab possèdent de nombreux raccourcis. Les commandes sont les suivantes, où l'action est faite sur le matériel et le résultat visible sur le logiciel.

3.10.3.1. Contrôleurs Player et Factory

- Shift + Octave Plus : Présélection suivante
- Shift + Octave Minus : Présélection précédente
- Shift + potentiomètre Level : Parcourt les présélections de la liste
- Shift + potentiomètre Level enfoncé : Charge la présélection sélectionnée
- Snapshot 1 : Sélectionne Part 1 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 1)
- Snapshot 2 : Sélectionne Part 2 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 2)
- Snapshot 3 : Sélectionne Live (Quitte le Mode Swap, Sélectionne l'onglet Live)
- Snapshot 1 + Snapshot 2 + Enfoncez des touches : Règle la note en tant que point de partage

3.10.3.2. Contrôleurs Laboratory et Keylab

- Potentiomètre Preset : Parcourt les présélections de la liste
- Potentiomètre Preset enfoncé : Charge la présélection sélectionnée
- Potentiomètre Category : Parcourt les filtres de recherche
- Potentiomètre Category enfoncé : Active le filtre de recherche sélectionné
- Snapshot 1 : Sélectionne Part 1 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 1)
- Snapshot 2 : Sélectionne Part 2 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 2)
- Snapshot 3 : Sélectionne Live (Quitte le Mode Swap, Sélectionne l'onglet Live)
- Snapshot 1 + Snapshot 2 + Enfoncer des touches : Règle la note en tant que point de partage

3.10.3.3. Contrôleur Minilab

- Potentiomètre 1 : Change le volume
- Potentiomètre 2 : Parcourt les présélections de la liste et charge la présélection sélectionnée après 1 seconde
- Pad 9 : Sélectionne Part 1 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 1)
- Pad 10 : Sélectionne Part 2 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 2)
- Pad 11 : Sélectionne Live (Quitte le Mode, Sélectionne l'onglet Live)
- Pad 9 + Pad 10 + Enfoncer des touches : Règle la note en tant que point de partage

3.10.3.4. Minilab MKII

- Shift + Potentiomètre 1 : Change le volume
- Potentiomètre 1 : Parcourt les filtres et active-désactive sur pression
- Potentiomètre 2 : Parcourt les présélections et charge sur pression
- Pad 9 : Sélectionne Part 1 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 1)
- Pad 10 : Sélectionne Part 2 (Mode Swap actif, Sélectionne l'onglet Part 2)
- Pad 11 : Sélectionne Live (Quitte le Mode, Sélectionne l'onglet Live)
- Pad 9 + Pad 10 + Enfoncer des touches : Règle la note en tant que point de partage

3.10.3.5. Keylab Essential

- Map Select + Pad Analog Lab : Entre en mode de contrôle d'Analog Lab
- Appuyer sur Cat/Char : Permet la navigation dans les filtres du navigateur
- Appuyer sur Preset : Permet la navigation dans la liste des résultats de présélections
- Tourner le potentiomètre central : Navigue dans la liste de filtres/résultats
- Appuyer sur le potentiomètre central de la liste Result : Charge la présélection sélectionnée dans une liste
- Appuyer sur le potentiomètre central de Filter : Active/Désactive les Filtres
- Part 1 : Sélectionne Part 1 (Mode Swap actif, sélectionne l'onglet Part 1)
- Part 2 : Sélectionne Part 2 (Mode Swap actif, sélectionne l'onglet Part 2)
- Live : Sélectionne Live (Quitte le Mode Swap, Sélectionne l'onglet Live)
- Live + enfoncer des touches : Définit la note en tant que point de partage

3.10.3.6. Keylab MKII

- Map Select + Pad Analog Lab : Entre en mode de contrôle de l'Analog Lab
- Appuyer sur Category : Permet la navigation dans les filtres du navigateur
- Appuyer sur Preset : Permet la navigation dans la liste des résultats de présélections
- Tourner le potentiomètre central : Navigue dans la liste de filtres/résultats
- Appuyer sur le potentiomètre central de la liste Result : Charge la présélection choisie dans une liste
- Appuyer sur le potentiomètre central de Filter : Active/désactive les filtres
- Part 1 : Sélectionne Part 1 (Mode Swap actif, sélectionne l'onglet Part 1)
- Part 2 : Sélectionne Part 2 (Mode Swap actif, sélectionne l'onglet Part 2)
- Live : Sélectionne Live (Quitte le Mode Swap, Sélectionne l'onglet Live)
- Live + enfoncer des touches : Définit la note en tant que point de partage
- Atténuateurs : Sélectionnent les filtres (en mode d'affichage studio) et chargent les neuf premières présélections (en mode Stage)
- (En mode Concert) Appuyez sur les boutons fléchés gauche/droite pour sélectionner une présélection quand le bouton *Preset* est allumé
- (En mode Concert) Appuyez sur les boutons fléchés gauche/droite pour sélectionner un morceau quand le bouton *Category* est allumé

4. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après dénommé « Licencié ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du LOGICIEL.

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (Ci-après : « Arturia »). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Dans ce cas, retournez le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (y compris tout le matériel écrit, l'emballage complet intact ainsi que le matériel fourni) immédiatement, mais au plus tard dans un délai de 30 jours contre remboursement du prix d'achat.

1. Propriété du logiciel Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

2. Concession de licence Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence.

L'utilisation du logiciel cédé en réseau est illégale si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

3. Activation du logiciel Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions du paragraphe 11 du présent contrat.

4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

5. Pas de dissociation Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel. Vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa revente.

6. Transfert des droits Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transférerez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce Contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

7. Mises à niveau et mises à jour Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel. L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

8. Garantie limitée Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente(30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

9. Recours La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

10. Aucune autre garantie Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s'y limiter les garanties implicites de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne saurait créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit (y compris, sans s'y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d'activité, perte d'informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d'une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d'autres droits variant d'une juridiction à une autre.