

MANUEL UTILISATEUR

_ANALOG LAB V

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric BRUN Kevin Molcard

DÉVELOPPEMENT

Pierre-Lin LANEYRIE (chef de projet)	Alexandre ADAM	Kevin ARCAS	Germain MARZIN
Marie PAULI	Loris DE MARCO	Geoffrey GORMOND	Thomas BARBIER
Mathieu NOCENTI	Cyril LEPINETTE	Fanny ROCHE	Florian MARIN
Raynald DANTIGNY	Markus BOLLINGER	Marc ANTIGNY	Mathieu BOSSHARDT
Corentin COMTE	Stefano D'ANGELO	Rasmus KURSTEIN	Maxime AUDFRAY
Timothee BÉHÉTY	Alessandro DE CECCO	Arnaud BARBIER	
Baptiste AUBRY	Samuel LIMIER		
Simon CONAN			

CONCEPTION

Pierre PFISTER	Morgan PERRIER	Edouard MADEUF
Florian RAMEAU	Baptiste LE GOFF	

CONCEPTION SONORE

Victor MORELLO	Lily JORDY	Jean-Michel BLANCHET	Jean-Baptiste ARTHUS
----------------	------------	----------------------	----------------------

TESTS BÉTA

Fernando Manuel RODRIGUES	Guillaume HERNANDEZ-PAGNIER	George WARE	Terry MARSDEN
Ben EGGEHORN	Gary MORGAN	Mat HERBERT	TJ TRIFELETTI
Bernd WALDSTÄDT	Rolf ELMER	Neil HESTER	Tony FLYING SQUIRREL
Chuck CAPSIS	Jay JANSEN	Paolo NEGRI	Luis RODRIGUEZ
David BIRDWELL	Jeffrey CECIL	Paul BEAUDOIN	Chuck ZWICKY
Ken Flux PIERCE	Marco CORREIA	Peter TOMLINSON	
		Stephen WEY	

MANUEL

Martina KRAJŇÁKOVÁ (auteur)	Vincent LE HEN	Charlotte METAIS
Minoru KOIKE	Camille DALEMANS	Jose RENDON
	Jimmy MICHON	Holger STEINBRINK

© ARTURIA SA - 2021 - Tous droits réservés.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

Les informations présentes 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: 5.0

Revision date: 12 April 2021

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

Ce manuel traite de l'utilisation d'Analog Lab V et offre une description détaillée de ses fonctionnalités ainsi que d'autres éléments de représentation et de production musicale.

Veillez à enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment de l'achat d'Analog Lab V, 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.

Pour enregistrer votre licence d'Analog Lab V, [connectez-vous à votre compte MyArturia](#), cliquez sur « Register new product », saisissez le numéro de série de votre licence ainsi que son code de déverrouillage et cliquez sur « Register ». N'oubliez pas de le faire pour ne rater aucune mise à jour gratuite du logiciel ni aucun lancement de nouvelles banques de sons.

Informations importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations contenues dans ce manuel sont 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'utilisé avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. **NÉ PAS** faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable.

En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

AVERTISSEMENT :

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 du dispositif. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant de demander une aide supplémentaire.

Introduction

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

Merci d'avoir acheté Analog Lab V, un logiciel de représentation et de production musicale créé pour vous offrir le voyage musical le plus inspirant et intuitif possible.

L'excellence est au cœur de chaque produit Arturia, et Analog Lab V ne déroge pas à la règle. Découvrez les sons présélectionnés, ajustez des contrôles, perdez-vous dans les fonctionnalités : que l'immersion soit aussi profonde que vous le souhaitez ! Ce programme est facile à comprendre et son utilisation est intuitive. Nous sommes persuadés qu'Analog Lab V constituera un très bon ajout à votre setup 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 inspirants. Ils sont devenus des outils indispensables pour de nombreux artistes visionnaires dans le monde entier.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. Bienvenue.....	2
1.1. Histoire.....	2
1.2. Ici et maintenant.....	4
1.3. Fonctionnalités principales.....	5
2. Activation et installation.....	6
2.1. Enregistrement et activation	6
2.1.1. 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 Analog Lab V en mode plug-in.....	9
3. Se servir d'Analog Lab V.....	10
3.1. L'interface.....	10
3.2. La barre d'outils supérieure.....	11
3.2.1. Le menu Analog Lab V.....	11
3.2.2. Menu Library, Studio et Stage.....	14
3.2.3. Barre de présélections et Flèches de navigation.....	14
3.2.4. Settings.....	14
3.3. Le panneau Settings.....	15
3.3.1. Global Settings.....	15
3.3.2. MIDI.....	16
3.3.3. Macro.....	20
3.3.4. Tutorials.....	22
3.4. Le menu Library	23
3.4.1. Le panneau latéral gauche.....	23
3.5. Le panneau du navigateur.....	25
3.6. La barre d'outils inférieure	26
3.7. Contrôles virtuels	27
3.7.1. Assignation de contrôles et MIDI Learning.....	28
3.8. Le clavier virtuel	34
3.8.1. Keyboard Settings et Split Point.....	34
3.8.2. La vue Explore.....	36
3.8.3. Navigation des présélections en détails.....	38
3.8.4. Colonne contenant les détails des présélections.....	41
3.8.5. Éditer une présélection.....	42
3.9. Mode Multi	43
3.9.1. Mode Multi : une présentation.....	43
3.9.2. Mode Replace.....	44
3.10. Mode Studio.....	45
3.10.1. Ajouter/Remplacer des Instruments.....	46
3.10.2. La partie Effects.....	47
3.10.3. La bande Master.....	48
3.10.4. Éditer les effets.....	48
3.10.5. Mode Control.....	49
3.11. Mode Stage.....	50
3.11.1. Ouvrir et quitter le mode Stage.....	50
3.11.2. Choix de playlist, de morceau et de présélection.....	51
3.11.3. Parts et effets du mode Stage.....	52
3.11.4. Interaction avec le matériel.....	53
4. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL.....	55

1. BIENVENUE

1.1. Histoire

Début 2001, Arturia a commencé à travailler sur des algorithmes avancés pour réaliser une émulation numérique des circuits analogiques. Ils sont connus sous le nom de TAE® qui signifie « True Analog Emulation ». En d'autres termes, un moyen d'analyser et de recréer les circuits analogiques d'instruments physiques sous forme numérique. Moins d'un an après avoir lancé cette pratique innovante, les inventeurs les plus dévoués de la société étaient prêts à montrer leur travail au monde entier. À l'occasion du NAMM Show de 2002 en Californie, Arturia présentera une première version de ce qui deviendra le synthétiseur Modular V, une recreation logicielle du synthétiseur modulaire classique des années 60. Le lancement de cet instrument rencontrera un succès instantané et se verra décerner des récompenses par plusieurs grands magazines de l'industrie.

En recueillant les avis d'experts de la production sonore ainsi que d'utilisateurs avides de synthétiseurs, Arturia a pu développer des instruments de haute qualité qui ont satisfait une demande d'innovation sonore en constante évolution. Peu de temps après le salon NAMM 2002, qui a été décisif, la société a commencé à recevoir de nombreuses demandes de la part de musiciens, de producteurs et de groupes, dont beaucoup souhaitaient remplacer leurs synthétiseurs matériels d'origine par des instruments virtuels. Des artistes du monde entier commenceront alors à percevoir les avantages d'alternatives logicielles comparées aux synthétiseurs physiques. Arturia était prête à répondre à cet appel et l'a fait en lançant des versions logicielles des synthétiseurs les plus appréciés de tous les temps.

CS-80 V émule le légendaire CS-80 de Yamaha, considéré par beaucoup comme le synthétiseur polyphonique ultime. Il a été mis sur le marché lors de la convention internationale AES 2003 à New York.

Arturia lancera ARP 2600V au cours du NAMM Show de 2005 à Anaheim. Cet instrument est une reproduction fidèle de l'ARP 2600 et est idéal pour à peu près n'importe quel son que l'on puisse souhaiter créer : une variété de sons mémorables allant des sons de stabs de drum & bass aux sons de R2-D2 dans Star Wars, ayant été créés avec l'ARP.

Un an plus tard, de nouveau lors de l'édition d'hiver du NAMM, Arturia annoncera la sortie de son nouveau produit : Prophet V. Cet hybride puissant intégrait deux instruments en un : il combinait la chaleur du synthétiseur analogique programmable Prophet 5 légendaire et les textures uniques de la synthèse vectorielle du Prophet VS numérique.

En 2007, au cours de l'édition d'été du NAMM Show, Arturia annoncera Jup-8 V, un instrument logiciel capable de créer des sons incroyablement polyvalents. Vous pouviez facilement créer un son « gras » ou « cristallin ». Son apparence et sa sonorité lui correspondaient bien : élégant et soigné.

L'Oberheim® SEM V fera suite à Jup-8V. Avec le premier, 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 aux utilisateurs de recréer l'un des polysynthétiseurs les plus rares et chers des années 70 : l'Oberheim® 8 Voice. Fidèle à sa philosophie de base qui consiste à pousser l'exploration sonore encore plus loin, Arturia a dépassé les limites initiales du produit et a ajouté de nouvelles capacités sonores et de modulation. Ces fonctionnalités ont permis à SEM V de dépasser de loin l'original, tout en restant fidèle à ses caractéristiques audio reconnaissables.

Avec la sortie de Wurlitzer V en 2012, Arturia s'est aventurée pour la première fois dans le domaine des pianos électriques classiques. Basé sur un moteur physique, l'instrument virtuel a recréé le son utilisé sur plusieurs des meilleurs albums de l'histoire de la musique. Une fois de plus, Arturia a franchi une nouvelle étape et a offert aux musiciens un accès aux paramètres de modélisation physique, leur permettant de sculpter le son librement et de manière créative.

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 de Ska & 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 a été conçu pour « allumer votre feu » et pousser les musiciens à explorer l'espace infini de la créativité au-delà de leurs habitudes musicales.

Après avoir recréé des synthétiseurs, un piano électrique classique et un orgue légendaire, l'équipe de spécialistes en sonorisation d'Arturia a décidé d'approfondir les machines à cordes d'époque en recréant l'Arp/Eminent Solina. Pour de nombreux groupes dans les années 70 et 80, l'expression typique des sons luxuriants des cordes du Solina était un élément de base. Pour rester fidèle au caractère vintage de cette machine légendaire, Arturia a reproduit les circuits originaux du Solina et a inclus plusieurs nouvelles fonctions pour élargir sa palette expressive.

Après la sortie de Solina V, la société a recréé l'un des synthés les plus ambitieux et les plus puissants jamais fabriqués : le Matrix 12 d'Oberheim®. Avec ses nombreuses sources de modulation et des possibilités de routage quasi illimitées, ce synthétiseur est toujours considéré comme l'un des plus grands de l'histoire de la musique. Matrix 12 V d'Arturia a offert au monde entier une option abordable pour explorer des paysages sonores légendaires et phénoménaux.

En 2015, l'arsenal d'Arturia comptera cinq nouveaux instruments illustres. Synclavier V, un synthétiseur et workstation numérique incroyable, 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. B-3 V reproduit l'orgue à roues phoniques le plus emblématique et son inévitable haut-parleur rotatif. Farfisa V est une émulation de deux orgues à transistors réunis en un seul, le Farfisa Compact Deluxe et Compact Duo. Stage-73V, qui apporte le son sublime de deux versions différentes du piano électrique à tiges emblématique des années 60 et 70. Enfin, Piano V a lancé un ensemble visionnaire pour les claviéristes les plus enthousiastes, comprenant un piano acoustique et neuf autres modèles de pianos allant du plus simple au moins conventionnel.

La V Collection 6 a vu l'ajout de quatre instruments emblématiques en 2017 : CMI V, Clavinet V, DX7 V et Buchla Easel V ; et trois autres avec la V Collection 7 en 2019 : Synthi V, Mellotron V et CZ V. L'année 2019 marquera aussi la sortie de Pigments, le premier synthétiseur logiciel d'Arturia élaboré en interne de A à Z. La mise sur le marché de tous ces instruments innovants a véritablement démontré l'engagement continu d'Arturia à fabriquer un équipement de classe mondiale pour les créatifs les plus visionnaires.

L'arrivée de la V Collection 8 en 2020 marque la plus vaste bibliothèque d'instruments virtuels d'Arturia à ce jour, comprenant désormais JUN-6 V, Emulator II V, Vocoder V, OB-Xa V, ainsi que des mises à jour majeures de nombreux autres instruments déjà inclus dans les versions précédentes, comme Jup-8 V et Stage-73 V.

1.2. Ici et maintenant

Analog Lab V fournit une vaste sélection de sons inspirants tirés de la V Collection et offre une porte d'entrée efficace à un large spectre de paysages sonores dans un seul logiciel. Le logiciel a été conçu pour servir de moyen créatif et gratifiant d'accéder à des sons qui ont révolutionné la musique moderne.

Les sons d'Analog Lab V sont issus de ces instruments géniaux :

- Modular V
- Mini V
- CS-80 V
- ARP 2600 V
- Prophet V
- SEM V
- Wurli V
- VOX Continental V
- Solina V
- Matrix-12 V
- Farfisa V
- Synclavier V
- B-3 V2
- Piano V2
- Clavinet V
- DX7 V
- CMI V
- Buchla Easel V
- Mellotron V
- Synthi V
- Pigments
- OB-Xa V
- Vocoder V
- Emulator V
- Jun-6 V
- Jup-8 V4
- Stage-73 V2

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 illimité.

Grâce à tous ces instruments classiques disponibles en un seul endroit, Analog Lab V vous donne accès à des sons provenant de tous les instruments physiques puissants que la plupart des gens ne peuvent pas s'offrir. De plus, avec son navigateur simple mais puissant et son filtrage intelligent, il raccourcit et facilite la quête du son idéal.

1.3. Fonctionnalités principales

Vous constaterez qu'Analog Lab V présente trois onglets principaux sur lesquels travailler : *Library*, *Studio* et *Stage*.

Lorsque vous ouvrez le logiciel, le mode d'affichage *Library* est le réglage par défaut. Il vous permet d'explorer des sons et des présélections par types (comme Bass, Piano, Strings, etc.) instruments, banques de sons et concepteurs sonores. Accédez à vos présélections et banques de sons enregistrées, ainsi qu'à vos sons préférés dans « My Library » et préparez des playlists contenant des morceaux que vous jouerez en live en vue *Stage*.

En vue « *Studio* », il est possible d'entrer en mode *Single* en jouant avec un instrument, ou en mode *Multi* où vous pouvez travailler avec un ou deux instruments à la fois. Le mode *Multi* vous donne la possibilité de créer vos propres divisions et superpositions avec ces synthés et claviers ultra puissants grâce à une simple fonction glisser-déposer. Vous pourrez aussi ajouter les effets (Effects A et Effects B) de votre choix, dont Delay et Reverb agissant comme deux effets par défaut.

La vue *Stage* simplifie la configuration de vos instruments et effets que vous préparez en vue *Library* et *Studio* pour une expérience de jeu la plus fluide possible. Rappelez vos sons et multi rapidement grâce aux messages de changement de programme et profitez sans devoir trop penser à la configuration. Les playlists que vous créerez dans ce mode sont les playlists que vous aurez créées dans le panneau latéral gauche de la vue *Library*.

 Si vous possédez la licence complète d'un instrument virtuel autonome et qu'elle est installée sur votre périphérique, vous pouvez aussi la charger sur Analog Lab V et profiter de toute sa fonctionnalité.

Si vous voulez en savoir plus sur ces modes, passez dès maintenant au [Menu Library, Studio et Stage](#) [p.14].

Analog Lab V n'est pas qu'une simple bibliothèque de sons des meilleurs claviers analogiques, mais aussi un puissant outil de conception sonore et un instrument de performance sur scène qu'il est possible d'intégrer à votre flux de travail unique. Vous aurez la possibilité de travailler avec plus de 2 000 présélections et en y ajoutant des macros, des effets et des arpèges. Il sera facile de créer la musique de vos rêves les plus fous grâce à sa capacité à enregistrer vos sons et instruments favoris dans des playlists, à la navigation intelligente des présélections par genres, ambiances et plus encore.

Analog Lab V est un logiciel flambant neuf qui s'installera indépendamment d'Analog Lab 4, ce qui signifie qu'il ne fonctionnera pas comme une simple mise à jour mais comme un ajout à votre collection d'outils de musique numérique. Analog Lab Intro est inclus à l'achat d'un MiniLab, et la version complète d'Analog Lab V est fournie gratuitement avec un KeyLab.

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.

2. ACTIVATION ET INSTALLATION

2.1. Enregistrement et activation

Analog Lab V fonctionne sur des ordinateurs et ordinateurs portables équipés de Windows 8.1 ou plus récent et de macOS X 10.13 ou plus récent. Vous pouvez l'utiliser en mode autonome ou via des instruments Audio Units, AAX, VST2 ou VST3.



Une fois qu'Analog Lab V a bien été installé, l'étape suivante consiste à enregistrer le logiciel. Il s'agit d'un processus simple qui requiert un autre logiciel, Arturia Software Center.

2.1.1. Arturia Software Center [ASC]

Si vous n'avez pas encore installé ASC, veuillez vous rendre sur cette page web : [Arturia Updates & Manuals](#). Cherchez Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation pour le système que vous utilisez (Windows ou macOS).

Une fois que vous avez respecté les consignes d'installation, procédez comme suit :

- Lancez Arturia Software Center (ASC)
- Connectez-vous à votre compte Arturia
- Faites défiler jusqu'à la partie « My products » d'ASC
- Cliquez sur le bouton « Activate » à côté du logiciel que vous voulez utiliser (Analog Lab V dans ce cas)

C'est aussi simple que cela !

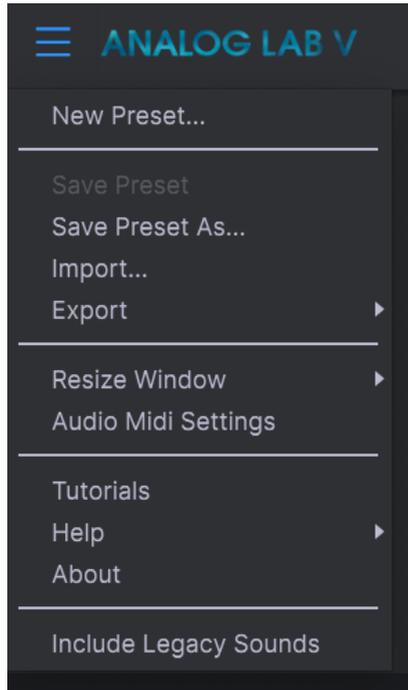
2.2. Configuration initiale pour une utilisation autonome

Si vous voulez vous servir d'Analog Lab V en mode autonome, vous devrez paramétrer votre logiciel et vous assurer que les signaux audio et MIDI lui sont transmis correctement. 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 décrirons chaque système séparément.

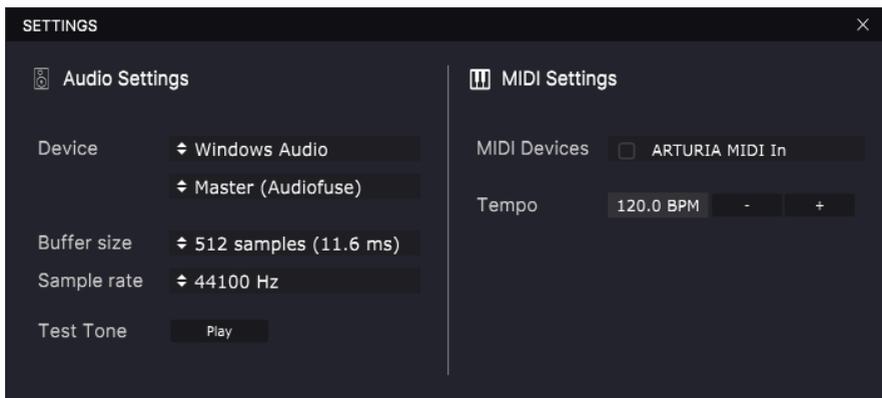
i ! Cette partie ne s'applique qu'aux lecteurs prévoyant d'utiliser Analog Lab V en mode autonome. Si vous ne prévoyez d'utiliser le logiciel qu'en tant que plug-in dans un logiciel de musique hôte, vous pouvez passer directement à la fin de ce chapitre : [Utiliser Analog Lab V en mode plug-in \[p.9\]](#) puisque votre logiciel de musique hôte gèrera automatiquement ces éléments.

2.2.1. Utilisateurs Windows : Audio Settings et MIDI Settings

Vous trouverez une icône hamburger en haut à gauche de l'application Analog Lab V qui ouvre un menu déroulant. Il contient plusieurs options de configuration. Rendez-vous sur « Audio MIDI Settings » pour paramétrer le comportement du signal audio (la transmission du son et du MIDI).



Cette option fonctionne de la même manière sur Windows et sur macOS X, même si les noms des périphériques disponibles dépendront de l'équipement que vous utilisez.



En partant du haut, voici les options disponibles :

- **Device** vous permet de choisir le pilote audio et le périphérique qui va gérer la lecture d'Analog Lab V. Il peut s'agir du pilote de votre ordinateur, tel que Windows Audio, ASIO ou CoreAudio sur Mac. Selon votre sélection, le nom de l'interface de votre équipement devrait apparaître dans le champ en dessous.
- Utiliser la deuxième barre sous « Device » vous permet de sélectionner les **Output channels** (canaux de sortie), ce qui signifie choisir quelle sortie, parmi les disponibles, sera utilisée pour router votre audio vers la sortie. Si votre périphérique sélectionné n'a que deux sorties, alors seules deux options apparaîtront. Si votre périphérique en a davantage, il est possible de sélectionner une paire de sorties spécifique.
- **Buffer Size** vous permet de choisir la taille de la mémoire tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son.

 : Une mémoire tampon plus conséquente implique une moindre charge CPU puisque l'ordinateur subit moins d'interruptions et a plus de temps pour traiter des commandes. Cependant, ceci peut entraîner une latence plus importante (temps de réaction) entre le fait d'appuyer sur une touche et d'entendre le son qu'elle est censée émettre, ce qui est très problématique quand vous voulez jouer d'un instrument de façon fluide. Au contraire, une mémoire tampon plus petite 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 des interruptions audio, essayez d'augmenter la taille de la mémoire tampon pour profiter d'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.

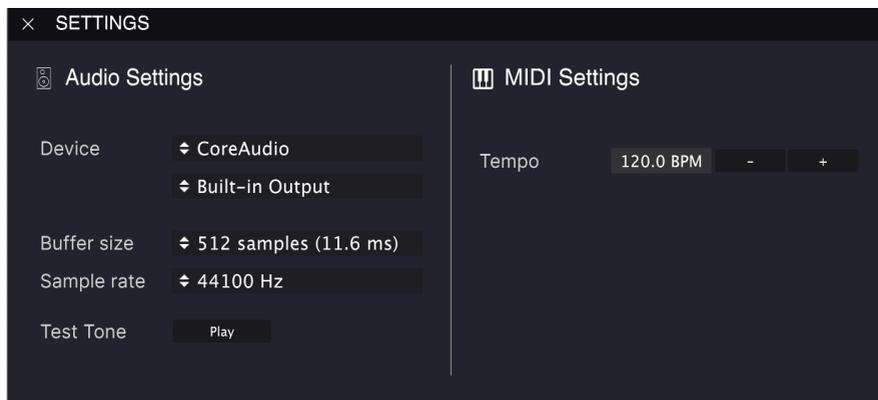
 : La majorité des périphériques audio peut fonctionner à 44,1 ou 48 kHz, ce qui convient parfaitement à la plupart des applications, y compris Analog Lab. Des fréquences d'échantillonnage plus élevées imposent des charges plus importantes au CPU ; nous vous recommandons donc de rester à 44,1 ou 48 kHz,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

- **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 périphériques MIDI connectés apparaîtront dans la partie **MIDI Settings**. 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 Analog Lab V à partir de plusieurs contrôleurs.

- **Tempo** vous permet de définir le tempo du séquenceur d'Analog Lab V. En utilisant Analog Lab V 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 de configuration des Audio & MIDI Settings dans un système macOS est très similaire à celui de Windows (décrit ci-dessus), et l'accès au menu est identique. La seule différence réside dans le fait que sur macOS, 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.



2.2.3. Utiliser Analog Lab V en mode plug-in

Analog Lab V 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, 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.
- 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 d'Analog Lab V dans un projet DAW (contrairement à une seule instance en mode autonome).
- Vous avez la possibilité de router les sorties audio d'Analog Lab V de manière plus créative dans votre DAW à l'aide du système de routage audio propre à votre DAW.

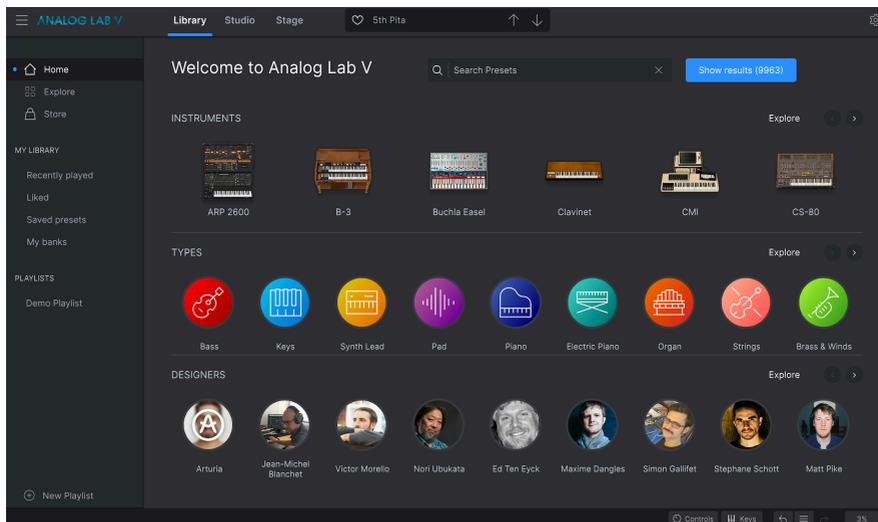
Maintenant que votre logiciel est configuré, il est temps de se lancer !

3. SE SERVIR D'ANALOG LAB V

Analog Lab V contient plus de 2 000 présélections provenant d'émulations récompensées des plus grands instruments physiques créés par Arturia tels que les synthétiseurs, orgues, claviers et pianos vintage. Vous serez aussi en mesure d'explorer des paysages sonores cinématographiques, des présélections incontournables allant des genres musicaux les plus populaires aux sons d'instruments superposés.

Ce chapitre décrit les fonctionnalités d'Analog Lab V de manière exhaustive, afin que vous puissiez profiter pleinement de votre voyage créatif.

3.1. L'interface



Analog Lab V a été conçu pour vous permettre de trouver rapidement et facilement des sons, des instruments et des présélections pour une productivité et une inspiration maximales. Son interface d'application de base est semblable à celle que vous retrouverez sur la plupart des instruments de la V Collection.

À l'ouverture du logiciel, vous constaterez que l'interface principale (ouverte automatiquement en vue *Library*) est composée des parties suivantes :

- **La barre d'outils supérieure** : elle comporte un bouton hamburger avec un menu déroulant, donne accès aux modes Library, Studio et Stage, présente une barre de présélection pour parcourir et aimer (icône cœur) des présélections, ainsi qu'un panneau Settings déroulant dans le coin supérieur droit.
- **Le panneau Settings** : il apparaît lorsque vous cliquez sur l'icône engrenage dans le coin supérieur droit de la barre d'outils supérieure. Personnalisez vos Réglages Globaux, réglages de présélections MIDI, Macros et accédez à nos Tutoriels.
- **Le panneau latéral gauche** : c'est un panneau de navigation rapide permettant d'explorer les présélections disponibles, d'accéder à votre bibliothèque de sons personnalisée et d'organiser les sons que vous voulez jouer sur scène. Disponible uniquement en vue *Library*.

- **Le panneau du navigateur** : c'est le catalogue de navigation central des sons. Vous y passerez sûrement le plus clair de votre temps. Parcourez des sons par Instruments, Types, Packs (banque de sons), ou Sound Designers. Disponible uniquement en vue *Library*.
- **La barre d'outils inférieure** : elle vous permet de faire apparaître les potentiomètres et le clavier, de paramétrer le clavier, d'accéder à l'historique de vos actions et de surveiller les niveaux du CPU.

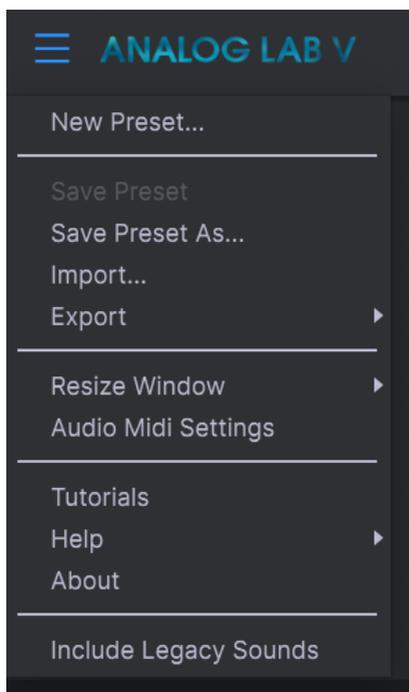
3.2. La barre d'outils supérieure

Elle longe le haut du logiciel et donne accès à de nombreuses fonctionnalités utiles dont le menu déroulant d'Analog Lab V, le changement de mode sur lequel vous travaillez, la barre de navigation des présélections ainsi que l'icône engrenage qui ouvre les réglages. Vous remarquerez que le mode actuellement utilisé est coloré en bleu. Dans le cas ci-dessous, il s'agirait du mode *Library*.

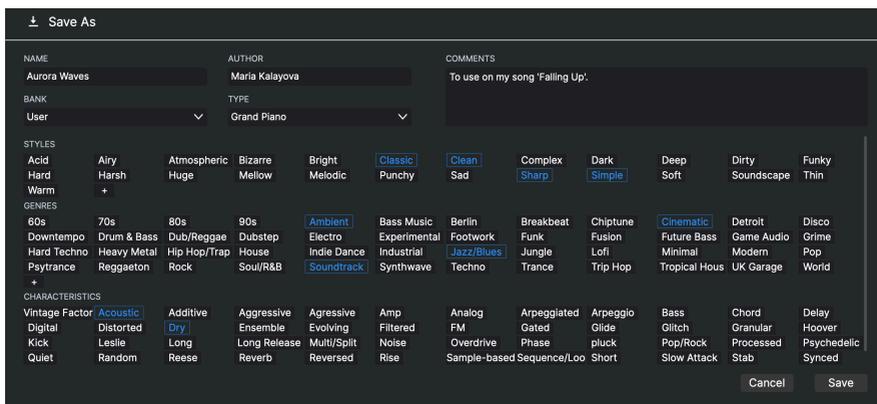


3.2.1. Le menu Analog Lab V

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



- **New Preset** : Cette option crée une nouvelle présélection avec les réglages par défaut sur tous les paramètres. Cliquez sur « Explore » sur le panneau latéral gauche pour afficher une liste de sons et faire une sélection. Pour annuler la création d'une nouvelle présélection, cliquez sur la « X » dans la barre de présélections de la barre d'outils supérieure. Cette fonction s'appelle « Quit swap » et sera colorée en rouge en cours de processus de création d'une nouvelle présélection.
- **Save Preset** : Cette option écrasera la présélection actuellement chargée pour la remplacer par les changements apportés. Si vous voulez enregistrer la présélection actuelle sous un autre nom, servez-vous de l'option « Save As... » ci-dessous.
- **Save Preset As...** Vous permet d'enregistrer une présélection sous un autre nom. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer la présélection et entrer des informations plus détaillées la concernant.



i : Le système de navigation puissant d'Arturia vous donne la possibilité de sauvegarder bien plus que le nom d'une présélection. Il est possible d'entrer le nom de l'Auteur, de sélectionner une Banque et un Type, de sélectionner plusieurs 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 serviront à chercher les banques de présélections ultérieurement. Vous pouvez écrire des commentaires dans le champ Commentaires, ce qui est pratique pour mémoriser des sessions de réflexion créative tout en créant une présélection. Il peut vous aider à vous souvenir de ce que vous voulez faire 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 playlists (.aplst), elle s'affichera dans « Playlists » sur le panneau du côté gauche (veuillez consulter le chapitre « Playlists » de ce manuel utilisateur pour en savoir plus). Cette fonction est majoritairement réservée dans les cas où vous collaborez avec d'autres musiciens et il vous faudra importer une banque de sons qu'ils ont créée et vous ont envoyée.

i Note : Les banques de sons et les instruments virtuels que vous avez achetés et installés via l'Arturia Software Center n'auront pas besoin d'être importés individuellement. Analog Lab V reconnaîtra automatiquement l'installation de ces sons et les ajoutera à votre bibliothèque de sons.

- **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 de l'instrument, ce qui est utile pour sauvegarder ou partager des présélections. Les banques sauvegardées peuvent être chargées de nouveau avec l'option du menu *Import Preset*.
- **Resize Window** : Le fait de cliquer sur « Resize Window » vous permettra de sélectionner *Zoom In* ou *Zoom Out* pour augmenter ou diminuer la taille de la fenêtre de l'instrument à l'écran. Pour améliorer votre flux de travail, servez-vous des raccourcis « cmd » et « - » pour dézoomer, ou « cmd » et « + » pour zoomer sur un Mac, et « ctrl » et « + » ou « - » sur un PC. Vous pourrez aussi sélectionner un pourcentage d'affichage spécifique sur lequel vous souhaitez travailler. Le plus petit pourcentage est 50 % et le plus grand est 200 %.

 : Augmentez la taille pour avoir un meilleur aperçu des contrôles, surtout sur les grands écrans ou les seconds moniteurs.

- **Audio MIDI Settings (disponibles uniquement en mode autonome)** : Vous y gérez la façon dont l'instrument transmet l'audio de l'instrument et reçoit le MIDI. Appuyez sur « Play » pour tester l'arrivée du son et la façon dont il se comporte. La partie Audio & MIDI Settings vous donne des informations à ce sujet.

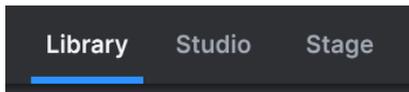
 ! : Le menu Audio Settings n'est disponibles qu'en utilisant Analog Lab V en mode autonome (en travaillant avec le logiciel qui s'ouvre directement, sans y accéder via un autre programme). En utilisant Analog Lab V comme plug-in, le logiciel hôte gère tous les paramètres dans ce menu dont le routage audio et MIDI, les réglages de la mémoire tampon, et plus encore.

- **Tutorials** : Analog Lab V 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 d'Analog Lab V sur le site internet d'Arturia. Pour accéder à ces pages, vous devrez être connecté à internet.
- **About** : C'est ici que vous visualisez la version du logiciel ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez de nouveau quelque part sur l'écran pour faire disparaître cette fenêtre contextuelle.
- **Include Legacy Sounds** : Cette option apparaîtra si vous avez installé la version 1 de Piano V, B-3 V, Stage-73 V et Jup-8 V3. De plus, il est possible d'importer les banques de sons d'Analog Lab 4 sur Analog Lab V. Cependant, certaines présélections comporteront des réglages de FX (effets) différents. Vous pouvez considérer cette option comme une occasion d'importer une banque sonore de sons plus anciens. Ceci vous donne la possibilité de rappeler des présélections exactes qui étaient disponibles sur les instruments originaux (v1) et de continuer à travailler avec des sons que vous avez appris à aimer dans une version plus récente et repensée du logiciel pour l'expérience la plus fluide possible.

Veillez noter que certaines présélections provenant d'anciennes versions des instruments ne seront pas ajoutées par défaut puisqu'elles ont été remplacées par des versions plus récentes et améliorées.

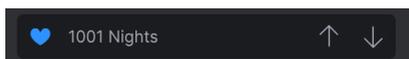
3.2.2. Menu Library, Studio et Stage

Alternez facilement et rapidement entre les modes Library, Studio et Stage. Nous vous expliquerons chacun d'entre eux dans la partie [panneau du navigateur \[p.25\]](#).



3.2.3. Barre de présélections et Flèches de navigation

Cette zone de la Barre d'outils affichera le nom de la présélection en cours de sélection. Le bouton cœur vous permet d'aimer votre présélection. Cliquez sur « Liked » sur le panneau latéral gauche sous « My Library » pour accéder à tous les sons que vous avez aimés (vous pouvez aussi accéder aux présélections que vous avez aimées en cliquant sur le bouton cœur en haut à gauche de la liste de résultats). Les flèches haut et bas servent à charger la présélection précédente ou suivante en parcourant votre liste filtrée de présélections.



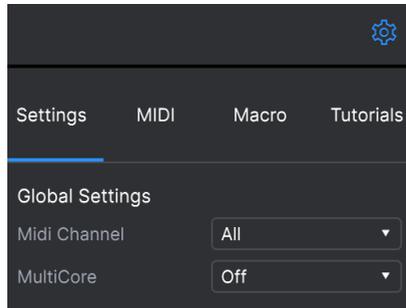
i : Les flèches Avant et Arrière peuvent être assignées en MIDI. Cela signifie que vous pouvez utiliser les boutons sur votre Contrôleur MIDI pour passer facilement en revue les présélections disponibles sans avoir recours à la souris.

3.2.4. Settings

Cliquer sur l'icône engrenage fait apparaître le panneau Settings. Veuillez lire la partie suivante pour en savoir plus sur toutes ses fonctionnalités disponibles.

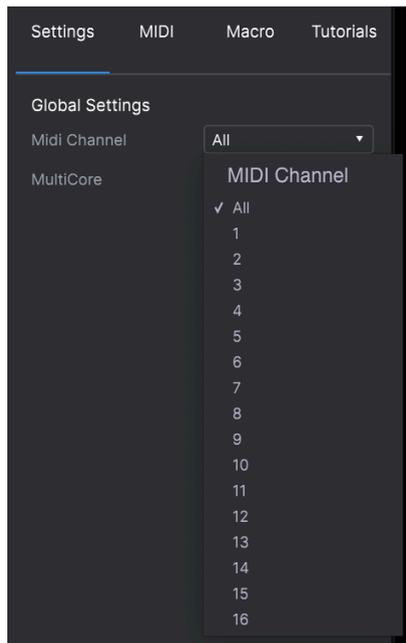
3.3. Le panneau Settings

Cliquer sur l'icône engrenage dans le coin supérieur droit ouvrira/fermera le panneau Settings, qui contient 4 onglets de réglages.



3.3.1. Global Settings

- **MIDI Channel** : Cliquez sur « Midi Channel » pour agrandir sa sélection et montrer une gamme complète de valeurs sélectionnables (All, 1-16).



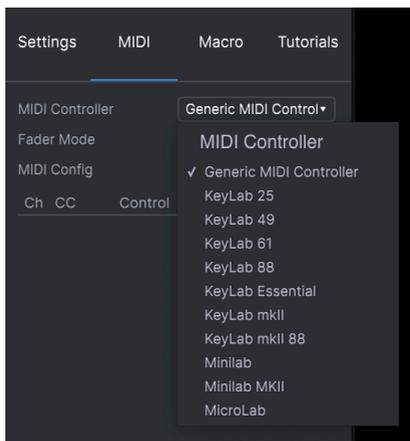
Par défaut, Analog Lab V recevra les données MIDI sur les 16 canaux MIDI. Il est possible de changer cela en sélectionnant un canal spécifique dans ce menu. Par exemple, cette action sera requise si vous voulez vous servir d'un contrôleur externe pour utiliser plusieurs instances d'Analog Lab V.

MIDI Learn fonctionne pour les zones de contrôle, les parties mixer et effets, ainsi que les boutons de sélection de patch d'Analog Lab V. 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 d'Analog Lab, puis assigner ce contrôleur à un paramètre de l'interface de l'instrument.

- **MultiCore** : cliquez dessus pour l'activer et le désactiver. Cette fonction sert à traiter chaque partie d'un multi dans un cœur dédié de votre ordinateur.

3.3.2. MIDI

- **MIDI Controller** : sélectionnez le contrôleur MIDI qui sera contrôlé par Analog Lab V. Si vous utilisez l'un des contrôleurs MIDI Arturia, il sera détecté et mappé automatiquement en MIDI. 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 de créer vos propres assignations MIDI.

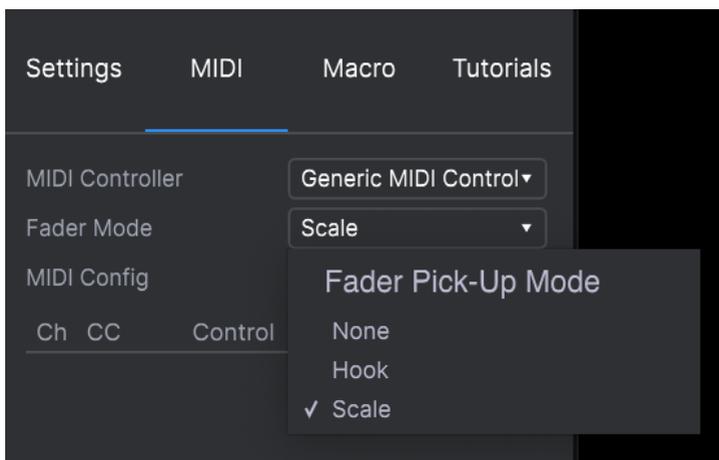


Le Mixer et tous les effets peuvent répondre au MIDI et sont assignables en MIDI. Cela veut dire que si vous mettez Analog Lab V en mode MIDI Learn, vous pourrez contrôler tous les paramètres mis en évidence avec votre contrôleur MIDI physique.



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.

- **Fader Mode (disponible uniquement si vous avez un contrôleur Arturia doté de faders)** : ce menu détermine le comportement du « pickup » MIDI. Pickup est ce qui se passe quand le curseur ou potentiomètre de votre contrôleur est désynchronisé d'un contrôle à l'écran. Par exemple, si le potentiomètre est tourné sur 12 heures et que la position du paramètre de l'instrument logiciel est à 3 heures, il vous faudra tourner le potentiomètre sur la position 3 heures avant que les ajustements ne soient activés.

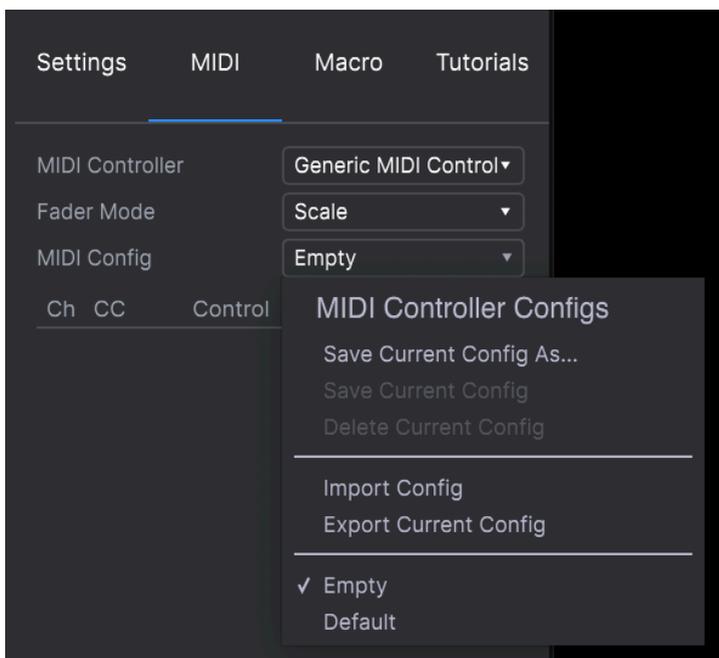


L'option *None* saisit le contrôle à l'écran à la position physique de votre contrôle quand vous enfoncez, tournez ou déplacez le contrôle. Il s'agit de l'approche la plus simple mais qui peut potentiellement résulter en des changements soudains et brutaux.

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 les 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, quand le potentiomètre physique n'est pas synchronisé, jusqu'à ce que les deux contrôles le deviennent. Ceci permet d'éviter les changements soudains et gère efficacement les potentiomètres qui ne réagissent pas, ce qui en fait la solution parfaite pour le comportement « pickup » du MIDI.

- **MIDI Config** : ce menu déroulant vous permet de gérer différentes configurations d'assignations MIDI pour contrôler Analog Lab V.

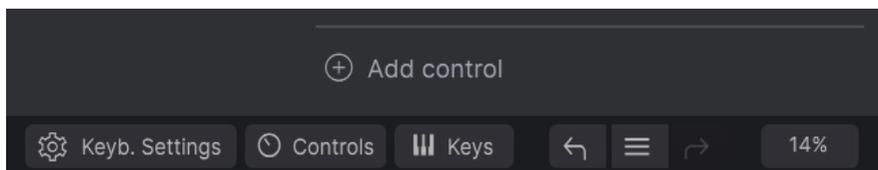


Si vous disposez de plusieurs contrôleurs physiques (un petit clavier de « concert », un grand clavier de studio, un contrôleur à pads, etc.), vous pouvez créer un profil une fois pour chacun d'entre eux puis le charger rapidement. De ce fait, vous n'aurez pas à tout réassigner en MIDI depuis le début chaque fois que vous changez d'équipement.

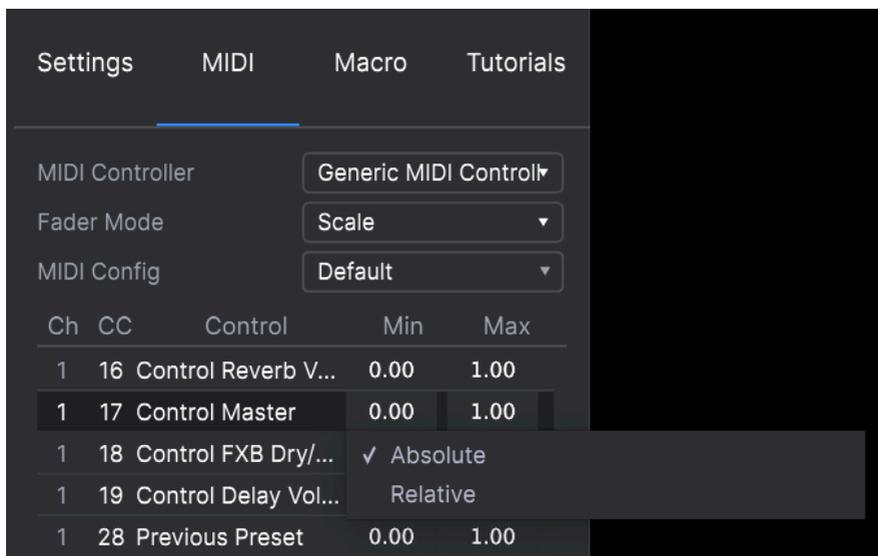
Une fois que vous avez créé un profil, vous pouvez le sauvegarder, le supprimer, l'importer, l'exporter ou le vider à l'aide des options dans ce menu.

i ! Si vous branchez votre contrôleur MIDI à votre ordinateur portable *après* avoir ouvert le logiciel Analog Lab V, vous devrez fermer le logiciel et le relancer pour voir toutes les options liées à votre contrôleur.

- **Add Control** : appuyez sur « + Add Control » en bas à droite juste au-dessus du bord de la barre d'outils inférieure. Ceci ouvrira une sélection contextuelle de tous les paramètres disponibles. Quand vous cliquez sur l'un d'entre eux, il sera ajouté à la liste juste en dessous du panneau MIDI Settings à droite. Tournez un potentiomètre sur votre contrôleur connecté et le paramètre sera assigné à ce potentiomètre spécifique.



Le fait de cliquer droit sur le paramètre une fois qu'il est apparu dans la liste vous donne la possibilité de choisir un message « Absolute » ou « Relative » (« Absolute » est le réglage par défaut).



Avoir un paramètre réglé en mode « Absolute » signifie que la position actuelle du potentiomètre n'affectera pas la plage d'effet du paramètre. Ainsi, il sera guidé par des valeurs « absolues » qui sont des niveaux placés à l'extrême gauche ou droite en tournant le potentiomètre. D'autre part, faire passer votre paramètre en mode « Relative » signifiera que la position du potentiomètre deviendra le niveau limite de ce paramètre lorsque vous sélectionnez ce mode. Cela signifie que vous pouvez personnaliser la façon dont vous utilisez les potentiomètres pour l'adapter à votre style de musique.

i : 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 l'implémentation la plus courante et elle est presque toujours employée lorsqu'on utilise des potentiomètres avec des arrêts « immédiats » aux extrémités opposées. L'inconvénient de ce processus 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 spécifique.

3.3.3. Macro

Si vous voulez assigner plusieurs paramètres à un potentiomètre, allez sur « Settings », puis « Macro » et ajoutez les paramètres que vous voulez utiliser en cliquant sur « Add Control ».

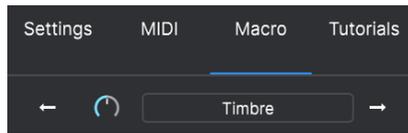
Dans un mode Single Sound, il est possible d'ajouter une destination uniquement si vous possédez l'instrument qui est dans la *Part* sélectionnée et que la destination disponible est en violet.



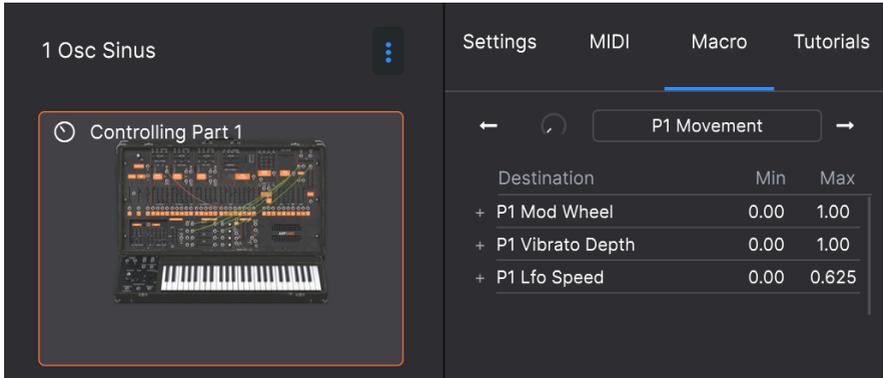
Dans un Mode Multi, vous êtes pré-mappé à la Part 1 Macro 1 et à la Part 2 Macro 1 lorsque vous générez le multi. Vous pouvez assigner d'autres paramètres dans la vue Studio, mais pas des paramètres spécifiques préassignés des *Parts*.



L'onglet Macro vous permet d'utiliser quatre contrôles de performance. Ils s'appliqueront à l'instrument avec lequel vous déciderez de travailler.



En choisissant une présélection dans la vue Library, vous aurez la possibilité de cliquer sur ce son dans la sélection d'une *Part* qui apparaîtra à droite de la colonne Results et de contrôler les valeurs macro de cette *Part* spécifique.



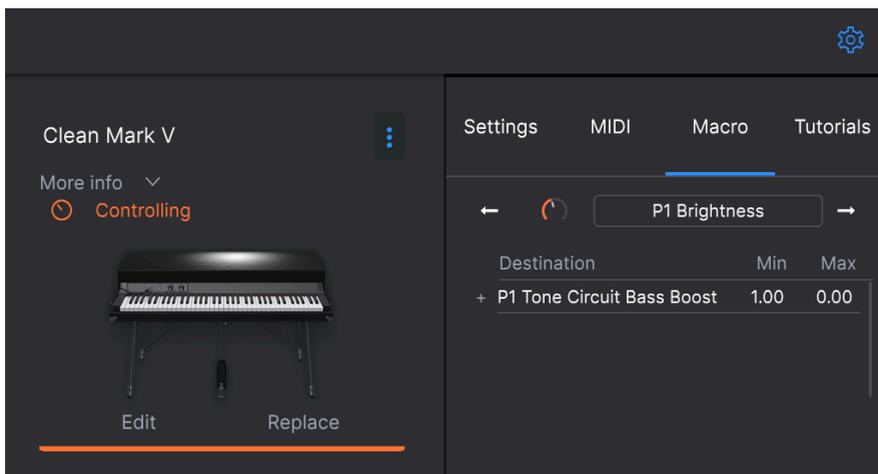
Pour ajuster les sons et trouver ce que vous cherchez, sélectionnez les paramètres les plus souhaitables pour faire évoluer une présélection et affinez leur plage.

i 🎵 Pour ajuster la plage des paramètres sans modifier la présélection originale, vous pouvez sélectionner le minimum et le maximum de chaque destination. Pour ce faire, passez le curseur de la souris sur les valeurs et cliquez de sorte à faire apparaître une flèche bidirectionnelle à la place de votre curseur. Puis, faites glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier les valeurs.

Les quatre Macros disponibles sur Analog Lab V sont :

- **Brightness** : la macro la plus couramment utilisée sur la plupart des présélections. Sert à contrôler la coupure sur des synthés soustractifs, les sonorités de piano ou les tirettes harmoniques d'orgues.
- **Timbre** : complément de Brightness servant à ajouter une autre dimension au son. Cette fonction vous permet de définir la résonance du filtre, de mélanger différentes sources sonores, de « salir » vos sons : tout ce qui transforme le son de manière créative.
- **Time** : jouez avec Attack, Decay, Release : peu importe la transformation de synchronisation que vous trouverez la plus intéressante.
- **Movement** : ce potentiomètre apporte de la vie aux présélections grâce au Vibrato, Tremolo et à des séquences plus évolutives.

Servez-vous des flèches gauche et droite pour alterner entre ces quatre Macros tout en choisissant une *Part*.



i 🎵 Les pianos, les EP et les orgues procurent des macros fonctionnant automatiquement. Ceci ne devrait pas vous empêcher de rendre des présélections plus créatives en changeant certaines macros. Pour ces trois catégories d'instruments, Brightness et Timbre devraient idéalement rester assez cohérents, tandis que Time et Movement devraient permettre des mappings personnalisés lorsqu'une présélection s'y prête .

3.3.4. Tutorials

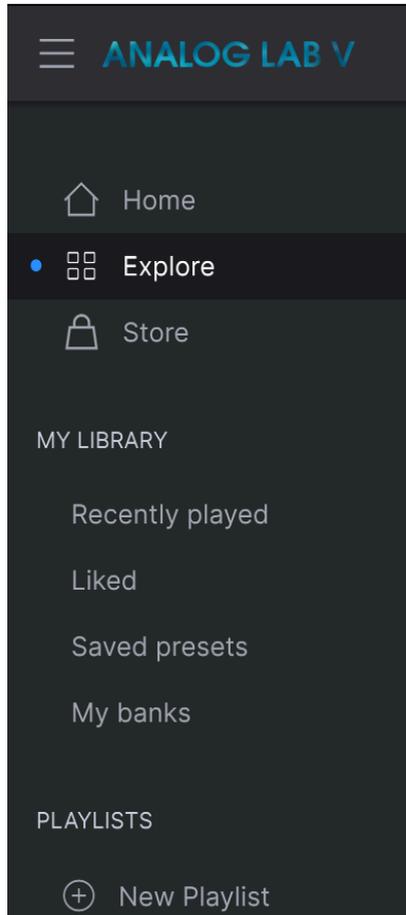
Accédez aux tutoriels d'Analog Lab V et inspirez-vous des capacités infinies de cet instrument. Parcourez nos conseils d'experts pour vous encourager à créer de la manière qui vous convient le mieux.

3.4. Le menu Library

Cette partie sera consacrée à l'étude approfondie du panneau latéral gauche et du panneau Settings. À l'ouverture du logiciel, ils font partie de l'interface principale mais ne sont disponibles qu'en vue *Library*.

3.4.1. Le panneau latéral gauche

Il fonctionne comme un menu de navigation complet donnant accès à tous les sons dont vous avez besoin de façon rapide et organisée.



- **Home** : cliquer dessus permet de revenir à la vue générale du panneau du navigateur (Library), à partir de laquelle vous pouvez parcourir les sons en fonction de différentes catégories.
- **Explore** : il est possible d'explorer des présélections, des instruments et des paysages sonores par l'intermédiaire de listes dans la vue « Explore ».
- **Store** : veuillez vous rendre sur l'Arturia Sound Store dans l'application pour enrichir votre installation avec des sons inspirants. La vue *Store* affichera automatiquement les dernières versions des banques de sons. Cliquer sur les packs vous permettra d'écouter quelques présélections échantillonnées. Veuillez à bien être connecté à votre compte Arturia pour pouvoir valider le paiement. Cliquez sur « User Banks » pour afficher les packs que vous possédez déjà.

3.4.1.1. My Library

Vous donne accès aux sons récemment utilisés ou que vous avez aimés (« Recently played » et « Liked ») ainsi qu'à vos présélections enregistrées et vos banques (« Saved presets » & « My banks ») pour revenir au voyage créatif personnalisé.



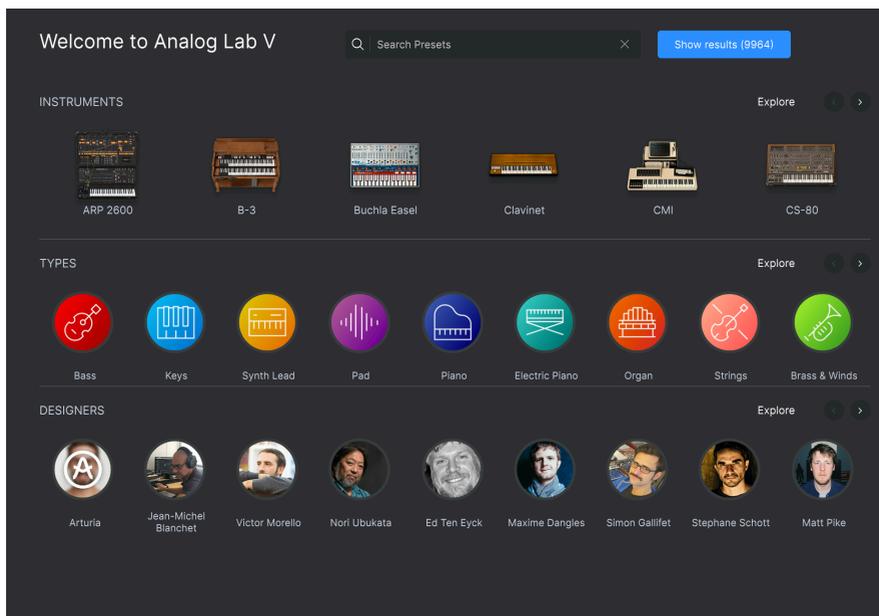
Si vous aviez aimé vos sons sur Analog Lab 4, ils s'afficheront aussi automatiquement dans vos sons dits « Liked » dans la bibliothèque d'Analog Lab V.

3.4.1.2. Playlists

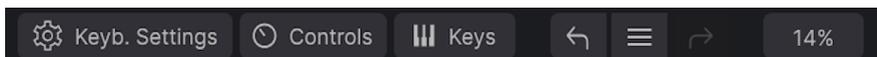
Elles font office de listes de sons dont vous avez besoin instantanément au moment de vous produire en direct. Ce mode incroyablement utile vous fera gagner un temps précieux sur scène. Une « Demo Playlist » est disponible pour vous mettre en route, alors pourquoi attendre ? Cliquez sur « Go on Stage » pour tester votre installation de concert. Cliquez sur « + New Playlist » pour créer votre propre sélection de sons à utiliser en représentation. Nous étudierons cela un peu plus tard au cours du chapitre « Vue Stage ».

3.5. Le panneau du navigateur

Il vous permet de parcourir les sons de manière intuitive par instruments, types, packs et sound designers. Si vous cherchez un son spécifique, vous pouvez aussi vous servir de la barre de recherche (le filtre de la liste de résultats s'actualise automatiquement lorsque vous tapez ce que vous cherchez, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur Entrée pour voir les résultats). Par exemple, saisir le mot « techno » affichera une sélection de sons filtrés par styles (Hard techno, Techno), par banques (Aphex Ambient Tribute) et par Sound store (JMJ Tribute, Synthopedia).



3.6. La barre d'outils inférieure



- **Controls** : cliquer dessus agrandit les neuf potentiomètres disponibles : 4 Macros (Brightness, Timbre, Time, Movement), 4 effets (les Effect A et Effect B de votre choix, ainsi que Delay et Reverb), et 1 curseur Master. Cliquez de nouveau sur « Controls » si vous voulez faire disparaître ce panneau.
- **Keys** : cliquer dessus agrandit le clavier virtuel, avec les molettes Pitch et Modulation à gauche. Cliquez encore une fois sur « Keys » pour fermer le clavier virtuel.
- **Flèches de navigation et icône hamburger** : cliquer sur l'icône hamburger sur la barre d'outils supérieure vous permet de parcourir l'historique des clics.
- **CPU Meter** : L'indicateur de CPU sert à surveiller la quantité de CPU de votre ordinateur utilisée par l'instrument. Il est possible que votre flux de travail soit ralenti si cette quantité s'approche des 100 %. Cliquer sur l'indicateur de CPU envoie un message de « panique/désactiver tous les sons », ce qui aura pour effet de couper les sons résiduels dans votre signal audio.



! : Si l'indicateur de CPU 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. Réduire le nombre de voix polyphoniques peut aussi aider à réduire l'utilisation du CPU.

- **Keyboard Settings** : quand votre présélection est en mode Multi, vous verrez s'afficher un bouton « Keyb. Settings ». Il vous permettra de sélectionner l'octave et les valeurs de transposition que vous voulez jouer sur le clavier, entre autres fonctionnalités du clavier comme la pédale d'expression. Reportez-vous à la partie [Keyboard Settings & Split Point \[p.34\]](#) du chapitre suivant pour en savoir plus.

3.7. Contrôles virtuels

Cliquez sur « Controls », qui est aussi disponible dans la barre d'outils inférieure, pour faire apparaître les contrôles. Cliquez sur Part 1 pour accéder aux contrôles de cette partie. De même, cliquez sur Part 2 pour contrôler la seconde partie.



Quand Analog Lab V détecte un contrôleur MIDI Arturia, il choisit automatiquement des contrôles qui correspondent à l'apparence et au fonctionnement de cette unité. Cela veut dire que tous vos contrôles sont visibles sur l'ordinateur et que leurs assignations correspondront immédiatement. Par exemple, un contrôleur matériel KeyLab MkII de grande taille disposera de beaucoup plus de contrôles à l'écran que les claviers contrôleurs moins approfondis. Si un contrôleur MIDI Arturia n'est pas détecté, un contrôleur MIDI générique sera affiché à l'écran.

 Si vous souhaitez surpasser cette assignation ou si aucun clavier Arturia n'est connecté à Analog Lab V, vous pouvez sélectionner un contrôleur manuellement sur le menu Settings.

Alors que les potentiomètres et les curseurs varieront selon le type de contrôleur MIDI utilisé, certains contrôles demeurent constants sur tous les claviers. Les voici :

- 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 neuvième potentiomètre). 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.

- 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.

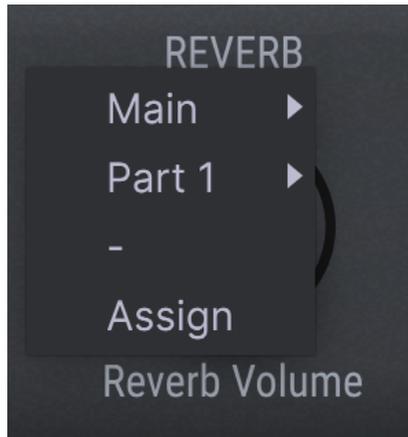
3.7.1. Assignment de contrôles et MIDI Learning

L'assignation MIDI signifie assigner des effets et paramètres spécifiques aux potentiomètres physiques de votre contrôleur connecté.

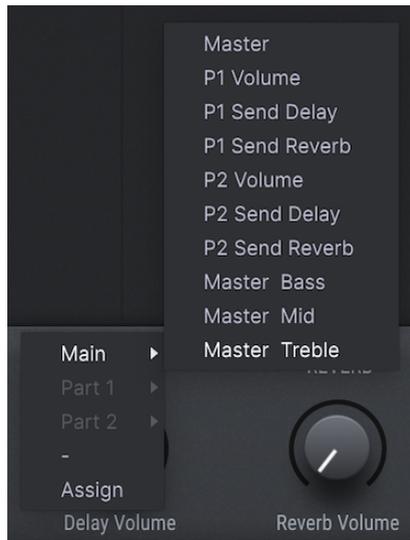
Quand vous chargez une présélection dans Analog Lab V, la zone du contrôleur en bas change pour refléter les assignations du contrôleur mémorisées dans cette présélection. Dans le cas de présélections d'usine, ce seront les contrôles que les concepteurs sonores ont jugé les plus utiles pour cette présélection spécifique. 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 de nombreux contrôles physiques, ils seront disponibles dans la partie contrôleur et prémappés. À l'inverse, si votre contrôleur contient peu de contrôles physiques, un ensemble simplifié sera affiché.

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 Analog Lab V, votre contrôleur matériel assignera ses contrôles physiques à la même zone sur chaque partie par défaut.

Pour initier une assignation de contrôles, cliquez sur « Controls » dans la barre d'outils inférieure pour ouvrir le panneau des contrôles. Puis cliquez sur le nom du contrôle écrit en gris placé sous le contrôle virtuel tel que « Reverb Volume ». Ceci ouvrira un menu contextuel. Les options de paramètres dans ce menu dépendront de la présélection que vous avez chargée. Dans le cas des synthés, vous verrez des destinations comme les oscillateurs et les enveloppes, alors que pour les orgues, vous verrez des contrôles d'expression ou de tirette harmonique.



Le fait de cliquer sur « Main » vous permettra d'assigner le contrôle à différents paramètres, tel que « Master Treble ».



Si vous cliquez sur « Assign », Analog Lab V entrera en mode MIDI Learning. Quand ce mode est activé, tous les contrôles assignables sont colorés en violet. Le panneau de contrôle fonctionnera et restera coloré en violet même si vous parcourez les différents modes d'affichage (*Library/Studio/Stage*).



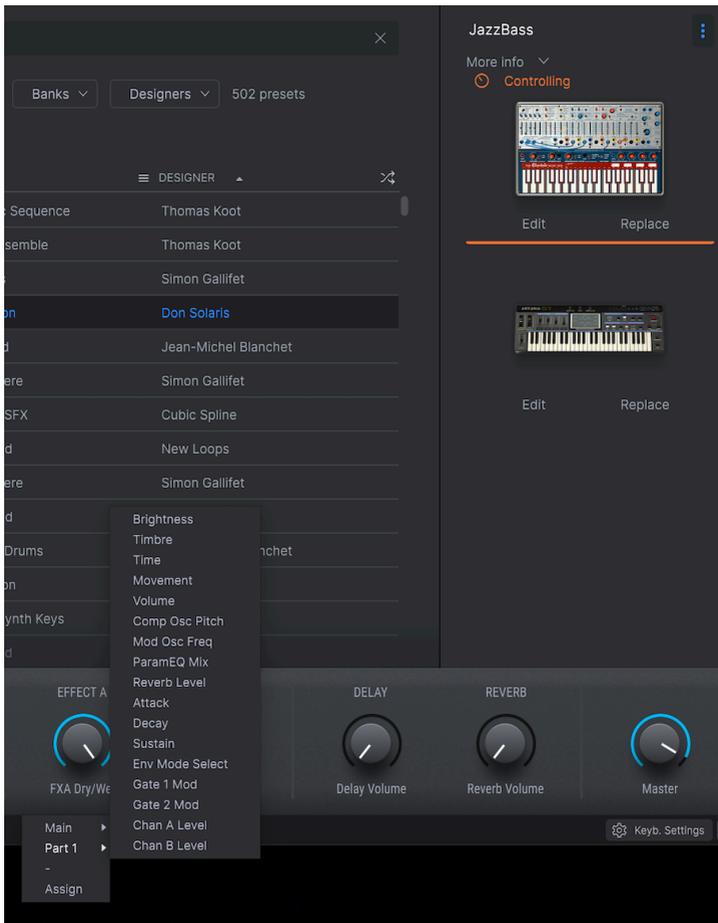
Pour mettre des contrôles spécifiques en mode Learning, cliquez dessus lorsqu'ils sont violets et manipulez un bouton ou un fader physique. Lorsque vous entrerez de nouveau en mode MIDI Learning, vous verrez le paramètre que vous avez assigné se colorer en rouge. C'est la confirmation que la connexion a été établie.

Il vous faudra entrer en mode Control pour assigner des paramètres de manière indépendante pour la *Part 1* et *Part 2*. Pour vous rafraîchir la mémoire, veuillez consulter la partie [mode Control \[p.49\]](#).

Placer la *Part 1* en mode Control ressemblera à cela :



Puis, lorsque vous cliquez sur le nom du potentiomètre virtuel FXA A gris, vous pourrez cliquer sur « Part 1 » dans le menu contextuel qui vous proposera une sélection de paramètres assignables de la Part 1.



Outre la possibilité d'assigner des effets et des paramètres de *Part* aux contrôles, vous pouvez également assigner des contrôles spécifiques aux instruments virtuels !



Lorsque vous répétez ensuite l'étape pour entrer en mode MIDI Learning en cliquant sur le contrôle que vous avez sélectionné et en cliquant sur « Assign », vous verrez le même contrôle coloré en rouge. Sur la capture écran ci-dessous, il s'agit de Range de la partie Oscillator. Ceci confirme que ce paramètre a été assigné au contrôle que vous avez modifié en mode MIDI Learn.

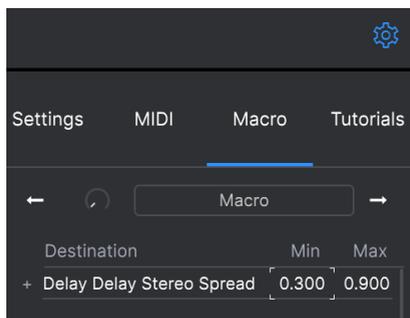


Si vous cliquez ensuite sur un autre contrôle de l'instrument virtuel sur l'interface, il sera ensuite assigné au contrôle que vous manipulez sur votre contrôleur.

3.7.1.1. Valeurs minimales et maximales des paramètres

Vous pouvez aussi restreindre la plage de changement d'un paramètre à quelque chose d'autre que 0 %-100 %. Par exemple, vous pourriez vouloir que le volume maître de l'ampli ne soit contrôlable qu'entre 30 % et 90 % (valeur min. à 0.3 et valeur max. à 0.9), ce qui signifie que le volume ne sera jamais inférieur à 30 % et qu'il ne dépassera jamais 90 %, peu importe à quel point vous tournez le potentiomètre avec votre main. C'est très pratique pour vous assurer que vous ne baisserez ou n'augmenterez pas trop le son au cours d'une prestation.

Pour définir ces valeurs minimale et maximale, ouvrez le panneau Settings, sélectionnez « Macro », cliquez sur « Min » ou « Max » et déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas pour modifier ces valeurs. Si vous êtes en mode Studio, vous verrez que le potentiomètre virtuel répondra à vos modifications.



Dans le cas des contrôles à l'écran (comme les interrupteurs) qui n'ont que deux positions (haut ou bas), vous pouvez toujours jouer avec les valeurs minimale et maximale, mais, dans ce cas, leur comportement sera 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. Dans le cas des interrupteurs à deux positions, les valeurs seuil sont toujours de 0.5, et de 0.33/0.66 pour les interrupteurs à trois positions (vous divisez toujours un entier par le nombre d'états pour trouver les valeurs seuil). Dans le cas de tirettes harmoniques, qui ont neuf positions différentes, la même règle s'applique : au lieu de diviser la plage du contrôleur en deux ou en trois, elle est divisée en neuf.

En résumé, 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.

3.7.1.2. 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 sur Analog Lab V.

3.8. Le clavier virtuel

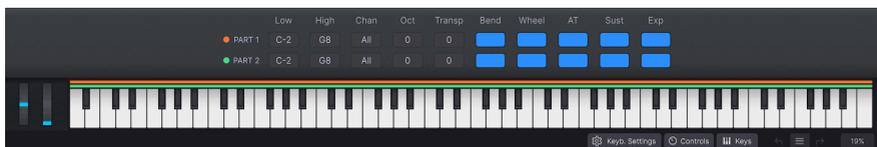
La zone du clavier virtuel d'Analog Lab V vous donne accès à la fois à un clavier cliquable et à des contrôles que vous pouvez utiliser pour modifier les présélections. Selon votre dispositif connecté, leur apparence peut varier. Parcourons chaque partie.

En l'absence d'un contrôleur MIDI USB externe, vous pouvez toujours jouer et éditer des sons sur le clavier virtuel. En utilisant Analog Lab V en mode autonome, vous pouvez vous servir du clavier de votre ordinateur pour jouer sur les touches à l'écran.

Pour accéder au clavier virtuel en mode Multi, choisissez vos Part 1 et Part 2, allez sur le mode Studio et cliquez sur « Keys » dans la barre d'outils inférieure.

3.8.1. Keyboard Settings et Split Point

Pour afficher les réglages actuels du clavier virtuel et les modifier, cliquez sur « Keyb. Settings » dans la barre d'outils inférieure. Vous pourrez voir une bande verte et orange au-dessus des touches.



La bande orange correspond à la gamme de jeu de la *Part 1*, et la bande verte à celle de la *Part 2*. Pour définir votre « split point » (point de partage - la limite entre les différentes gammes de jeu de vos deux sons), cliquez sur « Low » et faites glisser pour définir la valeur de votre touche la plus grave. De même, cliquez sur « High » et faites glisser pour définir la valeur de la touche la plus aiguë.

Veuillez noter que vous ajustez tous les contrôles de la Part 1 et 2 de façon indépendante.

Cliquez sur « Chan » des Parts pour sélectionner le canal qui recevra le signal d'entrée MIDI. Veuillez vous reporter à la partie sur le [MIDI \[p.16\]](#).

« Oct » et « Transp » sont des fonctions qui vous permettent de manipuler les valeurs d'octave et de transposition des touches sur lesquelles vous jouez. Vous pouvez augmenter ou diminuer de 4 octaves, et la valeur minimale et maximale de la transposition est de -24 et +24. La fonction Transpose vous donne la possibilité d'ajuster ce que joueront vos touches en les déplaçant vers le haut ou vers le bas de la quantité en demi-tons de votre choix.

Il est possible d'activer ou de désactiver les contrôles Bend et Wheel sur la Part 1 et Part 2 en sélectionnant ou désélectionnant les blocs correspondants. Ils se situent juste au-dessus du clavier virtuel, à côté des fonctions « Oct » et « Transp ». Les molettes Mod et Pitch bend se trouvent juste à gauche du clavier.

« AT » (aftertouch), « Sust » (sustain) et « Exp » (expression) sont des contrôles supplémentaires qui vous aident à vous produire comme vous l'entendez.

AT peut être décrite comme une couche de vélocité secondaire, ce qui signifie que si vous appuyez sur la note pour déclencher un son, puis que vous l'enfoncez plus fort (sur un clavier contrôleur disposant de la fonction AT), elle activera le contrôle secondaire. Un contrôle secondaire peut être l'ouverture d'un filtre, une vitesse du LFO ou l'un de vos contrôles personnalisés.

Le contrôle « Sustain » fonctionne comme une pédale de sustain sur un piano (après avoir déclenché une note, la note sera maintenue tant que la pédale est enfoncée). Pour que ce contrôle fonctionne, une pédale de sustain doit être connectée à un clavier contrôleur. Lorsque la fonction Sustain est désactivée, la pédale n'aura pas l'effet désiré sur cette Part spécifique. En fonction de l'instrument, Sustain fera office de mécanisme marche/arrêt, ou d'effet continu (comme sur tous les pianos et EP).

« Expression » fonctionne de façon progressive, comme une pédale d'expression. On l'utilise couramment pour contrôler la vélocité. Pour pouvoir jouer avec cette fonctionnalité, une pédale d'expression devra être connectée à un clavier contrôleur.

3.8.2. La vue Explore

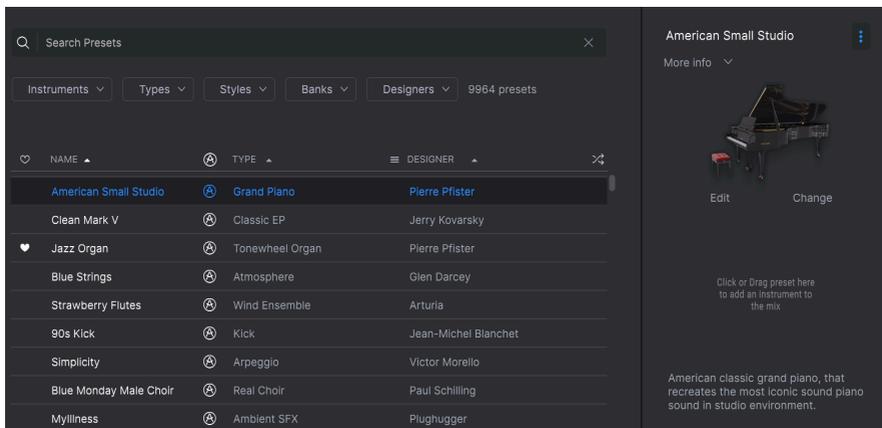
Il y a deux types de présélections : Single et Multi. Single signifie travailler avec une *Part*, Multi implique de travailler avec jusqu'à deux *Parts* qui créent une présélection. Ce chapitre sera consacré à la vue *Explore*, à la navigation des présélections en détails et au travail avec les Modes Single et Multi pour exaucer facilement vos rêves musicaux.

Nous pensons que l'un des grands plaisirs d'utiliser Analog Lab V réside dans les 2 000 présélections incroyables qui y sont intégrées. Une présélection contient tous les réglages qui produisent un son particulier. Le navigateur de présélections principal, qui est toujours présent et qui occupe la majorité de l'écran, est là où vous trouvez vos présélections.

Pour charger des sons, cliquez sur une présélection dans la colonne « Results » au centre. 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.

Cliquer sur un instrument ou sur un type qui vous intéresse dans le mode *Library* vous fera passer en vue *Explore*. Vous y trouverez une liste de vos résultats, ainsi que le panneau d'informations de l'instrument sélectionné à droite. Vous pouvez vous servir de la barre de recherche pour continuer à chercher un son en particulier. Il est aussi possible de refiltrer les résultats de recherche en cliquant sur les catégories dont vous souhaitez afficher les résultats, comme « Types » et « Sound Designers ».

Après avoir cliqué sur une présélection spécifique, vous la verrez apparaître à droite. Puis, vous pouvez faire glisser une autre présélection de la liste pour l'ajouter au mixage (vous pouvez aussi le faire en cliquant d'abord sur la zone vide puis en cliquant sur la présélection dans la liste). Deux présélections peuvent être dans le mixage en même temps.

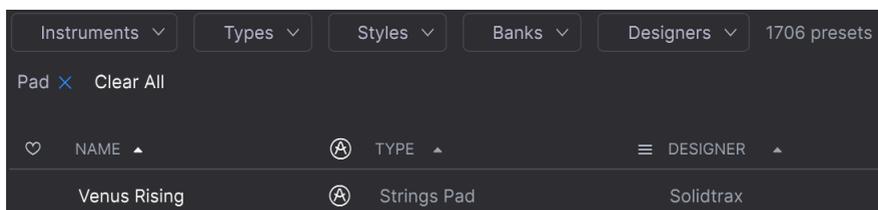


En cliquant sur l'une des deux présélections, vous remarquerez que les contrôles de celle du dessus sont orange alors que les contrôles de celle du bas sont verts. Cette coloration sert à différencier la « Part 1 » de la « Part 2 » (que vous pouvez considérer comme le « instrument 1 » et l'« instrument 2 »). Elle deviendra importante lorsque vous afficherez les instruments en Mode Stage ou Studio qui sont décrits dans les parties à venir. Sélectionner les deux présélections les fera apparaître toutes les deux en mode Studio et en mode Stage.

Lorsque vous cliquez sur le panneau d'information de la présélection à droite (où la présélection s'affiche avec une représentation visuelle de l'instrument dont elle est tirée), vous pouvez alors sélectionner « Edit » pour afficher l'interface de l'instrument spécifique. Si vous avez une licence de l'instrument en question, vous aurez la possibilité de manipuler ses contrôles ou de le câbler manuellement. Sélectionner « Replace » vous donnera la possibilité d'échanger votre choix de présélection pour une autre. Échangez-la après avoir cliqué sur « Change » en cliquant sur une autre présélection dans le menu de la liste. Confirmez votre sélection avec « Quit ».

 Au cas où vous tomberiez amoureux d'une présélection découverte dans la partie « Explore », vous pouvez la sauvegarder tout de suite pour l'utiliser plus tard en représentation. Pour ce faire, cliquez sur la présélection dans le panneau de droite, puis cliquez sur les trois points situés en haut de ce panneau. Enfin, choisissez « Add Preset to Playlist ».

Sélectionnez « Clear All » pour effacer tous les filtres que vous avez sélectionnés. L'option « Clear All » se trouve en haut de la liste de résultats. Elle n'est visible que si vous avez sélectionné un filtre.



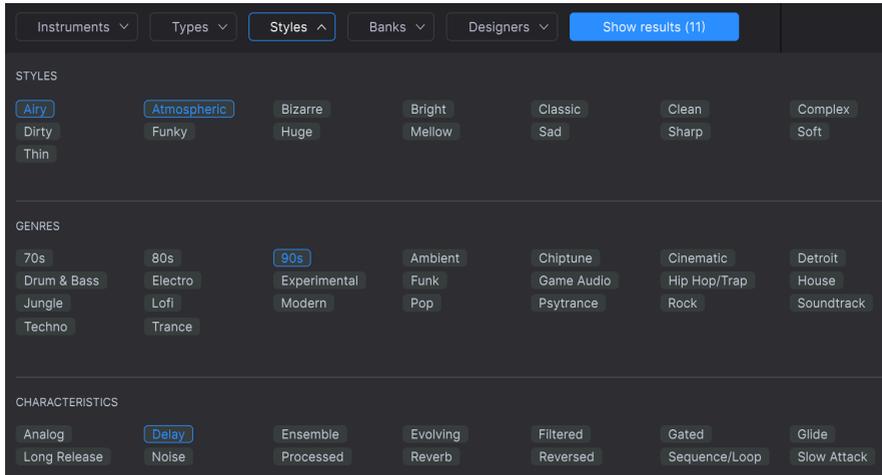
The screenshot shows a dark-themed interface with several filter buttons at the top: "Instruments", "Types", "Styles", "Banks", and "Designers", each with a downward arrow. To the right of these buttons, it says "1706 presets". Below the buttons, there is a "Clear All" button with a blue 'X' icon. Underneath, there is a table of results with columns for "NAME", "TYPE", and "DESIGNER". The first row shows "Venus Rising" under NAME, "Strings Pad" under TYPE, and "Solidtrax" under DESIGNER. Each row has a heart icon on the left and a circular icon with a plus sign on the right.

NAME	TYPE	DESIGNER
Venus Rising	Strings Pad	Solidtrax

3.8.3. Navigation des présélections en détails

Analog Lab V, comme les autres instruments de la V Collection, se sert beaucoup du balisage pour raccourcir et faciliter la recherche du son que vous voulez. Une sélection de balises apparaît dans la partie centrale sous chaque liste déroulante filtrée de présélections. 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.



3.8.3.1. Utiliser des balises

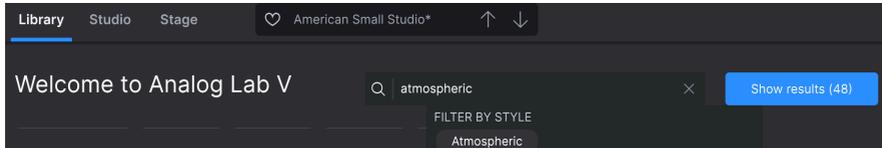
Cette colonne comporte cinq parties (Instruments, Types, Styles, Banks et Designers) qui contiennent à leur tour des balises sur lesquelles vous pouvez cliquer pour affiner davantage votre recherche. Chaque partie peut être réduite à l'aide de la flèche sur son en-tête si vous ne souhaitez pas l'utiliser.

- **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 la balise « 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.
- **Designers** vous permet d'explorer les présélections en fonction du concepteur sonore qui a créé les sons sur Analog Lab V.

3.8.3.2. Utiliser le champ Search

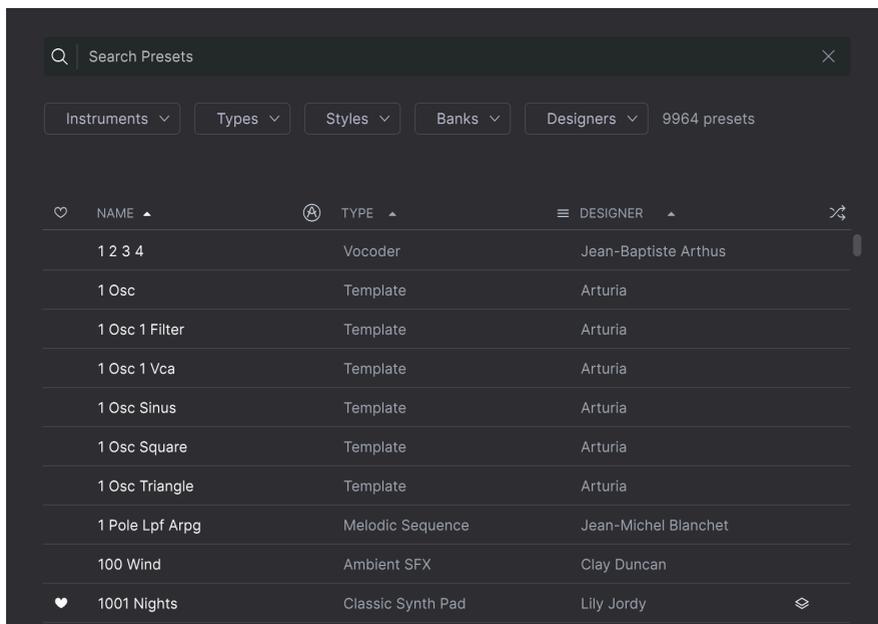
Saisir du texte dans le champ Search réduira encore davantage vos recherches balisées de différentes façons :

- 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.



3.8.3.3. 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 Analog Lab V (ce qui peut faire beaucoup à parcourir !).



Veillez noter que le nombre de présélections affichées dans les résultats après « Show Results » peut dépasser les 2 000 présélections par défaut si vous avez déjà acheté des banques de sons Arturia.

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 les informations 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.

3.8.3.4. 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 sur lesquels vous ne seriez pas tombé si vous aviez parcouru les listes de présélections filtrées à partir du début.

3.8.3.5. Recherche de présélections avec l'IA

L'une des fonctionnalités les plus étonnantes ajoutées à Analog Lab V 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 d'Analog Lab V et fait des recommandations basées sur la similarité sonore. Vous avez trouvé un son, vous l'appréciez, mais vous souhaitez auditionner des sons similaires au son que vous avez choisi. Dans ce cas, cliquez sur « Discover similar presets » qui est accessible sur le menu représenté par trois points sur le panneau d'information de votre présélection actuelle.

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.

3.8.4. 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** que vous trouverez dans le menu à trois points en haut à droite du panneau d'info des présélections pour modifier les informations de la présélection telles que son nom, ses styles et les commentaires que vous souhaitez ajouter.

Un bouton Delete est disponible pour la présélection utilisateur (User). Il se trouve également en haut à droite du panneau d'info des présélections. Ce bouton n'est disponible que pour les présélections utilisateur (les présélections d'usine ne peuvent pas être supprimées).

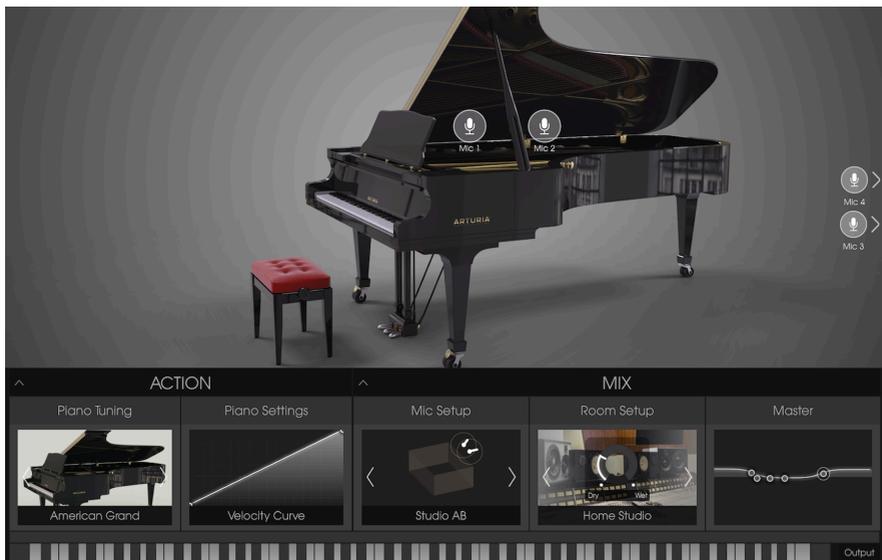
3.8.5. Éditer une présélection

L'une des grandes fonctionnalités d'Analog Lab V 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 Analog Lab V. De même, quand vous sauvegardez une présélection unique dans Analog Lab V 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 du logiciel Modular V et qu'il est installé sur votre périphérique, 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 d'Analog Lab V.



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 d'Analog Lab V. Cependant, vous ne pourrez ni visualiser ni modifier quoi que ce soit avec l'interface de l'instrument original, à moins que vous n'ayez une version activée et à jour.

3.9. Mode Multi

Nous pensons qu'un mode Multi permettrait à Analog Lab V 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.

Sur Analog Lab V, le Mode Multi est accessible depuis tous les modes d'affichage : Library, Studio et Stage.

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

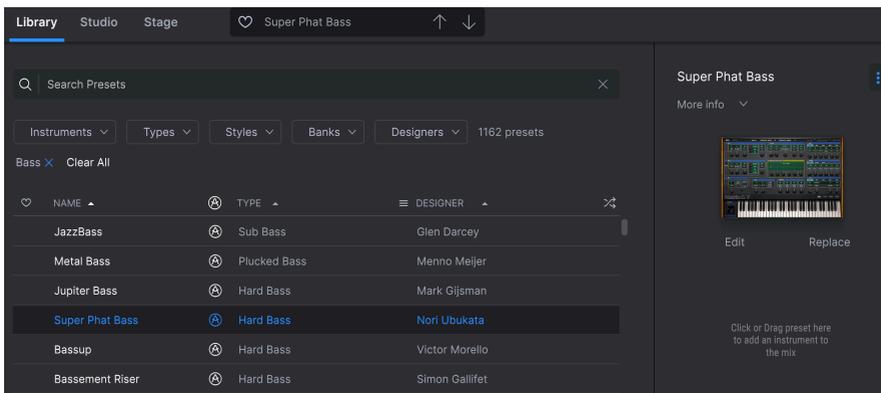
Mais le mode Multi ne se résume pas au simple ajout de deux sons ensemble ! Vous pouvez aussi ajouter des effets indépendants sur chaque son tels que les delay, flanger, reverb, bitcrusher et overdrive, pour n'en citer que quelques-uns. Nous avons fourni une variété d'effets qui rendra vos programmes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

Et bien sûr, vous pouvez ouvrir le panneau d'édition de n'importe quel plug-in de synthé 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.

3.9.1. Mode Multi : une présentation

En choisissant une présélection dans la vue Library, vous remarquerez le panneau d'information de la Part 1 sur la droite. Vous pouvez ensuite glisser et déposer d'autres sons depuis le navigateur vers l'emplacement vide de la Part 1, juste en dessous de la Part 2.

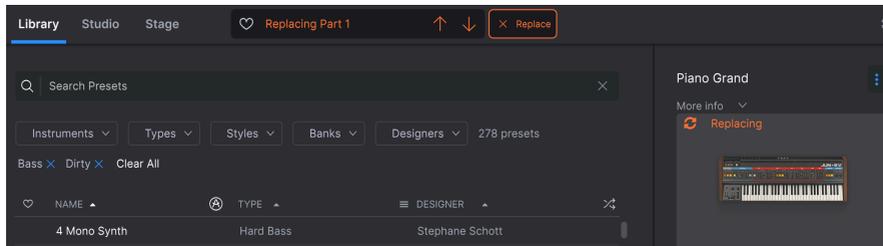


En travaillant en mode Multi, une copie virtuelle de chaque présélection unique (Single) utilisée dans le Multi est faite et mémorisée dans le patch Multi. Par conséquent, si vous repassez en mode Single et que vous modifiez le patch Single original, la version existante dans le Multi n'est pas affectée.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

3.9.2. Mode Replace

Le fait d'ajouter une Part à un Single ou de cliquer sur « Replace » sur une Part existante vous fera entrer en mode « Replace ». En mode Swap, la présélection chargée le sera dans une Part échangée. Pour quitter le multi et charger une autre présélection, quittez d'abord le mode Swap.

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



3.10. Mode Studio

Le mode Studio sert à ajuster finement et à manipuler les sons avec lesquels vous travaillez pour qu'ils correspondent à votre vision musicale : en d'autres termes, de la conception sonore créative. C'est ici que vous préparez la façon dont votre choix de présélections se comportera quand vous les utilisez. Vous serez en mesure de l'enregistrer pour vous en resservir en cours de prestation en mode Stage. Lisez la suite pour en savoir plus !

Lorsque vous ouvrez le mode Studio, vous verrez sept bandes de canaux par défaut :

1. PART 1
2. PART 2
3. EFFECT A
4. EFFECT B
5. DELAY
6. REVERB
7. MASTER



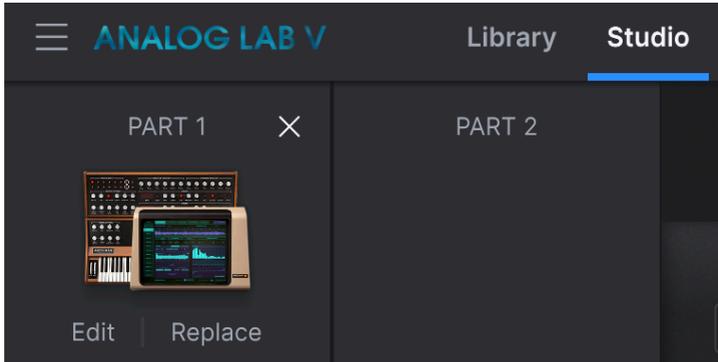
Delay et Reverb sont des « effets d'envoi », ce qui signifie qu'ils sont réglés comme des effets par défaut dans deux des bandes de canaux. Ils apparaîtront toujours automatiquement en mode Studio, inutile de les ajouter manuellement chaque fois que vous avez besoin de les utiliser. Effect A et Effect B sont des « effets d'insertion », ce qui signifie que vous avez le choix d'insérer de nombreux effets différents dans ces emplacements d'effets.

Part 1, Part 2, Delay, Reverb et Master comprennent tous un curseur de volume en bas de la bande.

Pour entendre les différentes couches jouer séparément ou ensemble, appuyez sur le bouton d'alimentation sur la présélection ou la bande de l'effet que vous souhaitez éliminer du signal audio. Quand elle devient grise, cela signifie que la bande est temporairement inactive et que vous ne l'entendrez pas fonctionner. Cliquez à nouveau dessus pour la réactiver. La couleur bleue signifie qu'elle est réactivée.

3.10.1. Ajouter/Remplacer des instruments

En commençant avec des bandes de canaux vides, cliquez sur la bande « Part 1 » pour sélectionner la présélection avec laquelle vous voulez travailler. Ceci ouvrira la vue Explore, sur laquelle vous pourrez choisir un son avec lequel travailler (n'oubliez pas que vous pouvez filtrer les sons pour réduire votre sélection). Cliquez sur la présélection et retournez sur « Studio », vous y verrez apparaître le son de votre choix dans la première bande. Les contrôles de la « Part 1 » sont colorés en orange. Pour remplacer votre son de la Part 1, cliquez sur « Replace » juste en dessous de la représentation visuelle de la présélection dans la bande (voir la capture écran ci-dessous).



Le fait de sélectionner la deuxième présélection pour « Part 2 » fonctionne de la même façon (si vous voulez inclure un deuxième son à votre mixage). Cliquez sur la bande, choisissez un son dans la liste « Explore » et retournez au mode Studio. Les contrôles de la « Part 2 » sont colorés en vert. Ajouter un deuxième son fait passer votre mixage du « Single Sound Mode » au « Multi Mode ». Pour en savoir plus sur le fonctionnement du mode Multi, rendez vous [ici \[p.43\]](#).



ⓘ Jusqu'à deux Parts peuvent être chargées lorsque vous utilisez Analog Lab V en mode Standalone (autonome).

3.10.2. La partie Effects

Les quatre bandes à côté de votre mixage permettent de charger et de modifier jusqu'à deux effets de votre choix, et de travailler avec le panneau « Delay » et « Reverb ». Comme nous l'avons mentionné précédemment, chaque partie peut être activée ou désactivée à l'aide de son bouton d'alimentation.

3.10.2.1. Insert Effects

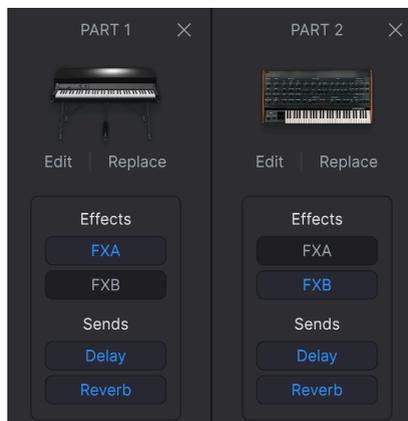
Ces effets d'insertion font référence aux effets que vous pouvez sélectionner dans l'emplacement Effect A (FX A) et Effect B (FX B). Le potentiomètre « Dry/Wet » indique l'intensité de l'effet dans votre mixage, « Dry » étant à 0 % et « Wet » faisant fonctionner l'effet à 100 % en pleine puissance (ceci s'appelle « Scale » lorsque vous sélectionnez l'effet ParamEq).

Cliquez sur le champ de nom de l'effet pour sélectionner l'un des effets disponibles :

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

Les effets d'insertion sont en série. Cela signifie que le signal audio passera d'abord par le FX A, puis par le FX B pour créer un son combiné. Cet ordre est indépendant des Parts, car la Part dont le FX A est activé viendra en premier.

Deux emplacements d'effet d'insertion sont disponibles. Sélectionnez les effets que vous voulez activer dans l'emplacement « Effect A » ou « Effect B ». Puis, cliquez sur ou relâchez « FXA » ou « FXB » dans la sélection de la Part 1 ou 2 pour activer ou désactiver les effets en question. Chaque effet ne peut être activé que sur une Part.



3.10.2.2. Send Effects

Les « effets d'envoi » font référence au Delay et à la Reverb. Ils sont toujours disponibles dans le mode Studio. Leur alimentation est toujours « Wet » et vous avez la possibilité de contrôler le volume du delay et de la reverb à l'aide du fader Volume.

Du « Delay » et de la « Reverb » peuvent être appliqués en même temps aux deux Parts. Pour les activer et les désactiver, cliquez ou décliquez sur « Delay » et « Reverb » dans la bande de la Part de votre choix.

Tout comme les effets d'insertion, les effets d'envoi ne sont pas en série. Leur fonctionnement : « Delay » prend la sortie du FX B (ou uniquement la sortie des Parts, si aucun effet n'est sélectionné dans FX A et FX B), puis ajoute ses effets au mixage. « Reverb » prend la même sortie FX B en tant qu'entrée (c'est pourquoi il ne peut pas y avoir de delay dans la reverb), puis la sortie FX B est mélangée avec le delay et la reverb.

3.10.3. La bande Master

Le contrôle Master affecte toutes les bandes de votre mixage en même temps. Il ajuste les combinaisons globales de sons que vous avez programmés. Treble, Mid, Bass sont des EQ et le fader ajuste le volume global.

 Utilisez le fader de la bande Master pour diminuer lentement le volume du morceau en cours de lecture afin de le terminer, si vous souhaitez obtenir l'effet audio de fondu enchaîné.

3.10.4. Éditer les effets

Pour éditer un effet, chargez-le dans la bande FX A ou FX B et tournez les potentiomètres pour manipuler le son des Parts. Par exemple, lorsque vous travaillez avec un compresseur, vous pouvez manipuler les valeurs du seuil, du rapport, de l'attaque, du relâchement, du gain de sortie, d'activation ou de désactivation du contrôle Make-up et ajuster la valeur Dry/Wet.

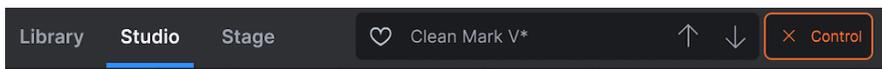
3.10.5. Mode Control

Le mode Control sert à contrôler indépendamment soit la Part 1 soit la Part 2 avec votre contrôleur connecté.

Cliquez sur les bandes de la Part 1 ou de la Part 2 pour activer le mode Control.



Vous verrez alors un « Control » apparaître dans la barre d'outils supérieure, à droite de la barre de présélections.



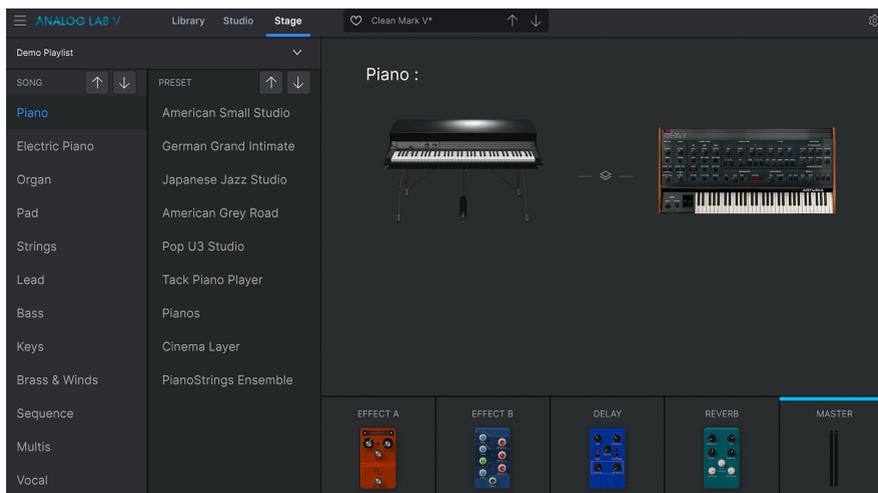
Quelle que soit la Part que vous sélectionnez, il s'agira de la Part contrôlée ou manipulée par les fonctions sur le clavier contrôleur. Par exemple, si vous voulez manipuler le Pitch bend sur vos cordes dans la Part 1 mais pas le piano dans la Part 2, activez le mode Control de la Part 1 et poursuivez avec une manipulation par le contrôleur.

Pour désactiver le mode Control, cliquez de nouveau sur la Part ou sur la petite croix à gauche de « Control ».

3.11. Mode Stage

Il a été conçu pour rendre les prestations en direct aussi fluides que possible, de sorte que vous puissiez simplement apprécier l'expérience et ne pas vous préoccuper de la configuration sonore en vous produisant en direct. Il s'agit de la représentation la plus simple de vos instruments et des contrôles avec lesquels vous avez choisi de travailler. Vous pouvez considérer le mode Studio comme l'endroit où vous sculptez votre son, et le mode Stage comme celui où vous donnez vie à ces sons en jouant vos compositions.

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 souhaitez modifier d'autres paramètres, revenez en mode Studio en cliquant sur « Studio » sur la barre d'outils supérieure.



3.11.1. Ouvrir et quitter le mode Stage

Pour entrer en mode Stage, cliquez sur « Stage ». Sinon, cliquez sur la playlist de votre choix dans le menu Library, puis cliquez sur le bouton « Go On Stage » coloré en bleu sous le nom de la playlist dans la zone centrale.

i !: « Go On Stage » aura pour effet d'effacer votre présélection en cours de modification en mode Library, veuillez donc à bien l'enregistrer au cas où vous souhaiteriez la charger ultérieurement. Vous en serez informé avant de confirmer votre passage en mode Stage.

3.11.2. Choix de playlist, de morceau et de présélection

À l'ouverture du mode Stage, vous verrez le nom de la playlist en haut (« Demo Concert » ou une autre playlist que vous avez créé dans la partie Playlists du menu Library), avec deux panneaux en dessous affichant votre sélection de morceaux et de présélections. Les playlists en mode Stage peuvent être composées d'une collection de morceaux, chacun pouvant contenir jusqu'à 128 présélections.

Il est très facile de choisir et d'alterner entre les différents morceaux, playlists et présélections. Pour alterner entre les différentes playlists, cliquez sur la flèche vers le bas située à droite du nom de la Playlist. Puis, vous verrez un menu déroulant de votre sélection de playlist. Cliquez sur celle que vous souhaitez utiliser ensuite. Pour sélectionner un morceau ou une présélection, cliquez dessus ou servez-vous des flèches de navigation pour parcourir l'élément précédent ou suivant.

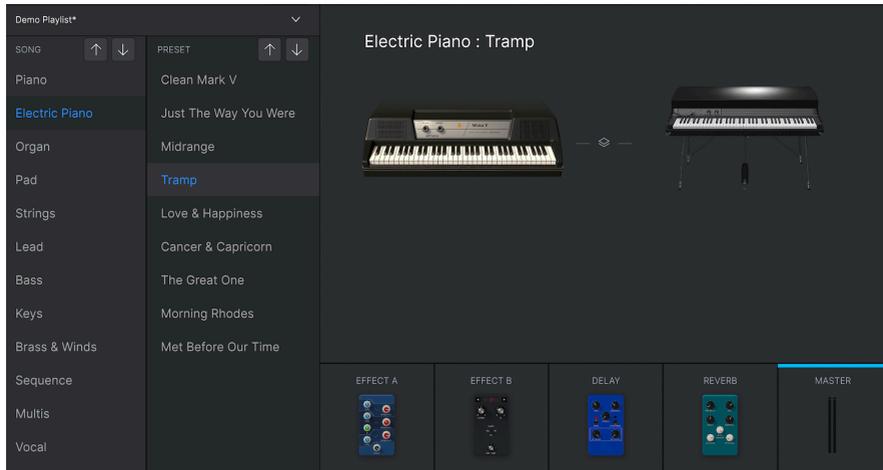
i !: Les présélections que vous placez dans une Playlist sont sauvegardées indépendamment dans le cadre de la Playlist. Cela signifie que tout changement effectué sur la présélection originale n'affectera pas le son de la présélection dans votre Playlist. De même, tout changement effectué sur une présélection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

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

i ♪: 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.

3.11.3. Parts et effets du mode Stage

À gauche, vous verrez les listes « Songs » et « Preset », avec le nom de la playlist juste au-dessus. Les Part 1 et Part 2 (si vous choisissez deux présélections à utiliser) apparaîtront au centre, avec Effect A, Effect B, Delay, Reverb et le curseur Master en dessous.



3.11.4. Interaction avec le matériel

Outre le mapping automatique des contrôles matériels directement sur les Part 1 et 2 et la partie Stage View, les contrôleurs MIDI Arturia disposent également d'un certain nombre de raccourcis intégrés lorsqu'ils sont directement intégrés à Analog Lab V. Les commandes clés sont les suivantes, où l'action est effectuée sur le matériel et les résultats visibles dans le logiciel.

3.11.4.1. KeyLab

- Tourner le potentiomètre Preset : Parcourir les présélections dans la liste
- Appuyer sur le potentiomètre Preset : Charger la présélection choisie dans la liste
- Tourner le potentiomètre Category : Parcourir les filtres
- Appuyer sur le potentiomètre Category : Activer le filtre 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 + Appuyer sur des touches : Définit la note en tant que point de partage

3.11.4.2. MiniLab

- Tourner le potentiomètre 1 : Changer le volume
- Tourner le potentiomètre 2 : Choisir une présélection dans la liste et la charger après une 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 Swap, Sélectionne l'onglet Live)
- Pad 9+ Pad 10 + Appuyer sur des touches : Définit la note en tant que point de partage

3.11.4.3. MiniLab MkII

- Shift + Tourner le potentiomètre 1 : Changer le volume
- Potentiomètre 1 : Naviguer dans les filtres et actif/inactif en appuyant dessus
- Potentiomètre 2 : Parcourir les présélections et charge en appuyant dessus
- 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 Swap, Sélectionne l'onglet Live)
- Pad 9+ Pad 10 + Appuyer sur des touches : Définit la note en tant que point de partage

3.11.4.4. KeyLab Essential

- Map Select + Pad Analog Lab V : Entre en mode Control d'Analog Lab V
- 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 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

3.11.4.5. KeyLab MkII

- Map Select + Pad Analog Lab V : Entre en mode Control d'Analog Lab V
- 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 (Quitter le Mode Swap, Sélectionner l'onglet Live)
- Live + enfoncer des touches : Définit la note en tant que point de partage
- Faders : Sélectionnent les filtres (en mode d'affichage studio) et chargent les neuf premières présélections (en mode Stage)
- (En mode Stage) Appuyez sur les boutons fléchés gauche/droite pour sélectionner une présélection quand le bouton *Preset* est allumé
- (En mode Stage) 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 AudioFuse Control Center (ci-après dénommé « 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 transfériez 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.