

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: 5.3

Revision date: 20 July 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 SUR ANALOG LAB V	3
1.1. Histoire de la V Collection	3
1.2. Ici et maintenant.....	5
1.3. Vues principales	6
1.3.1. Vue Library	6
1.3.2. Vue Studio	7
1.3.3. Vue Stage.....	8
2. Activation et installation.....	10
2.1. Enregistrement et activation	10
2.1.1. Arturia Software Center (ASC).....	10
2.2. Configuration initiale pour une utilisation autonome.....	10
2.2.1. Utilisateurs Windows : Audio Settings et MIDI Settings.....	11
2.2.2. Utilisateurs macOS : Audio Settings et MIDI Settings	13
2.2.3. Utiliser Analog Lab V en mode plug-in	14
3. Présentation de l'interface	15
3.1. Barre d'outils supérieure	16
3.1.1. Menu Principal.....	16
3.1.2. Barre de présélections et Flèches de navigation	19
3.1.3. Icône engrenage	19
3.2. Navigateur de présélections	20
3.2.1. Home	21
3.2.2. Explore.....	24
3.2.3. Store.....	27
3.2.4. My Library.....	28
3.2.5. Playlists.....	29
3.2.6. Partie Preset Info	30
3.3. Panneau Settings	35
3.3.1. Onglet Settings.....	35
3.3.2. Onglet MIDI	38
3.3.3. Onglet Macro.....	45
3.3.4. Onglet Tutorials	48
3.4. Contrôles de performance.....	49
3.4.1. Contrôles de performance et contrôleurs MIDI.....	49
3.5. Clavier virtuel	50
3.5.1. Partages et Superpositions.....	50
3.6. Barre d'outils inférieure	51
3.6.1. Nom du paramètre.....	51
3.6.2. Keyb Settings.....	51
3.6.3. Controls.....	51
3.6.4. Keys.....	51
3.6.5. Undo/Redo.....	52
3.6.6. Indicateur de CPU et bouton Panic	52
3.6.7. Unison et autres réglages.....	52
4. Vue Studio	53
4.1. Bandes de canaux des Parts.....	55
4.1.1. Ouvrir un instrument.....	55
4.1.2. Remplacer un instrument.....	56
4.1.3. Retirer un instrument.....	57
4.1.4. Partir d'une bande vide.....	57
4.1.5. Assignations d'effets.....	58
4.1.6. Pan, Mute et Fader.....	58
4.1.7. Parts dans les Multis.....	59
4.2. Insert Effects	61
4.2.1. Sélectionner un Insert Effect.....	61
4.2.2. Contrôles d'insertion communs	62
4.2.3. Contrôles d'effets individuels	62
4.3. Delay et Reverb	63
4.3.1. Contrôles de Delay/Reverb communs.....	63
4.3.2. Delay	64
4.3.3. Reverb.....	65

4.4. Section Master	65
4.5. Réglages du clavier.....	66
4.5.1. Réglages de zonage.....	66
4.5.2. Réglages du contrôleur.....	66
4.6. Quitter la vue Studio	67
5. Vue Stage et Playlists	68
5.1. Travailler avec des playlists	68
5.1.1. Organisation des playlists.....	69
5.1.2. Ajouter une présélection à une playlist	70
5.1.3. Déplacer des présélections et des chansons dans une playlist	71
5.1.4. Les présélections des playlists sont indépendantes.....	72
5.1.5. Enregistrez votre playlist.....	72
5.1.6. Gestion des playlists	72
5.2. Go On Stage.....	73
5.2.1. Listes Song et Preset.....	73
5.2.2. Aperçu de la présélection.....	75
5.3. Quitter la vue Stage	76
6. Infos supplémentaires.....	77
6.1. Accessibilité.....	77
6.1.1. Configurer un contrôleur MIDI Arturia.....	77
6.1.2. Configurer un contrôleur MIDI non Arturia.....	78
6.2. Paramètres des effets d'insertion.....	79
6.2.1. Multi-Filter.....	79
6.2.2. ParamEq.....	80
6.2.3. Compressor	81
6.2.4. Distortion.....	82
6.2.5. Chorus	83
6.2.6. Flanger	84
6.2.7. Phaser.....	85
6.2.8. Stereo Pan.....	86
6.3. Interaction avec le matériel	87
6.3.1. KeyLab.....	87
6.3.2. MiniLab.....	87
6.3.3. MiniLab MkII	87
6.3.4. KeyLab Essential	88
6.3.5. KeyLab MkII	88
7. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL.....	89

1. BIENVENUE SUR ANALOG LAB V

Cet incroyable système d'instruments virtuels rassemble plus de 2 000 présélections de la célèbre V Collection d'Arturia, composée d'émulations de synthés et de claviers classiques, et les met à votre portée.

1.1. Histoire de la V Collection

Début 2001, Arturia a commencé à travailler sur une méthode avancée de modélisation des synthés et claviers convoités : TAE®, l'abréviation de True Analog Emulation. C'était une façon d'analyser et de recréer les circuits analogiques des instruments matériels classiques, sans oublier la manière dont ces circuits interagissent entre eux et les effets exacts de cette interaction sur le son. L'objectif était de fournir des émulations plus précises et des expériences de jeu plus inspirantes que les meilleurs instruments à échantillons.

Moins d'un an plus tard, 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 Modular V, une recreation logicielle du synthétiseur modulaire avant-gardiste des années 60. Son lancement rencontrera un succès instantané et il se verra décerner des récompenses par plusieurs grands magazines de l'industrie.

En recueillant les avis d'experts de la conception sonore ainsi que d'utilisateurs avides de synthétiseurs, Arturia a développé 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 musiciens et de producteurs, 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. Arturia a répondu à cet appel en lançant des versions virtuelles 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 Winter NAMM Show de 2005. Des sons mémorables, allant des stabs de drum 'n' bass au son du robot préféré de tous, ont été créés sur le 2600.

Un an plus tard, toujours au Winter NAMM, Arturia annonce son nouveau produit : Prophet V. Cet hybride puissant vous offrirait 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.

Au Summer NAMM de 2007, Arturia a lancé Jup-8 V, une émulation de ce qui est devenu depuis l'un des polysynthés analogiques les plus recherchés et les plus chers sur le marché de l'occasion. Jup-8 V était incroyablement polyvalent, tout comme l'original qui l'a inspiré.

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 Synthesizer Expander Module original. L'ajout du module Eight Voice Programmer permettra aux utilisateurs de recréer l'un des polysynthétiseurs les plus rares et chers des années 70 : Oberheim® Eight Voice. Conformément à l'éthique d'Arturia en matière d'exploration sonore, nous sommes allés au-delà du produit original et avons ajouté de nouvelles capacités de son et de modulation, tout en restant fidèles à sa signature sonore.

Avec la sortie de Wurli V en 2012, Arturia s'est aventurée pour la première fois dans le domaine des pianos électriques classiques. Basé sur un moteur de modélisation physique, l'instrument virtuel a recréé le son EP caractéristique utilisé dans tant d'enregistrements classiques. 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 recréera l'orgue à transistors Vox Continental. Le son Vox était un élément clé du début de la British Invasion ainsi que du ska et des sons du label 2-Tone des années 70 et 80. L'instrument Arturia Vox va bien au-delà de l'original en ajoutant plus de tirettes harmoniques, de parties de percussion, en étendant la modulation et en recréant le moteur audio Jennings J70, qui est extrêmement rare. 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 des 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, qui émulait le célèbre synthétiseur de cordes Eminent/ARP, Arturia 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, Arturia ajoutera cinq nouveaux instruments illustres. Tout d'abord, Synclavier V, une émulation de la workstation de synthétiseur numérique qui a dominé les années 80 et une grande partie des années 90. L'original pouvait coûter jusqu'à 400 000 dollars s'il était équipé de toutes les options. Il combinait la synthèse additive et la FM avec les possibilités hors pair offertes par le moteur « Time slice ». Synclavier V a été recréé en utilisant le code du Synclavier matériel en partenariat avec Cameron Jones, son développeur original. B-3 V reproduit l'orgue à roues phoniques le plus emblématique et son incontournable haut-parleur rotatif. Farfisa V est une émulation des orgues à transistors Farfisa Compact Deluxe et Compact Duo. Stage-73 V, qui apporte le son sublime de deux versions différentes du piano électrique à tiges emblématique. Ensuite, Piano V a introduit la modélisation physique de pianos à queue et de pianos droits acoustiques, allant des piliers de studio et de scène aux pianos conceptuels en métal et en verre.

La V Collection 6 (2017) a vu apparaître quatre instruments plus importants : CMI V, Clavinet V, DX7 V et Buchla Easel V ; trois autres dans la V Collection 7 (2019), à savoir Synthi V, Mellotron V et CZ V. Arturia a également lancé Pigments en 2019, son premier synthétiseur logiciel conçu en interne de A à Z. La mise sur le marché de tous ces instruments innovants a démontré l'engagement continu d'Arturia à fabriquer des outils de classe mondiale pour les créatifs.

L'arrivée de la V Collection 8 en 2020 marque la plus vaste bibliothèque d'instruments virtuels d'Arturia à ce jour, comprenant JUN-6 V, Emulator II V, Vocoder V et OB-Xa V, ainsi que des mises à jour majeures d'instruments des versions précédentes.

1.2. Ici et maintenant

Pourquoi ce retour en arrière sur la V Collection ? Parce qu'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. Analog Lab V est un guichet unique permettant de jouer le meilleur de la V Collection. De plus, il vous permet de diviser et de superposer les instruments, d'ajouter des effets et d'assigner des contrôles MIDI pour des configurations prêtes pour les concerts avec un contrôle des performances en temps réel.

Les sons d'Analog Lab V proviennent de ces instruments caractéristiques :

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

Grâce à tous ces instruments classiques disponibles au même 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. Vues principales

Sur Analog Lab V, vous regarderez toujours l'une des trois vues suivantes : **Library**, **Studio** et **Stage**, selon le type de tâche que vous effectuez.

1.3.1. Vue Library



Lorsque vous ouvrez le logiciel, c'est la vue par défaut. Elle comprend la barre latérale qui donne accès à la page d'accueil, aux banques de présélections, à l'Arturia Sound Store ainsi qu'aux playlists. Elle vous permet d'explorer les présélections par types (tels que Bass, Piano, Strings, etc.), par instruments (ex : Mini, B-3, ARP, etc.), par Styles, Banques et Concepteurs sonores. Vous pouvez aussi accéder à vos présélections et banques de sons enregistrées, ainsi qu'à vos sons préférés dans « My Library » et préparer des playlists contenant des chansons que vous jouerez en live en vue Stage.

1.3.2. Vue Studio



Ici, vous mixez, vous répartissez et vous ajustez les présélections et les effets. Vous pouvez travailler en mode Single, c'est-à-dire en ne jouant qu'un instrument, ou en mode Multi, dans lequel vous pouvez en combiner deux. Le mode Multi vous donne la possibilité de créer vos propres divisions et superpositions à l'aide des synthés et claviers ultra puissants de la V Collection grâce à un simple glisser-déposer. Vous pouvez aussi ajouter les effets (Effects A et Effects B) de votre choix, dont Delay et Reverb agissant comme deux effets par défaut.

i Si vous possédez la licence complète d'un instrument virtuel Arturia et qu'il est installé, vous avez la possibilité de le charger sur Analog Lab V et de profiter d'un accès complet à ses contrôles et fonctionnalités.

1.3.3. Vue Stage



Cette vue organise la configuration que vous préparez en vue Library et Studio pour une expérience de jeu la plus fluide possible. Retrouvez rapidement vos sons et Multis via les messages de changement de programme et liez des présélections aux chansons de votre set list. Les playlists que vous concevez dans ce mode apparaissent dans la partie Playlists de la vue Library.

Il existe différentes façons d'accéder à ces vues. Par exemple, si vous choisissez d'éditer une présélection dans la vue Library, la vue Studio s'affichera. L'ajout d'un nouveau contrôle à une Macro activera également la vue Studio. Nous verrons cela plus en détail dans la partie [Vue Stage et Playlists \[p.68\]](#).

Analog Lab V n'est pas qu'une simple bibliothèque de sons de synthés classiques et de claviers analogiques, c'est 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. Vous profiterez de plus de 2 000 présélections (et plus encore si vous disposez d'instruments logiciels Arturia) avec des macros et des effets ajoutés. Il sera facile de créer un synthétiseur de rêve 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'installe indépendamment des versions précédentes (dont Analog Lab 4), ce qui signifie qu'il ne fonctionne pas comme une simple mise à jour, mais comme un ajout à votre collection d'outils musicaux.

Analog Lab V 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 les ordinateurs et ordinateurs portables équipés de Windows 8.1 ou supérieur et de macOS 10.13 ou supérieur. 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, l'Arturia Software Center.

2.1.1. Arturia Software Center [ASC]

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

Cherchez l'Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation pour le système que vous utilisez (Windows ou macOS).

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

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC).
- Connectez-vous à votre compte Arturia.
- Faites défiler jusqu'à la partie « My products » de l'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

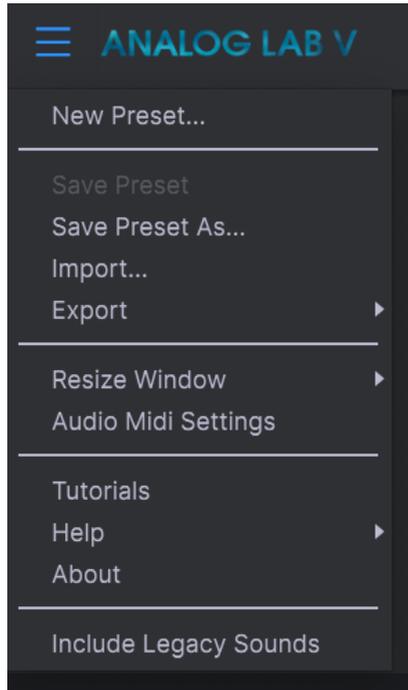
Si vous voulez vous servir d'Analog Lab V en mode autonome, vous devrez paramétrer votre logiciel et vous assurer que les signaux audio et MIDI lui sont transmis correctement. À moins d'effectuer des changements importants sur votre ordinateur, il ne sera pas utile de renouveler ce paramétrage. Ce processus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



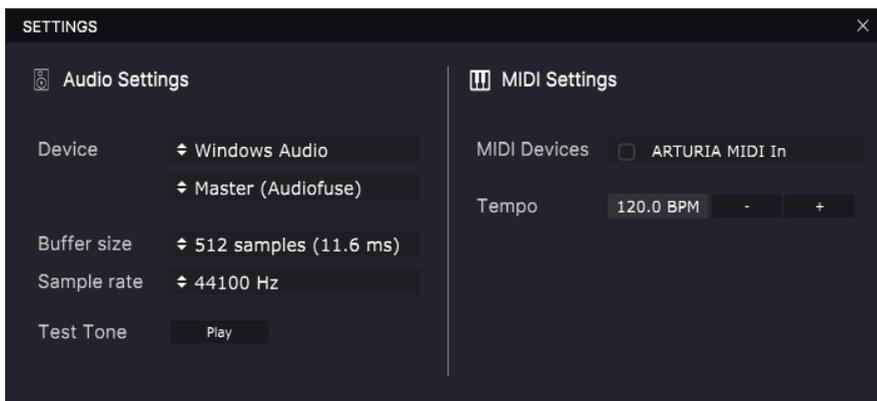
! Cette partie ne s'applique qu'aux lecteurs prévoyant d'utiliser Analog Lab V en mode autonome. Si vous ne prévoyez d'utiliser le logiciel qu'en tant que plug-in dans un logiciel de musique hôte, vous pouvez passer directement à la fin de ce chapitre : [Utiliser Analog Lab V en mode plug-in \[p.14\]](#) 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 du tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son.

i 🎵 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.

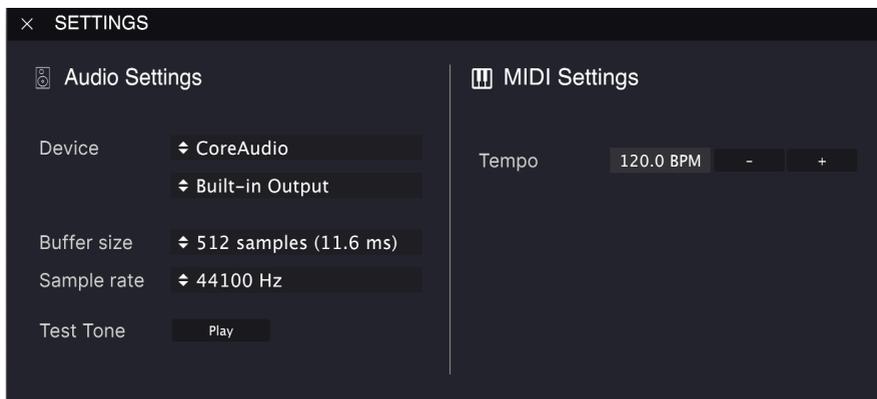
- Le menu **Sample Rate** vous donne la possibilité de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle l'audio est envoyé hors de l'instrument. Les options listées ici dépendront de la capacité de votre interface audio matérielle.

i 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 tonalité 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'automatisation 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.

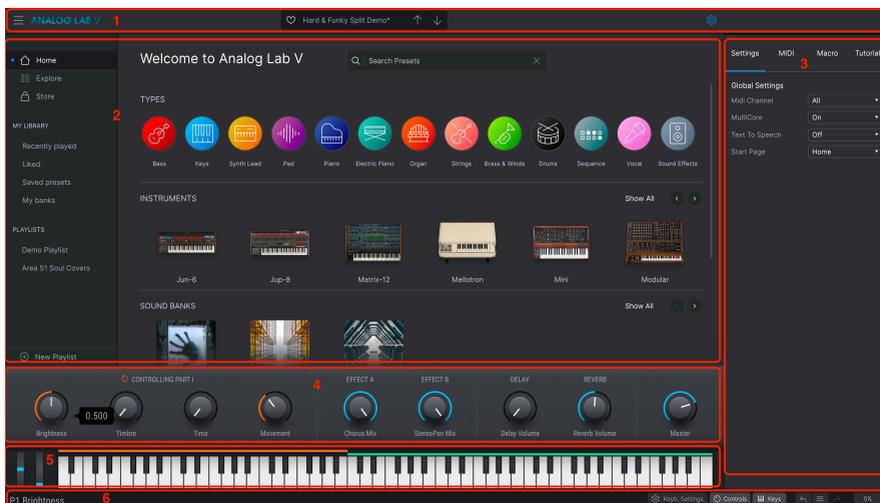
Maintenant que votre logiciel est configuré, il est temps de se lancer !

3. PRÉSENTATION DE L'INTERFACE

Analog Lab V contient plus de 2 000 présélections soigneusement sélectionnées de la V Collection primée d'Arturia, qui renferme un ensemble d'émulations de synthétiseurs et de claviers classiques ainsi que Pigments, notre synthé logiciel original.

Si vous possédez des instruments virtuels individuels d'Arturia, ce nombre augmente car leurs présélections deviennent disponibles sur Analog Lab V. Il en va de même pour les présélections d'Analog Lab 4.

Ce chapitre couvre les parties de l'interface d'Analog Lab V qui sont toujours présentes ainsi que la façon de parcourir et de rechercher des présélections.

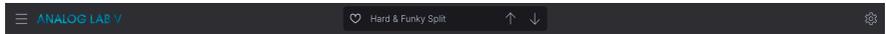


Lorsque vous lancez Analog Lab V, l'interface principale s'ouvre en [vue Library \[p.6\]](#) et est composée des parties suivantes :

1. **Barre d'outils supérieure [p.16]** Cette barre d'outils présente un bouton « hamburger » (trois lignes horizontales) contenant un menu principal déroulant, une barre de présélections à parcourir et à liker (icône cœur), ainsi qu'un panneau Settings extensible dans le coin supérieur droit.
2. **Navigateur de présélections [p.20]** Ce panneau vous permet d'explorer les présélections disponibles, d'accéder à votre bibliothèque de sons personnalisée et d'organiser les sons dans des Playlists pour une utilisation en live.
3. **Panneau Settings [p.35]** Il apparaît lorsque vous cliquez sur l'icône d'engrenage dans le coin supérieur droit de la barre d'outils supérieure. Quatre onglets donnent accès aux Global/Preset Settings, MIDI Learn, aux Macros et aux Tutoriels intégrés à l'application.
4. **Contrôles de performance [p.49]** Ajustez les Macros (plusieurs paramètres accessibles par un potentiomètre) et les envois d'effets pour vos présélections. Leur visibilité est activée sur la Barre d'outils inférieure.
5. **Clavier virtuel [p.50]** Clavier à l'écran sur lequel il est possible d'utiliser Analog Lab V sans contrôleur connecté.
6. **Barre d'outils inférieure [p.51]** 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.

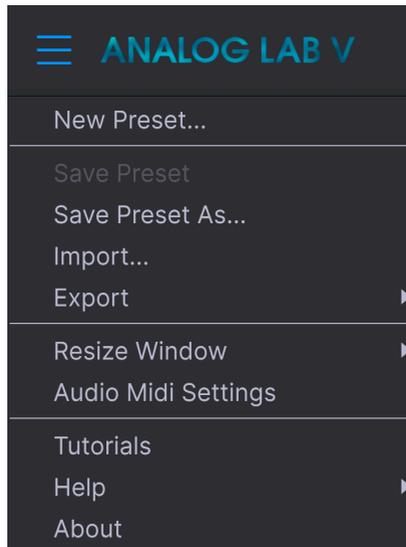
3.1. Barre d'outils supérieure

Elle donne accès aux fonctionnalités suivantes : le menu principal déroulant, la barre de navigation des présélections et l'icône engrenage qui donne accès aux réglages (Settings).



3.1.1. Menu Principal

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.



3.1.1.1. New Preset

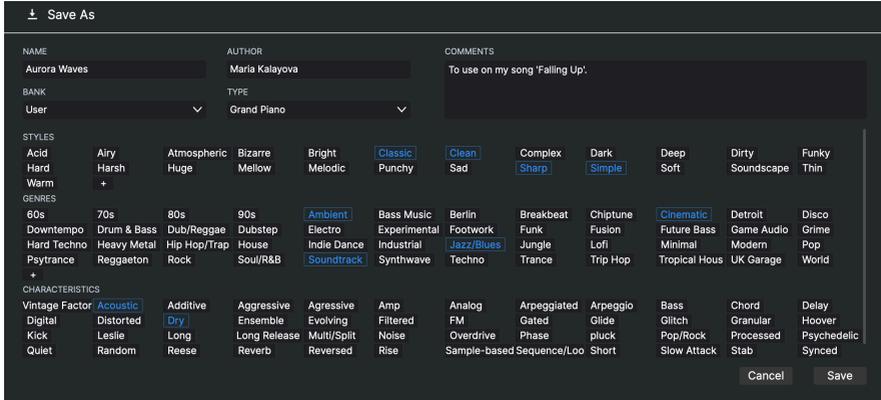
Crée une nouvelle présélection avec les réglages par défaut sur tous les paramètres. Cliquez sur **Explore** sur la barre latérale pour afficher une liste de sons et faire une sélection.

3.1.1.2. Save Preset

Cette option écrasera la présélection actuelle pour la remplacer par les changements apportés. Elle ne s'applique qu'aux présélections utilisateur ; l'option est grisée pour les présélections d'usine.

3.1.1.3. Save Preset As

Enregistre l'état actuel d'Analog Lab V sous un nom de présélection différent. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer la présélection et entrer des informations plus détaillées la concernant.



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, d'assigner plusieurs balises qui décrivent le son, et même de créer vos propres Banques, Types et commentaires. Ces informations sont lues par le navigateur de présélections et sont pertinentes pour les recherches futures.

3.1.1.4. Import

Cette commande vous permet d'importer un fichier de présélection, une banque complète, ou un ensemble de playlists exporté d'un autre instrument Arturia. En important un fichier de playlist (.aplst), elle s'affichera dans « Playlists » sur le panneau du côté gauche (veuillez consulter le chapitre [Vue Stage et Playlists \[p.68\]](#) de ce manuel utilisateur pour en savoir plus). Cette fonction est utile au moment de collaborer avec d'autres musiciens et de partager des banques de sons.

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

3.1.1.5. Export

Il existe deux manières d'exporter des présélections : en tant que présélection unique ou en tant que banque.

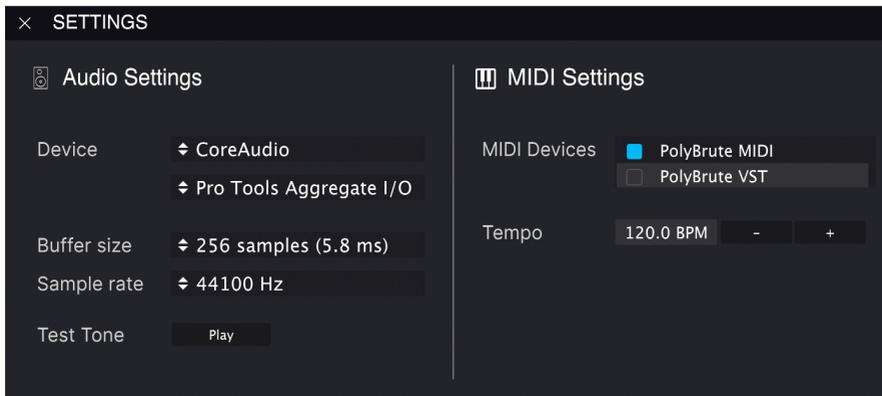
- **Export Preset** : Il est pratique d'exporter une seule présélection pour la partager avec quelqu'un d'autre. Le chemin par défaut à ces fichiers apparaîtra dans la fenêtre « Save », mais vous pouvez créer un dossier ailleurs si vous le souhaitez. La présélection enregistrée peut être chargée de nouveau à l'aide de l'option du menu **Import**.
- **Export Bank** : Cette option exporte 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**.

3.1.1.6. Resize Window

Analog Lab V peut être redimensionné de 50 % à 200 % de sa taille d'origine, sans ajout d'artefacts visuels. Sur un écran plus petit tel que celui d'un ordinateur portable, vous pourriez souhaiter réduire la taille de l'interface afin qu'elle ne domine pas l'affichage. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles et graphiques.

3.1.1.7. Audio MIDI Settings

Cette boîte de dialogue n'est disponible que lorsqu'Analog Lab V est utilisé en mode autonome. Lorsqu'il est utilisé en tant que plug-in, les paramètres similaires sont gérés dans les paramètres Preferences ou Project de votre DAW.



Veuillez consulter le chapitre [Activation et installation \[p.10\]](#) pour en savoir plus sur ces réglages.

3.1.1.8. Tutorials

Analog Lab V propose des tutoriels qui vous présentent les différentes fonctionnalités de l'instrument. Sélectionnez l'un d'entre eux et accédez aux descriptions étape par étape pour exploiter les fonctionnalités du logiciel au maximum.

3.1.1.9. Help

Cette partie fournit un lien pratique vers les pages du Manuel utilisateur et de la FAQ sur le site internet d'Arturia. Pour accéder à ces pages, vous devrez être connecté à internet.

3.1.1.10. About

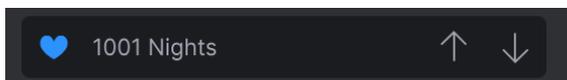
C'est ici que vous visualisez la version du logiciel ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez de nouveau quelque part sur l'écran pour faire disparaître cette fenêtre contextuelle.

3.1.1.11. Include Legacy Sounds

Cette option apparaîtra si vous avez certaines versions antérieures des instruments de la V Collection et/ou Analog Lab 4. Si elle est cochée, les présélections de cette version s'afficheront dans le navigateur et les résultats de recherche d'Analog Lab V.

3.1.2. Barre de présélections et Flèches de navigation

Cette zone de la Barre d'outils affichera le nom de la présélection actuelle. L'icône de cœur vous permet de « liker » votre présélection, c.-à-d. de la marquer comme favorite. Cliquez sur « Liked » dans le panneau latéral gauche sous **My Library** pour accéder à tous vos sons favoris. Il est également possible de cliquer sur l'icône de cœur en haut à gauche d'une liste de présélections ou de résultats de recherche pour faire remonter toutes les présélections « likées ».



Les flèches permettent de parcourir une liste de présélections réduite en fonction des résultats de la recherche ou de la navigation dans la vue Library.



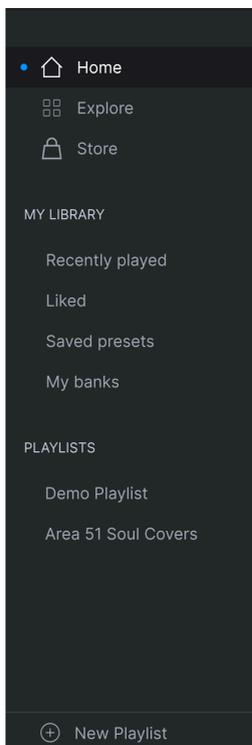
Il est possible de mapper les flèches en MIDI. Cela signifie que vous pouvez assigner les boutons sur votre Contrôleur MIDI pour passer facilement en revue les présélections sans avoir recours à la souris.

3.1.3. Icône engrenage

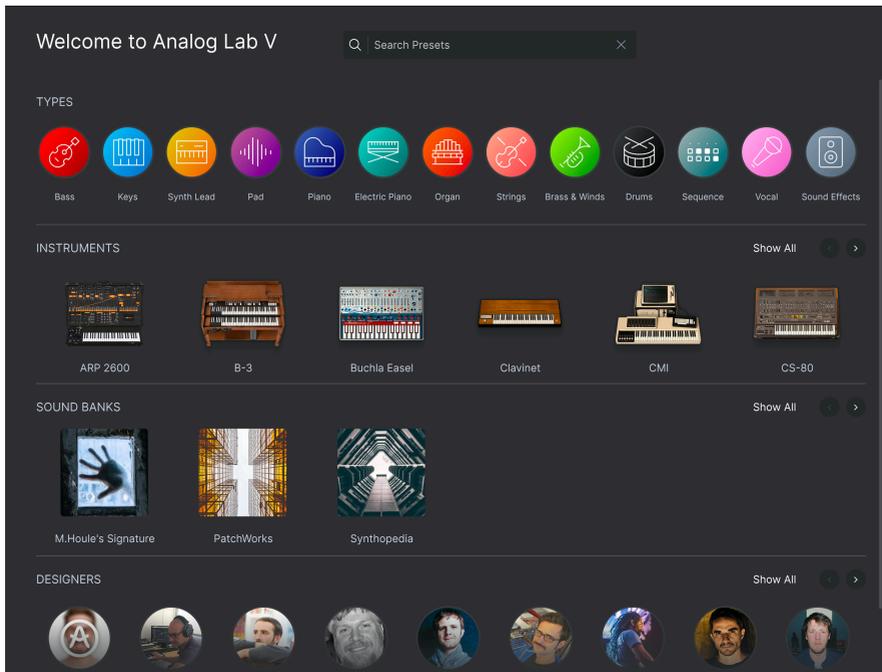
Cliquer sur l'icône d'engrenage fait apparaître le [panneau Settings \[p.35\]](#).

3.2. Navigateur de présélections

Le cœur de la vue Library vous permet de choisir parmi un certain nombre de sources et de sous-ensembles de présélections d'Analog Lab V. Ils sont sélectionnables depuis la barre latérale à gauche de la fenêtre.



3.2.1. Home

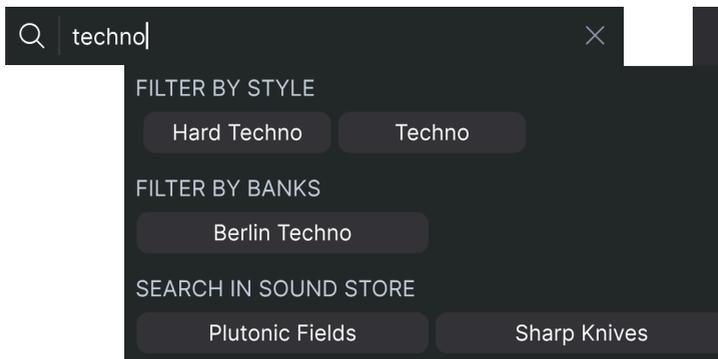


La page principale du navigateur d'Analog Lab V sert à découvrir des présélections classées par types, par instruments Arturia, par banques de sons installées et par concepteurs.

Parcourez les offres de n'importe quelle partie à l'aide des flèches gauche et droite, ou cliquez sur **Show All** pour afficher tous les éléments de cette partie.

3.2.1.1. Chercher et naviguer dans la page d'accueil

En saisissant du texte dans la barre de recherche, une fenêtre contextuelle va s'ouvrir. Elle contient des options supplémentaires en fonction de l'endroit où se trouvent les présélections et les banques correspondant à la recherche, comme suit :



3.2.1.2. Prévisualisation des instruments sur la page d'accueil

En passant le curseur sur un instrument, un aperçu s'affiche. Il comporte quelques informations, ainsi qu'une démo audio cliquable de dix secondes.



The Matrix 12 was the first programmable analog synthesizer with a preset voice path and modular flexibility. This made it a force of nature and something that had not been seen before.

 Audio Demo

Presets Examples

Super Phat Bass

Reality Open

Sadness Waves

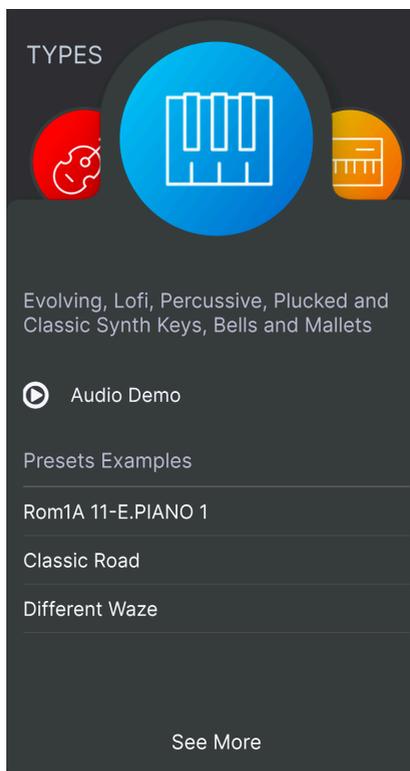
See More

Cliquez sur l'un des choix sous **Presets Examples** pour charger cette présélection sans devoir quitter la page d'accueil.

Cliquez sur **See More** pour afficher les présélections de l'instrument dans la vue [Explore \[p.24\]](#).

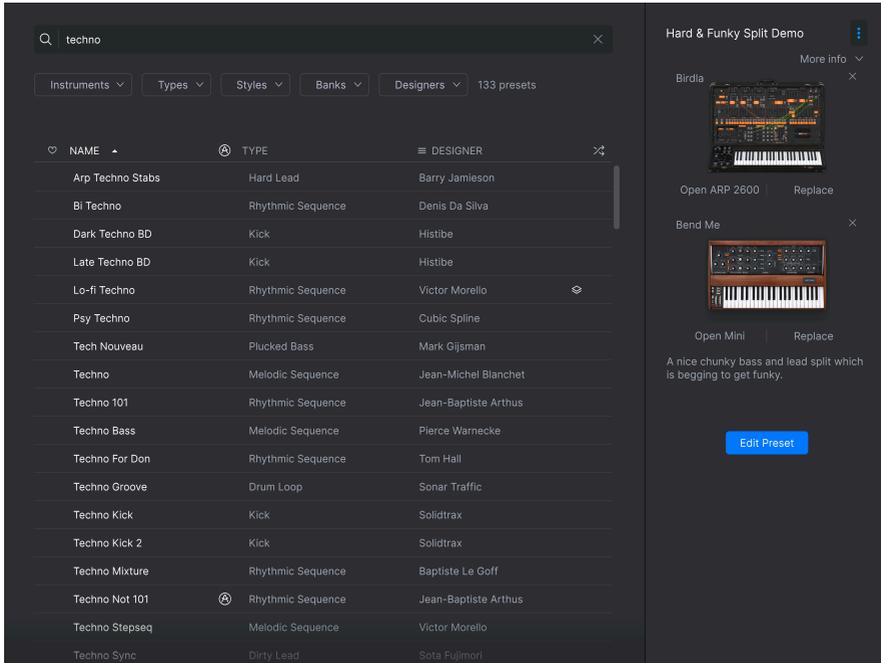
3.2.1.3. Aperçu des types sur la page d'accueil

Passer le curseur sur l'une des icônes rondes en parcourant les types sur la page d'accueil affiche aussi un aperçu.



La démo audio, les Preset Examples et les options See More fonctionnent comme dans les Instrument Previews décrits plus haut.

3.2.2. Explore



Ici, vous pouvez explorer et chercher des présélections dans toutes les banques locales d'usine et utilisateur. Les détenteurs d'autres instruments logiciels Arturia remarqueront que le mode Explore est très proche du navigateur de présélections (Preset Browser).

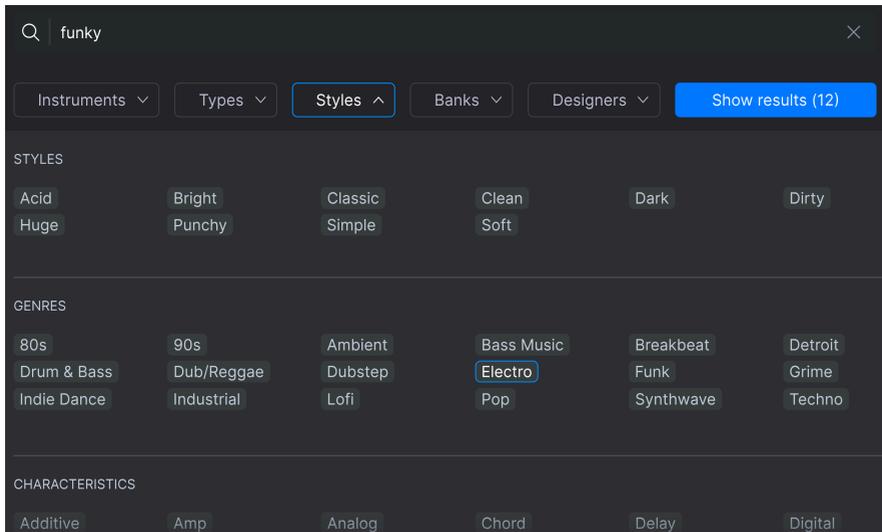
3.2.2.1. Faire une recherche sur la page Explore

La saisie de texte dans la barre de recherche et les balises (voir ci-dessous) pour déterminer les résultats de recherche fonctionnent en parallèle. Si vous ne saisissez pas de texte et ne sélectionnez pas de balises [p.25], les résultats sont toutes les présélections disponibles sur Analog Lab V (ce qui peut faire beaucoup à parcourir) ! La recherche se fait sur trois niveaux en même temps :

- Elle cherche les présélections qui contiennent le(s) mot(s) exact(s) que vous avez saisi(s).
 - Elle localise toutes les balises qui correspondent au terme de votre recherche.
 - Elle propose de chercher le son de votre choix sur l'[Arturia Sound Store \[p.27\]](#).

3.2.2.2. Filtrer en utilisant des balises

Il est possible de restreindre (et parfois d'étendre) votre recherche à l'aide de balises différentes. Chaque partie peut être réduite à l'aide de la flèche sur son en-tête si vous ne souhaitez pas l'utiliser.



Il existe cinq types de balises :

- **Instruments** : l'instrument source sert à générer le son.
- **Types** : catégories d'instruments de musique et effets sonores.
- **Styles** : termes descriptifs relatifs au genre musical, aux caractéristiques sonores et à l'« ambiance » générale.
- **Banks** : se concentre sur les présélections basées sur la banque à laquelle elles appartiennent.
- **Designers** : les concepteurs sonores chargés de la création des présélections sur Analog Lab V.

Cliquez sur **Show Results** pour afficher toutes les présélections balisées dans une liste.

Souvent, sélectionner plusieurs balises réduira vos résultats de recherche par élimination : en effet, seules les présélections répondant à toutes les balises s'afficheront.

3.2.2.3. Trier les résultats de recherche

Cliquez sur l'en-tête **NAME** dans la première colonne de la liste de résultats pour trier les présélections en ordre alphabétique croissant ou décroissant.

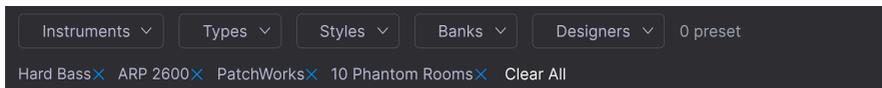
Cliquez sur l'en-tête **TYPE** dans la deuxième colonne pour faire de même avec Type.

Cliquez sur le **logo Arturia** à gauche du **TYPE** pour faire remonter les présélections d'usine en haut de la liste. Elles apparaîtront juste en dessous des présélections que vous avez aimées [p.26].

L'en-tête de la troisième colonne est doté de trois options : **DESIGNER**, **BANK** et **INSTRUMENT**. Cliquez sur l'icône hamburger pour en choisir une. Puis, cliquez sur le nom de l'en-tête pour inverser l'ordre alphabétique.

Appuyez sur l'icône **Shuffle** (deux flèches qui se chevauchent) en haut à droite des résultats pour les mélanger. La navigation dans les présélections en est plus spontanée et vous trouverez plus facilement des sons que vous n'auriez peut-être pas trouvés autrement.

3.2.2.4. Effacer des balises



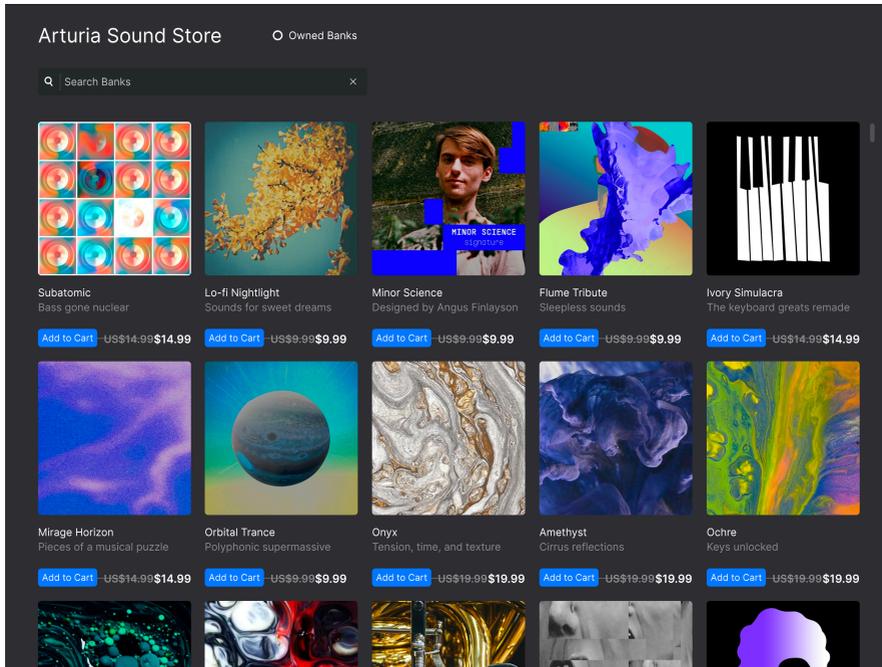
Des intitulés pour toutes les balises actives dans une recherche se trouvent juste en dessous des boutons de balises. Cliquez sur la X à côté de chacun d'entre eux pour les supprimer (et ainsi élargir les résultats). Cliquez sur **Clear All** pour retirer toutes les balises.

3.2.2.5. Liker des présélections

Tout en parcourant et en créant des présélections, il est possible de les marquer comme « Likées » en cliquant sur le **cœur** à côté de leurs noms. Ensuite, cliquez sur le cœur pour remonter tous vos favoris en haut de la liste Results.

3.2.3. Store

Veillez vous rendre sur l'Arturia Sound Store intégré à l'application pour enrichir votre installation avec des sons inspirants.



Le **Store** affiche les dernières sorties. Cliquer sur les packs vous permet d'écouter quelques présélections échantillonnées. Veillez à être connecté à votre compte Arturia pour valider le paiement. Cliquez sur **Owned Banks** pour afficher les packs que vous avez déjà.

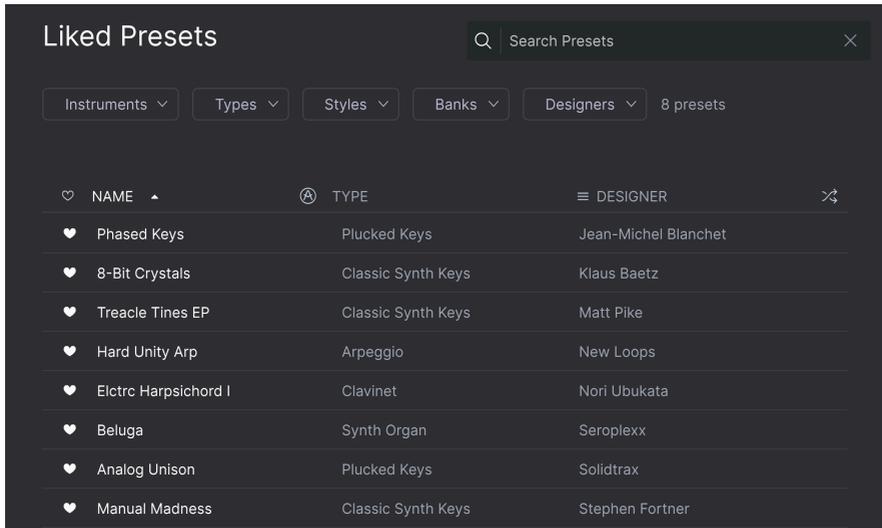
3.2.4. My Library

Cette zone garde une trace des sons avec lesquels vous avez travaillé de quatre façons :

3.2.4.1. Recently Played

Les présélections que vous avez utilisées le plus récemment sont affichées en premier. C'est génial quand vous ne vous souvenez plus du nom d'une présélection que vous avez beaucoup aimée il y a quelques jours.

3.2.4.2. Liked



Liked Presets

Instruments ▾ Types ▾ Styles ▾ Banks ▾ Designers ▾ 8 presets

♥ NAME ▲	Ⓐ TYPE	≡ DESIGNER	✕
♥ Phased Keys	Plucked Keys	Jean-Michel Blanchet	
♥ 8-Bit Crystals	Classic Synth Keys	Klaus Baetz	
♥ Treacle Tines EP	Classic Synth Keys	Matt Pike	
♥ Hard Unity Arp	Arpeggio	New Loops	
♥ Elctrc Harpsichord I	Clavinet	Nori Ubukata	
♥ Beluga	Synth Organ	Seroplexx	
♥ Analog Unison	Plucked Keys	Solidtrax	
♥ Manual Madness	Classic Synth Keys	Stephen Fortner	

Les présélections « likées » [p.26] à l'aide de l'icône cœur.



♪ Si vous avez aimé des présélections sur Analog Lab 4, elles s'afficheront ici.

3.2.4.3. Saved Presets

Les présélections que vous avez créées en utilisant les fonctions Save ou Save As du [Menu Principal \[p.16\]](#).

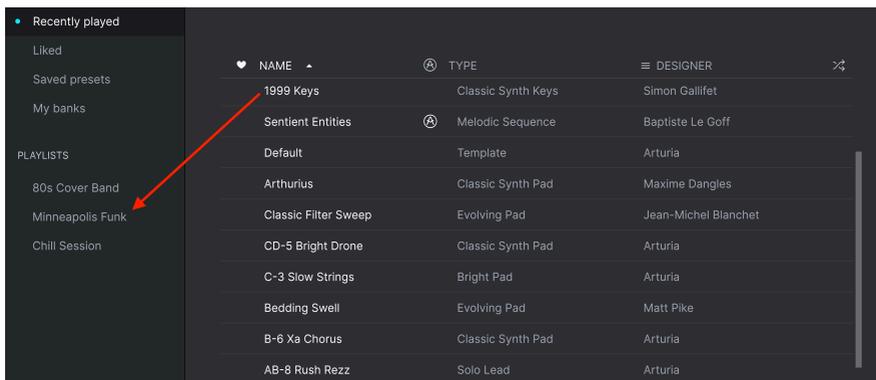
3.2.4.4. My Banks

Les banques que vous avez importées, créées ou achetées.

 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.

3.2.5. Playlists

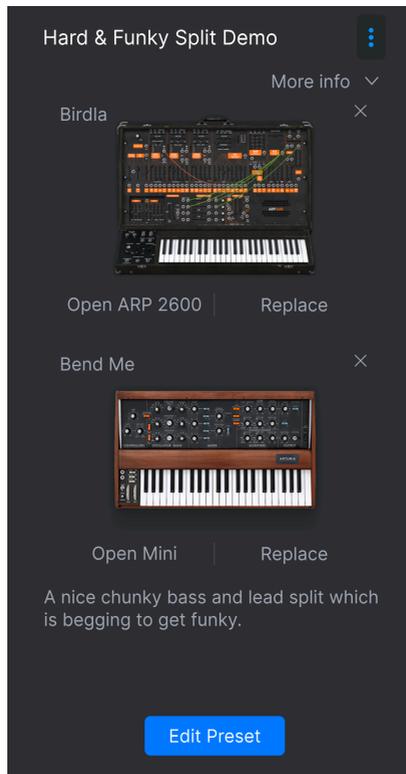
Les playlists sont un outil puissant qui vous permet d'organiser des présélections, surtout en set lists pour se produire en live. Il est possible de glisser des présélections depuis la liste des résultats de recherche vers une playlist, comme ceci :



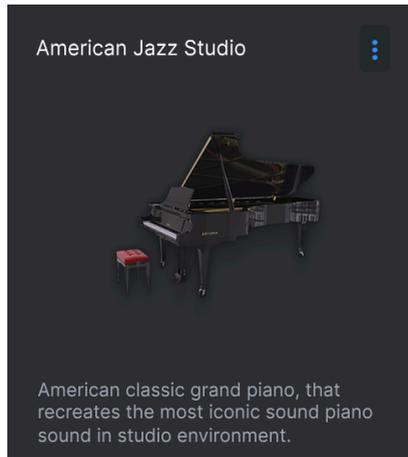
Les playlists peuvent aller plus loin et être organisées en chansons, et des présélections peuvent être liées à chacune d'entre elles. Nous décrivons cela en détail dans le chapitre sur la [vue Stage et les playlists \[p.68\]](#).

3.2.6. Partie Preset Info

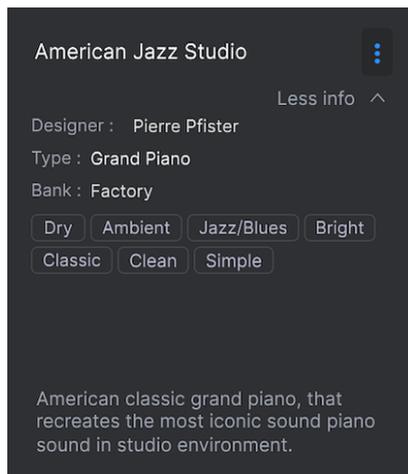
Une zone à droite du navigateur central donne des détails sur la présélection actuelle. Il existe deux types de présélections : les Singles et les Multis, c'est-à-dire les présélections avec un ou deux instruments. Voici ce que la partie Infos affiche pour un Multi :



Voici ce qu'elle affiche pour un Single :



Passez le curseur de votre souris dans cette zone pour afficher toutes les options. Cliquez sur **More Info** pour activer un panneau affichant le concepteur (Designer), le type, la banque et les balises.



Vous pouvez les modifier et ajouter des balises pour les présélections utilisateur (mais pas d'usine). Ceci s'applique aussi au nom de la présélection en haut de cette zone.

3.2.6.1. Éditer des instruments

Tous les instruments individuels Arturia (les copies complètes) que vous possédez afficheront une option **Open**. Cliquez dessus pour ouvrir l'interface complète de l'instrument :



Cliquez sur **Back** pour retourner sur le navigateur (vue Library). À partir de là, vous pouvez aussi ouvrir le panneau Settings pour assigner des paramètres de l'instrument à des [Macros \[p.45\]](#).

3.2.6.2. Edit Preset

Cliquez sur le bouton **Edit Preset** pour ouvrir la présélection actuelle dans la [vue Studio \[p.7\]](#).

3.2.6.3. Ajouter des instruments

Les présélections individuelles (Single) affichent l'option **Add Instrument**. Cliquez sur cette invite pour sélectionner une présélection sur les parties [Explore \[p.24\]](#) ou [My Library \[p.28\]](#) du navigateur. Si la nouvelle présélection est un Multi, il vous sera demandé de remplacer la *Part 1*, la *Part 2* ou les deux.

3.2.6.4. Retirer des instruments

Cliquez sur la **X** dans le coin supérieur droit de l'instrument pour le retirer totalement de la présélection.

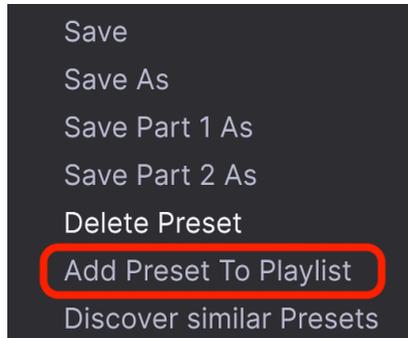
i Vous pouvez également faire glisser n'importe quelle présélection d'une liste du navigateur dans cette zone pour remplacer un instrument supprimé ou transformer une présélection à instrument unique en Multi.

3.2.6.5. Remplacer des instruments

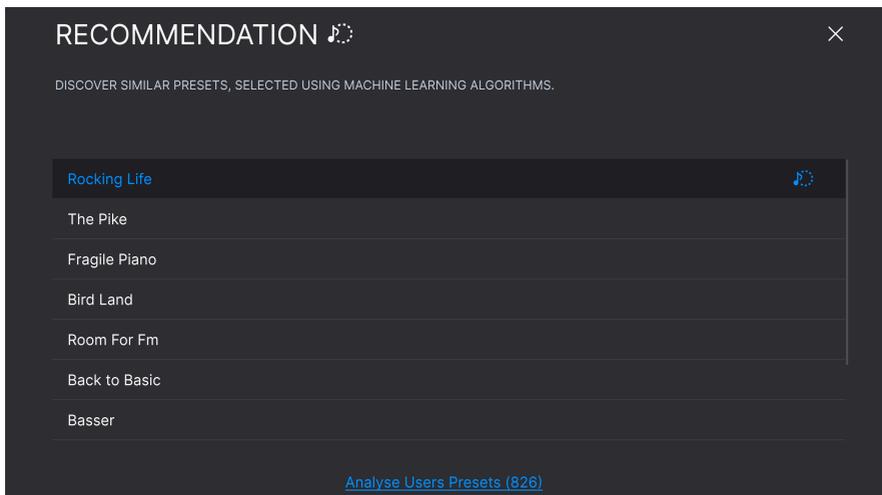
Dans un Multi, cliquez sur **Replace** pour changer d'instrument. Puis vous pouvez faire comme ci-dessus et chercher une nouvelle présélection. Si vous remplacez un Multi par un autre Multi, il vous sera proposé de sélectionner par quoi vous souhaitez le remplacer : *Part 1*, *Part 2*, ou les deux.

3.2.6.6. Menu Preset Info

En cliquant sur l'icône représentée par trois points verticaux, une fenêtre contextuelle va s'afficher. Elle contient les options suivantes permettant de gérer la présélection actuelle :



- **Save et Save As** : elles correspondent aux options du [menu principal \[p.16\]](#), la première n'apparaissant que dans les présélections utilisateur. Les options Save As pour les *Part 1* et *Part 2* n'apparaissent que si la présélection est un Multi.
- **Add Preset to Playlist** : elle est très utile pour mettre en favoris une présélection dont vous êtes tombé amoureux.
- **Discover Similar Presets** : cette option analyse tous les sons dans votre collection d'Analog Lab V et fait des recommandations basées sur la similarité sonore en utilisant l'apprentissage automatique avancé. Les résultats sont affichés sur la vue Explore :



Votre présélection originale est toujours incluse à la liste. Les deux autres options importantes sont :

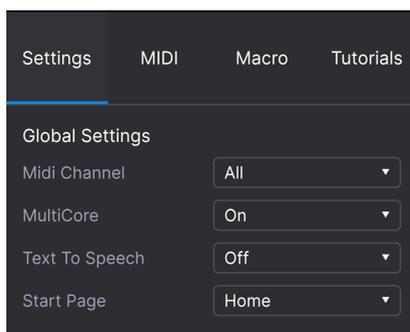
- **Analyse Users Presets** : Analyse les présélections importées ou générées par l'utilisateur qui n'ont pas été ajoutées à la base de données du système de l'IA. Remarque : cela peut prendre du temps.
- **Analyse Current Preset** : Cliquez sur l'icône de note qui apparaît à droite du nom d'une présélection dans la liste pour l'utiliser en tant que base d'une nouvelle analyse.

3.3. Panneau Settings

Cliquer sur l'icône d'engrenage dans le coin supérieur droit ouvrira et fermera le panneau Settings, qui contient les quatre onglets suivants :

- [Settings \[p.35\]](#)
- [MIDI \[p.38\]](#)
- [Macro \[p.45\]](#)
- [Tutorials \[p.48\]](#)

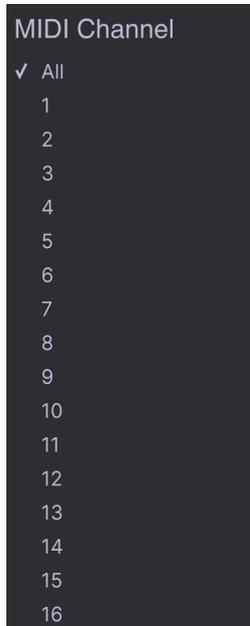
3.3.1. Onglet Settings



Cliquez sur **Settings** pour accéder à des menus déroulants vous permettant de définir le canal de réception MIDI global et d'ajuster d'autres paramètres qui déterminent le comportement global d'Analog Lab V.

3.3.1.1. MIDI Channel

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



i Analog Lab V reçoit sur les 16 canaux MIDI (omni) par défaut. 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.

3.3.1.2. Multi Core

Quand cette fonction est activée, Analog Lab V optimise son fonctionnement pour les processeurs d'ordinateurs multicœurs. Pour ce faire, il fait tourner chaque instrument d'un Multi (une présélection avec deux instruments) sur un noyau différent.

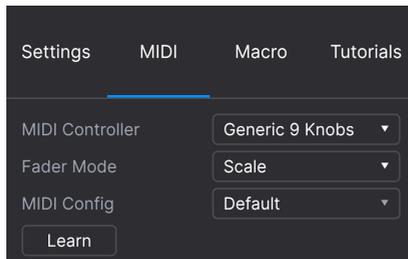
3.3.1.3. Text To Speech

Lorsque ce paramètre est activé, Analog Lab V devient plus accessible aux personnes malvoyantes. Avec un contrôleur MIDI connecté et configuré, Analog Lab V lira oralement ce qui est affiché sur l'écran du contrôleur et/ou le paramètre contrôlé lorsqu'un potentiomètre, un curseur ou un bouton est manipulé. Les détails de la configuration de votre contrôleur pour la synthèse vocale sont abordés dans la partie [Accessibilité \[p.77\]](#).

3.3.1.4. Start Page

Ce menu sélectionne la page de la vue Library du [navigateur de présélections \[p.20\]](#) qui sera affichée lorsque vous démarrez Analog Lab V. Les deux options disponibles sont **Home** (par défaut) et **Explore**.

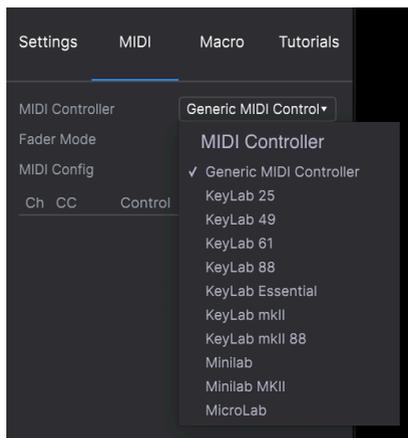
3.3.2. Onglet MIDI



Vous pouvez y configurer Analog Lab V de sorte qu'il fonctionne avec des contrôleurs MIDI et mapper ses paramètres à des contrôles physiques.

3.3.2.1. MIDI Controller

Sélectionnez un contrôleur MIDI pour faire fonctionner Analog Lab V. Si vous disposez d'un contrôleur MIDI Arturia, il sera détecté automatiquement et mappé, de même pour la disposition des [contrôles du clavier à l'écran \[p.49\]](#). Si vous avez un contrôleur d'une autre marque, sélectionnez *Generic MIDI Controller* pour créer vos propres assignations MIDI.



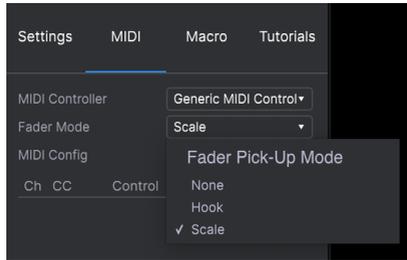
Le Mixer et tous les effets peuvent répondre au MIDI et sont assignables en MIDI. Cela veut dire que si vous mettez Analog Lab V en mode MIDI Learn, vous pourrez contrôler tous les paramètres mis en évidence avec votre contrôleur MIDI physique.



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.

3.3.2.2. Fader Mode

Ce menu détermine le comportement des capteurs des faders et des potentiomètres sur les contrôleurs MIDI Arturia. C'est-à-dire ce qu'il se produit quand la position d'un potentiomètre physique ne correspond pas à la valeur mémorisée du paramètre qu'il contrôle.



- **None** : saisit le contrôle à l'écran sur la position physique de votre contrôle dès que vous déplacez un fader. Il s'agit de l'approche la plus simple mais elle peut occasionner des sauts de valeur du paramètre.
- **Hook** : le contrôle physique n'a pas d'effet jusqu'à ce qu'il corresponde à la position du contrôle à l'écran. Ceci évite les sauts mais, en contrepartie, il se peut que vous n'entendiez rien.
- **Scale** : lorsque vous manipulez un contrôle physique, le contrôle à l'écran se déplace progressivement jusqu'à ce que les deux se synchronisent. C'est le meilleur des deux approches. En effet, il évite les sauts soudains *et* produit un effet dès que vous manipulez un contrôle physique.

3.3.2.3. MIDI Config

Ce menu vous permet de gérer différents ensembles de configurations MIDI pour contrôler Analog Lab V à partir d'un périphérique MIDI. Il est possible d'enregistrer/enregistrer sous ou de supprimer la configuration d'assignation MIDI actuelle, d'importer un fichier de configuration ou d'exporter le fichier de configuration actif.



Deux options de ce menu sont particulièrement puissantes :

- **Empty** : supprime les assignations de tous les contrôles.
- **Default** : vous donne un point de départ avec des assignations de contrôleur prédéterminées.

Si vous disposez de plusieurs contrôleurs (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.



! 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.

3.3.2.4. MIDI Learn

Cliquez sur le bouton **Learn** pour assigner des contrôles physiques aux contrôles à l'écran. Lorsque MIDI Learn est activé, les contrôles disponibles à l'écran de n'importe quel affichage deviennent violet. Les contrôles déjà assignés sont affichés en rouge. Voici un exemple en vue Studio :



Cliquez sur un contrôle violet, puis déplacez un contrôle physique pour l'assigner. Le contrôle devient rouge et l'assignation s'affiche dans la [liste \[p.43\]](#). Cliquez de nouveau sur **Learn** pour désactiver le mode Learn lorsque vous avez terminé d'effectuer des assignations.

3.3.2.5. Numéros CC MIDI réservés

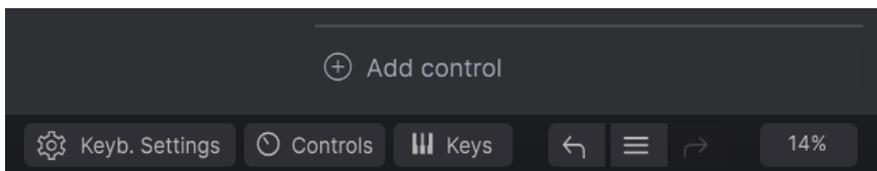
Certains numéros de Contrôleurs MIDI Continus (CC) sont réservés et ne peuvent pas être réassignés à d'autres contrôles.

- Pitch-Bend
- Modulation Wheel (CC 1)
- Expression (CC 11)
- Channel Aftertouch
- Sustain (CC 64)
- All Notes Off (CC 123)

Tous les autres CC peuvent être employés pour contrôler n'importe quel paramètre assignable sur Analog Lab V.

3.3.2.6. Add Control

Vous pouvez aussi assigner des contrôles en cliquant directement sur **Add Control** en bas de cette zone. Un grand menu de chaque paramètre assignable dans la présélection actuelle va s'ouvrir. Sélectionnez-en-un, puis déplacez le contrôle désiré pour effectuer des assignments.



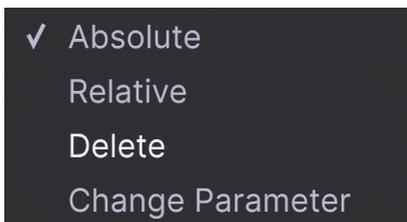
3.3.2.7. Liste des assignations

C'est une liste complète de toutes les assignations dans la présélection actuelle.

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Control Reverb V...	0.010	1.00
1	91	Control Master	0.00	1.00
1	18	Control Phaser Mix	0.00	1.00
1	19	Control Delay Vol...	0.00	1.00
1	28	SendValuesToMl...	0.00	1.00
1	29	Previous Preset	0.00	1.00
1	71	Control P1 Timbre	0.00	1.00
1	72	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	73	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	74	Control P1 Bright...	0.00	1.00
1	75	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	76	Control P1 Time	0.00	1.00
1	77	Control P1 Move...	0.00	1.00
1	79	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	80	Control P1 Attack	0.00	1.00
1	81	Control P1 Decay	0.00	1.00
1	82	Control P1 Sustain	0.00	1.00
1	83	Control P1 Release	0.00	1.00
1	85	Control Undefined	0.00	1.00
1	93	Control Distortio...	0.00	1.00
1	112	Navigate through...	0.00	1.00
1	113	Add/Remove sel...	0.00	1.00
1	114	Navigate through...	0.00	1.00
1	115	Select Preset	0.00	1.00

Cliquez sur les valeurs **Min** et **Max** et faites-les glisser pour mettre les paramètres à l'échelle. Par exemple, vous pouvez vouloir une rotation complète du potentiomètre pour déplacer un contrôle à l'écran sur la moitié de sa course seulement.

Cliquer droit sur une ligne de la liste ajoute quatre options. Elles peuvent être différentes d'une assignation à l'autre dans la liste si c'est ce que vous souhaitez.



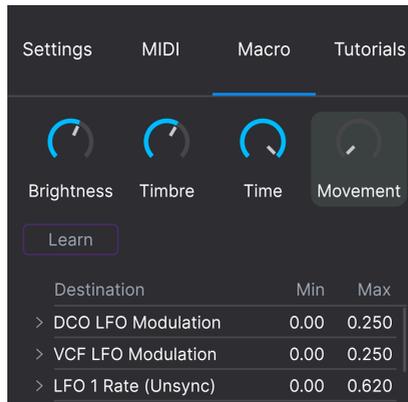
- **Absolute** : la valeur envoyée à un contrôle à l'écran est simplement égale à la valeur de la position littérale du contrôle physique.
- **Relative** : le déplacement d'un contrôle physique vers le haut ou vers le bas commence à la valeur enregistrée pour le contrôle à l'écran, puis se poursuit à partir de là.
- **Delete** : retire l'assignation de la liste. Le contrôle assigné deviendra violet si vous êtes en mode Learn.
- **Change Parameter** : vous permet de modifier le contrôle assigné via le même menu qu'**Add Control**.



Il est aussi possible de retirer une assignation en cliquant droit sur un contrôle rouge en étant en mode MIDI Learn, ou en cliquant sur l'assignation dans la liste puis en appuyant sur Delete sur le clavier de votre ordinateur.

3.3.3. Onglet Macro

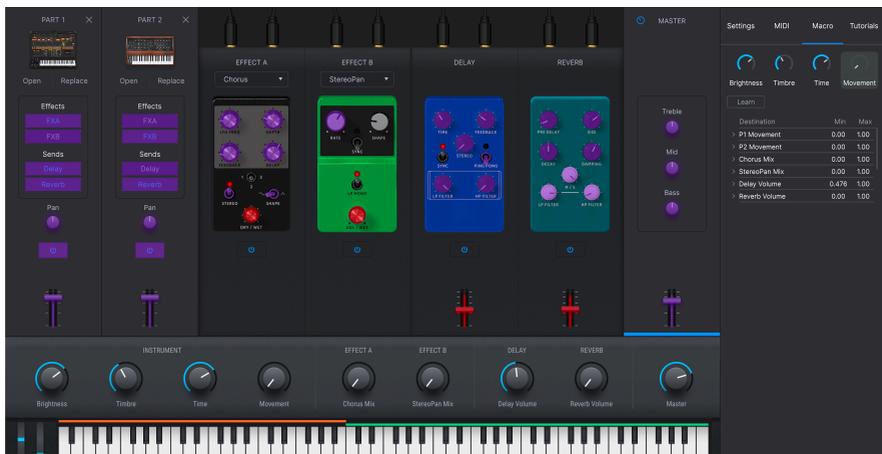
Les macros font partie des fonctionnalités les plus puissantes d'Analog Lab V. Elles vous donnent la possibilité de contrôler plusieurs paramètres d'un simple mouvement de potentiomètre. Les quatre macros correspondent aux quatre premiers [contrôles de performance \[p.49\]](#) par défaut. Brightness, Timbre, Time et Movement.



L'assignation de paramètres à une Macro fonctionne de la même façon que le mode MIDI Learn. Pour un contrôle puissant en cours de prestation en live, l'idée est d'assigner les paramètres de votre choix à une Macro, puis d'appliquer la fonction [MIDI Learn \[p.41\]](#) au potentiomètre de cette Macro sur un contrôleur physique.

3.3.3.1. Assigner des paramètres à une Macro

Cliquez sur l'un des quatre potentiomètres dans l'onglet Macro pour sélectionner la Macro avec laquelle vous voulez travailler. Puis cliquez sur le bouton **Learn**. Cela fera passer l'interface d'Analog Lab V en **vue Studio**, sur laquelle vous verrez la ou les parties et les effets de votre instrument :



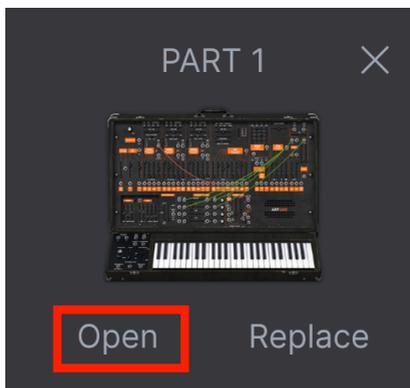
De nouveau, les paramètres disponibles apparaissent en violet et ceux qui sont déjà assignés sont rouges. Il vous suffit de cliquer sur un paramètre pour l'ajouter à la Macro. Vous allez devoir cliquer une nouvelle fois sur Learn pour sélectionner le paramètre Macro.

Pour retirer un paramètre d'une Macro, cliquez droit sur son nom dans la liste et sélectionnez Delete. Les paramètres sous le contrôle Macro sont dotés de valeurs **Min** et **Max**. Ils peuvent être mis à l'échelle en faisant directement glisser la valeur, tout comme les assignations MIDI.

 Les noms des macros ne sont que de simples suggestions pour vous aider à rester organisé. Il est possible d'assigner librement n'importe quel paramètre éligible à l'une des Macros.

3.3.3.2. Macros et instruments individuels

Si vous disposez de la version complète d'un ou plusieurs instrument(s) de la V Collection, vous avez la possibilité d'assigner des paramètres de cet instrument à la Macro.



Cliquez sur **Open** en dessous de l'icône de l'instrument pour ouvrir son interface complète. Puis, le mode Learn dans la Macro va afficher les contrôles disponibles en violet. Voici un exemple avec ARP 2600 V.

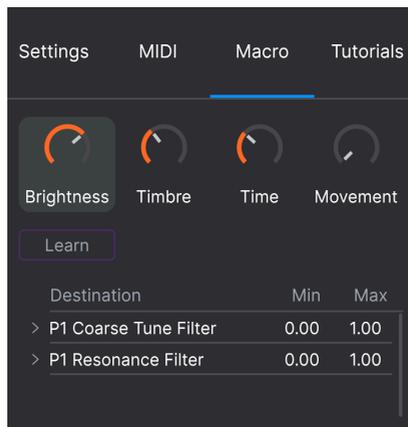


3.3.3.3. Macros et Multis

Les Macros se comportent un peu différemment dans un Multi (une présélection contenant deux instruments). Si vous possédez les versions complètes des instruments des deux parties, une Macro est en fait trois Macros en une (si vous ne possédez qu'un seul des deux instruments, c'est deux Macros en une).



En cliquant sur la bande de canaux de l'instrument, vous assignez les potentiomètres de contrôle de performance et leurs Macros à cette partie uniquement ; remarquez qu'au-dessus, le texte indique maintenant « Controlling Part 1 ». Ils sont codés en couleur pour la partie 1 (orange), tout comme les potentiomètres de l'onglet Macro, et la Macro elle-même est différente :



Très important, cela s'applique également aux contrôles d'un contrôleur MIDI connecté.

3.3.3.4. Courbes Macros

Vous pouvez personnaliser une courbe qui détermine comment chaque paramètre de la Macro passe de sa valeur minimale à sa valeur maximale et inversement lorsque vous tournez le potentiomètre Macro. Cliquez sur l'icône > à côté du nom du paramètre pour ouvrir la fenêtre de la courbe.



Cliquez sur une courbe pour ajouter un point d'arrêt. Il est représenté par un petit cercle. Vous pouvez ensuite faire glisser le point pour que les segments de courbe entre lui et ses voisins les plus proches soient modifiés en conséquence. Cliquez droit ou Ctrl + cliquez sur un point pour le retirer. Il n'est pas possible de retirer le premier et le dernier point d'arrêt.

3.3.4. Onglet Tutorials

Dans cet onglet, qui peut également être ouvert en sélectionnant Tutorials dans le [Menu principal \[p.16\]](#), vous pouvez cliquer sur les titres des différents chapitres, qui vous permettront de parcourir pas à pas les différentes zones d'Analog Lab V. Les parties de l'interface sur lesquelles vous devez vous concentrer sont mises en évidence au fur et à mesure que vous progressez.

Veillez noter que les onglets Settings, MIDI et Macro ne sont pas disponibles quand un tutoriel est activé. Ceci est dû au fait qu'ils utilisent le même espace à l'écran.

3.4. Contrôles de performance

Il s'agit des principaux contrôles permettant de commander votre son en temps réel lors d'une prestation en direct. Les [Contrôles \[p.51\]](#) dans la barre d'outils inférieure doivent être sélectionnés pour qu'ils soient visibles, sinon, ils sont disponibles dans n'importe quelle vue ou écran d'Analog Lab V.



Voici les contrôles par défaut lorsqu'aucun contrôleur MIDI n'est connecté.

Brightness, Timbre, Time et Movement sont des versions plus grandes des potentiomètres que l'on trouve sur l'[onglet Macro \[p.45\]](#) et affectent plusieurs paramètres en fonction des réglages que vous y avez apportés.

Effect A et Effect B contrôlent le mélange Dry/Wet des pédales d'effets virtuelles que vous avez insérées dans la [vue Studio \[p.7\]](#).

Delay et Reverb font de même pour les effets Delay et Reverb qui sont toujours présents dans la vue Studio.

Master contrôle le volume de la sortie maître.

3.4.1. Contrôles de performance et contrôleurs MIDI

Lorsqu'un contrôleur Arturia est connecté, Analog Lab V le détecte automatiquement et modifie les contrôles de performance en conséquence. Par exemple, un grand KeyLab 88 MkII affichera beaucoup plus de contrôles dans cette zone que les valeurs par défaut ci-dessus. D'autres optimisations sont détaillées dans la partie sur les [interactions avec le matériel \[p.87\]](#). Voici un exemple du contrôleur KeyLab 88 mappé automatiquement à une présélection qui utilise l'instrument CS-80 V.



Avec les contrôleurs non Arturia, les options [Generic MIDI Controller \[p.38\]](#) modifient aussi les contrôles à l'écran. Voici un exemple de la configuration *Generic 9 Knobs + 9 Faders* avec la même présélection.



Quoi qu'il en soit, les quatre Macros (Brightness, Timbre, Time et Movement) seront toujours là.

3.5. Clavier virtuel

Le clavier à l'écran vous permet de jouer des notes avec la souris.



Le fait de cliquer plus bas sur une touche envoie des messages de vélocité plus élevés (sur les présélections sensibles à la vélocité). Les molettes Modulation et Pitch-Bend sont aussi fournies.

3.5.1. Partages et Superpositions

Avec les Multis, vous pouvez faire glisser les bords des barres de couleur au-dessus des touches pour définir la gamme de touches de chaque partie. Cela se répercute également sur les [Réglages du clavier \[p.51\]](#). La *Part 1* est orange ; la *Part 2* est verte.

3.6. Barre d'outils inférieure

La bande inférieure de la fenêtre d'Analog Lab V abrite un certain nombre de fonctions informatives et utilitaires. Parcourons-les de gauche à droite.

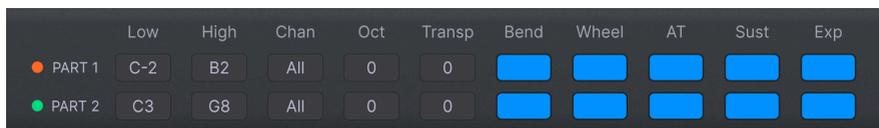


3.6.1. Nom du paramètre

Le coin inférieur gauche affiche le nom du paramètre que vous sélectionnez ou survolez avec le curseur de votre souris. Cela fonctionne pour les paramètres d'Analog Lab V en général, ainsi que pour ceux des interfaces des instruments si vous possédez des versions complètes.

3.6.2. Keyb Settings

Ce bouton n'apparaît que si la présélection actuelle est un Multi. Il fait apparaître le panneau suivant de réglages de zone pour les deux parties, en utilisant le même espace que les [contrôles de performance \[p.49\]](#).



Ils déterminent quelle gamme de touches joue chaque partie, le décalage d'octave et la transposition, la réponse de la partie aux molettes et aux pédales, etc. Nous les abordons plus en détail dans le chapitre suivant, [vue Studio \[p.7\]](#).

3.6.3. Controls

Ce bouton doit être activé pour que les [contrôles de performance \[p.49\]](#) ou les Keyboard Settings soient visibles. En le désactivant, vous pouvez consulter des listes un peu plus longues dans la vue Library.

3.6.4. Keys

Ce bouton affiche ou masque le [clavier virtuel \[p.50\]](#). Encore une fois, vous voudriez normalement qu'il soit visible, mais le masquer peut étendre votre perspective sur d'autres choses.

3.6.5. Undo/Redo

L'icône hamburger, entourée des flèches gauche et droite, garde une trace de vos éditions et changements.

- **Undo (flèche vers la gauche)** : annule la dernière modification.
- **Redo (flèche vers la droite)** : rétablit la modification annulée en dernier.
- **Undo History (icône hamburger)** : affiche une liste des changements effectués. Cliquez sur un changement pour rétablir le patch à cet état. Ceci peut être utile dans le cas où vous seriez allé trop loin dans la conception sonore et que vous souhaiteriez retrouver une version antérieure.

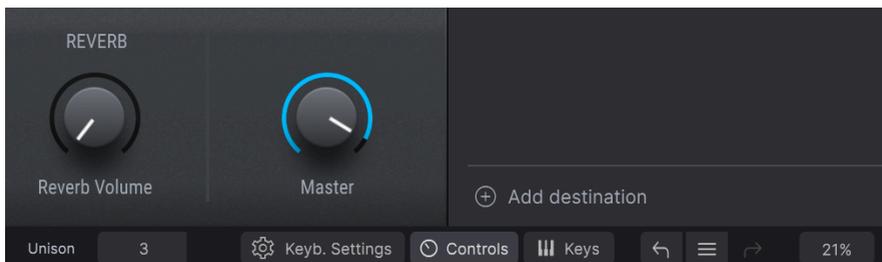
3.6.6. Indicateur de CPU et bouton Panic

Affiche l'utilisation actuelle du CPU par l'instrument. Cliquer sur l'indicateur de CPU enverra un message de panique, ce qui aura pour effet de mettre toutes les notes en sourdine et de réinitialiser les signaux MIDI dans le cas de notes bloquées ou d'autres problèmes.

! Si l'indicateur de CPU est élevé, vous entendrez peut-être des bruits parasites. Si c'est le cas, pensez à essayer d'augmenter la taille de la mémoire tampon audio. Pour cela, rendez-vous sur les [Audio MIDI Settings \[p.18\]](#) en mode autonome (Standalone) ou dans les préférences de votre DAW.

3.6.7. Unison et autres réglages

Certains autres réglages peuvent faire une apparition dans la barre d'outils inférieure en fonction de l'instrument chargé. Par exemple, si l'instrument a un mode Unison activé, l'ouvrir/éditer affichera une option Unison voice count, comme avec cette présélection de DX7 V :



Le contrôle Note Priority apparaît aussi souvent sur les présélections Unison ou monophoniques.

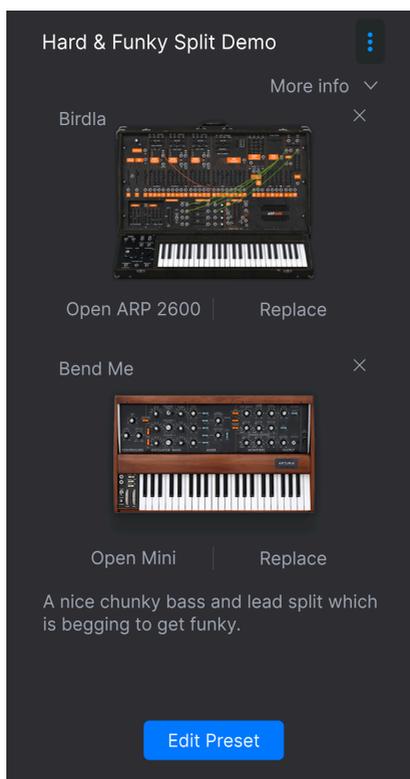
4. VUE STUDIO

La vue Studio sert à ajuster finement et à manipuler les présélections pour qu'elles correspondent à votre vision musicale : en d'autres termes, de la conception sonore créative. C'est ici que vous décidez de la façon dont votre choix de présélections se comportera quand vous les utilisez. Vous pouvez ensuite enregistrer vos présélections dans des playlists pour les utiliser sur la [vue Stage \[p.68\]](#) dans le cadre de prestations en direct. En vue Studio, il est possible d'avoir une présélection à un seul instrument ou de combiner des instruments dans un Multi.

Comment accéder à la vue Studio

Sur les versions précédentes d'Analog Lab, les vues Library, Studio et Stage étaient accessibles grâce à des onglets sur la barre d'outils supérieure. Sur Analog Lab V, il existe deux moyens d'y accéder :

- Cliquer sur **Edit Preset** dans la [partie Preset Info \[p.30\]](#) du navigateur de présélections (vue Library).



- Cliquez sur l'icône engrenage, sélectionnez l'onglet [Macro \[p.45\]](#), puis cliquez sur **Learn** (cela suppose que vous souhaitez assigner des paramètres aux Macros et afficher les paramètres disponibles en violet).

La vue Studio se décompose en 4 parties, les [contrôles de performance \[p.49\]](#) et le [Clavier virtuel \[p.50\]](#) étant masqués pour plus de clarté :

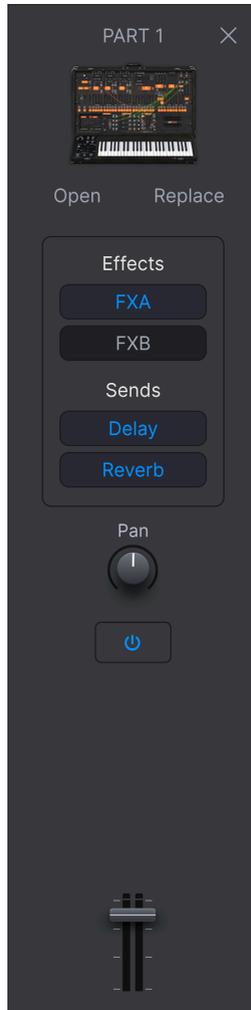


1. **Bandes de canaux des Parts :** [p.55] : Les *Parts* 1 et 2 hébergent chacune un instrument. Vous n'utiliserez que la *Part* 1 pour une seule présélection.
2. **Effets d'insertion :** [p.61] Les emplacements d'effets A et B peuvent chacun charger l'un des neuf effets d'insertion de type pédale. Ils viennent *s'ajouter* aux effets qui font partie du ou des instruments de la présélection.
3. **Delay et Reverb :** [p.63] Ces deux effets d'envoi sont toujours affichés, mais peuvent être réduits ou désactivés. De même, ils viennent *s'ajouter* à des effets faisant partie du ou des instruments de la présélection.
4. **Partie Master :** [p.65] Fader de sortie maître et EQ trois bandes.

Les [Réglages du clavier \[p.66\]](#), une zone de configuration importante traitée à la fin de ce chapitre, ne figurent pas dans cette liste.

4.1. Bandes de canaux des Parts

Ce sont comme des canaux du mixer : il y en a un dans une présélection Single et deux dans une Multi.



4.1.1. Ouvrir un instrument

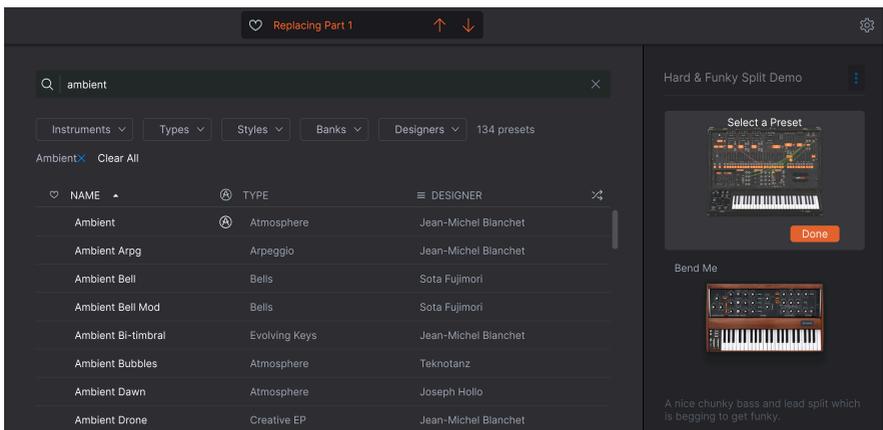
Cliquer sur **Open** aura pour effet d'ouvrir l'interface complète de l'instrument *si* vous possédez une copie intégrale de cet instrument virtuel Arturia.



Vous pouvez ensuite éditer tous ses paramètres et/ou les assigner à des Macros, puis enregistrer le tout comme élément de la présélection en utilisant le [menu principal \[p.16\]](#). Après cela, cliquez sur le bouton **Back** dans la barre d'outils supérieure pour retourner en vue Studio.

4.1.2. Remplacer un instrument

Cliquez sur **Replace** pour remplacer l'instrument dans la bande des canaux de la partie. En fait, cela vous ramène sur le navigateur de présélections dans la vue Library pour rechercher une nouvelle présélection.



Veillez noter que le champ de nom de la présélection en haut de la fenêtre affiche désormais « Replacing Part 1 » (ou Part 2). Recherchez par les méthodes déjà couvertes, sélectionnez votre présélection et cliquez sur **Done** dans la partie Preset Info. Cliquez ensuite sur **Edit Preset** pour revenir à la vue Studio.

Si la nouvelle présélection que vous sélectionnez est un Multi, vous serez invité à choisir si vous voulez remplacer la *Part 1*, la *Part 2*, ou les deux.

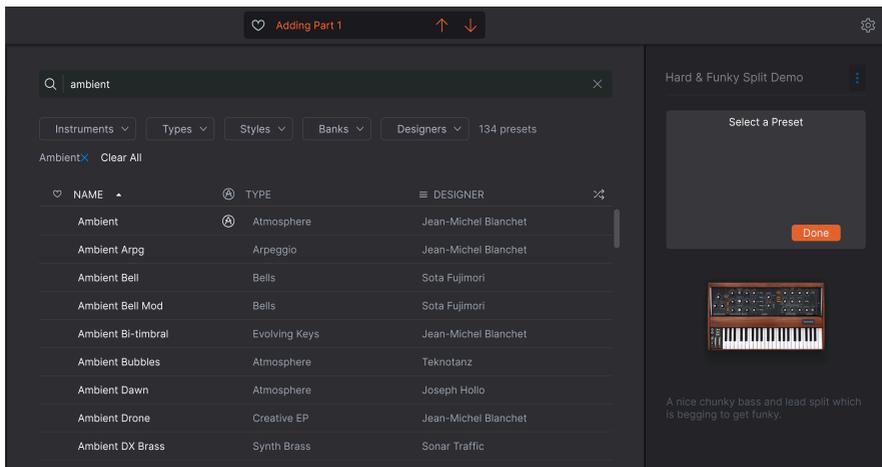
4.1.3. Retirer un instrument

Cliquez sur la X dans le coin supérieur droit de la bande de la *Part* pour effacer son instrument. Cette bande sera vide, sauf pour ceci :



4.1.4. Partir d'une bande vide

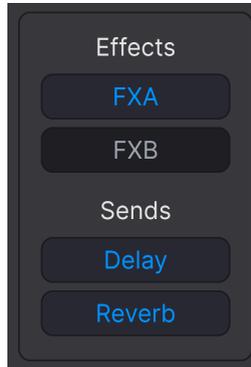
Cliquez sur la zone ci-dessus pour revenir au navigateur de présélections, où le champ du nom de la présélection vous rappellera que vous êtes en train d'ajouter (*Adding*) une partie :



Comme pour le remplacement, recherchez, cliquez sur **Done**, puis sur **Edit Preset** pour revenir à la vue Studio. Si la nouvelle présélection que vous sélectionnez est un Multi, vous serez invité à choisir la *Part 1*, la *Part 2*, ou les deux.

4.1.5. Assignations d'effets

Les boutons situés au milieu de la bande de la *Part* assignent l'une ou l'autre des *Parts* aux effets d'insertion Delay et Reverb.



- **FX A** : insère l'Effect A dans la *Part*.
- **FX B** : insère l'Effect B dans la *Part*.
- **Delay** : envoie la *Part* au Delay.
- **Reverb** : envoie la *Part* à la Reverb.

4.1.5.1. Insertions vs envois

Les effets (FX) A et B sont des *insertions*, ce qui signifie que l'utilisation de l'un d'entre eux revient à dire que la *Part* avait sa propre boucle d'effets. Le signal affecté va *ensuite* vers le Delay et/ou la Reverb (si sélectionné), puis vers la partie Master.

Ils sont aussi en série, ce qui signifie que la sortie de l'Effect A alimente l'entrée du B. Chaque effet d'insertion ne peut être activé que sur une partie ; si le FX A ou B est déjà cliqué sur la *Part 1* dans un Multi, le fait de cliquer sur la *Part 2* le « volera ».

Le Delay et la Reverb sont sur des *envois* (sends) en aval des FX A et B. Ces deux-là sont en parallèle, et peuvent être mélangés séparément avec leurs faders respectifs dans la partie Master. Chacun ou les deux peuvent être actifs pour les deux *Parts* en même temps.

4.1.6. Pan, Mute et Fader

Chaque *Part* dispose aussi d'un potentiomètre Stereo Pan, d'un fader de niveau et d'une icône marche/arrêt pour mettre en sourdine sans devoir la retirer. Ceci est utile lorsque vous devez travailler uniquement sur l'autre partie d'un Multi.

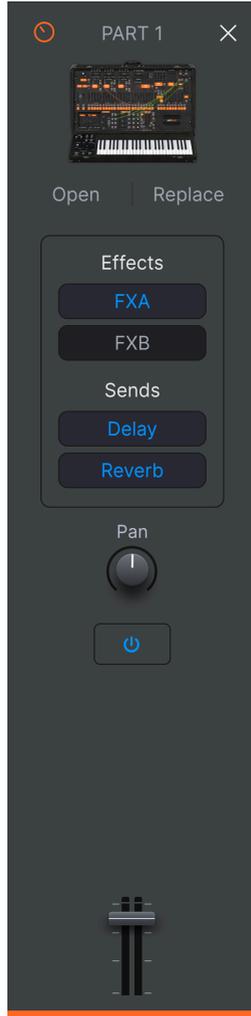


! Le potentiomètre Pan fonctionne comme un décalage des paramètres de panoramique stéréo dans les instruments individuels. Cela ne posera pas problème en utilisant Analog Lab V seul, mais peut entrer en ligne de compte si vous avez intégré des copies complètes d'instruments de la V Collection.

4.1.7. Parts dans les Multis

En cliquant sur le fond gris de l'une ou l'autre des bandes de parties d'un Multi, la partie Instrument des [Contrôles de performance \[p.49\]](#) (ainsi que les Macros associées) est limitée au contrôle de cette *Part*.

Il est important de noter que cela s'applique également aux contrôles matériels d'un contrôleur MIDI connecté.



L'icône de potentiomètre dans le coin supérieur indique que vous contrôlez maintenant une *Part* individuelle, tout comme la barre de couleur en bas de la bande : orange pour la *Part* 1, vert pour la *Part* 2. Les contrôles colorés en bleu affectent l'ensemble de la présélection et les deux *Parts* en commun.

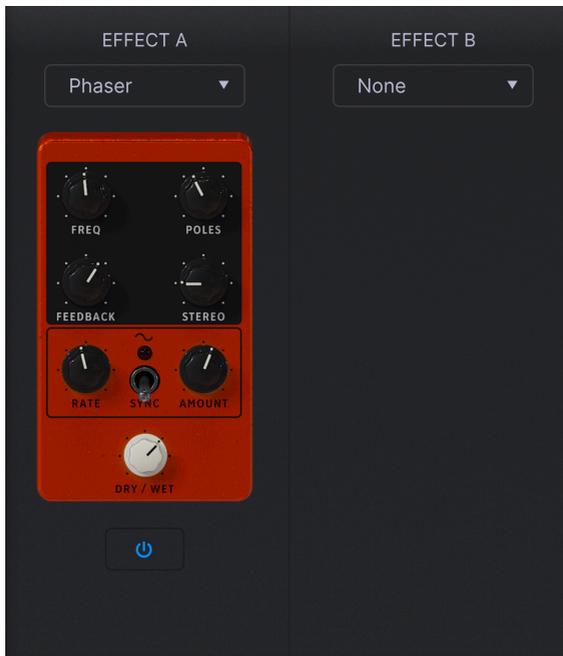
Les contrôles affectés (soit par défaut, soit automatiquement mappés depuis un contrôleur MIDI Arturia connecté) changent également de couleur :



Pour ramener les contrôles à la présélection globale (mode bleu), il suffit de cliquer à nouveau dans le fond gris de la bande de la *Part*.

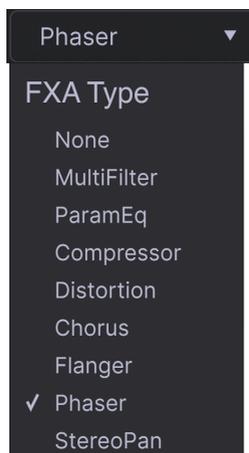
4.2. Insert Effects

Ce sont des effets que vous pouvez sélectionner dans l'emplacement Effect A (FX A) et Effect B (FX B).



4.2.1. Sélectionner un Insert Effect

Cliquez sur le menu déroulant pour l'Effect A ou l'Effect B pour sélectionner un effet.



Les options sont :

- None
- MultiFilter
- ParamEQ
- Compressor
- Distortion
- Chorus
- Flanger
- Phaser
- StereoPan

4.2.2. Contrôles d'insertion communs

Les effets ont été pensés pour ressembler à des pédales classiques. Chacun présente un **potentiomètre Dry/Wet** qui détermine l'équilibre du pré-effet et des signaux traités de cette partie assignée. Dans l'effet **ParamEQ**, Dry/Wet s'appelle **Scale**.

L'icône **marche/arrêt** sous chaque pédale dérive l'effet.

Comme mentionné, 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 parties : c'est la partie dont le FX A est activé qui passe en premier.

4.2.3. Contrôles d'effets individuels

Les contrôles sur les « pédales » d'effets proprement dites varient selon le type d'effet. Pour que ce chapitre reste relativement concis, nous les abordons dans la partie [Paramètres des effets d'insertion \[p.79\]](#) du chapitre [Infos supplémentaires \[p.77\]](#).

4.3. Delay et Reverb

Les effets de type « envoi » sont toujours affichés. Il y en a deux : un Delay avec une capacité de ping-pong stéréo, et une belle réverb luxuriante pour placer votre présélection dans un espace acoustique.



4.3.1. Contrôles de Delay/Reverb communs

Une icône **Marche/Arrêt** se trouve en dessous de chaque pédale. Elle permet de la dérriver, et un fader de mélanger sa sortie dans la partie Master. Ils bougent de façon synchronisée avec les potentiomètres de volume du Delay et de la Reverb dans les [contrôles de performance](#) [p.49].

4.3.2. Delay

Le delay peut épaissir le son ou ajouter des échos pour des effets appel et réponse.



Les paramètres du Delay sont :

- **Time** : Détermine le temps de delay global. De nombreux effets sont possibles, mais en règle générale, les temps courts sont bons pour l'épaississement et les temps longs pour les échos.
- **Feedback** : Ajuste la quantité de signal retardé qui est réinjecté dans le delay. Cet effet peut vous permettre de faire durer les échos à l'infini, mais faites attention au volume car le gain peut s'accumuler dans le signal !
- **Stereo** : Détermine la largeur stéréo du retard.
- **Sync** : Activé, le delay se synchronise au tempo maître.
- **Ping Pong** : Activé, les taps de delay alterneront entre les canaux stéréo gauche et droit.
- **LP Filter** : Détermine la coupure d'un filtre passe-bas qui s'applique uniquement au signal retardé (pas dry).
- **HP Filter** : Règle la coupure d'un filtre passe-haut qui s'applique uniquement au signal retardé (pas dry).



♪ Ces filtres sont utiles si vous souhaitez retarder uniquement la partie des aigus ou des graves d'un signal.

4.3.3. Reverb

La réverb ajoute une réverbération naturelle au son qui, selon les réglages, simule le fait de se trouver dans une salle de concert, une église, un studio ou tout autre espace.



Les paramètres de la Reverb sont :

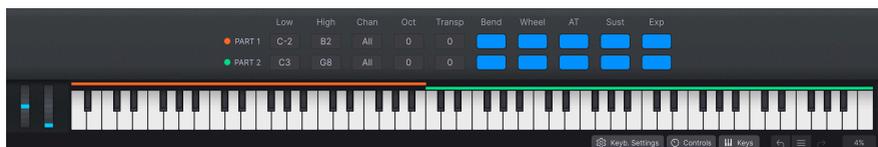
- **Pre-Delay** : Règle les premières réflexions que vous entendez lorsque le son « rebondit sur les murs ».
- **Size** : Ajuste la taille de la pièce virtuelle.
- **Decay** : Ajuste la longueur de la « queue » de la réverb.
- **Damping** : Atténue les hautes fréquences du signal réverbéré.
- **M/S** : Ajuste continuellement la sortie de la réverb entre monaural et stéréo.
- **LP Filter** : Détermine la coupure d'un filtre passe-bas qui s'applique uniquement au signal réverbéré (pas dry).
- **HP Filter** : Détermine la coupure d'un filtre passe-haut qui s'applique uniquement au signal réverbéré (pas dry).

4.4. Section Master

L'étage de sortie final comprend un fader principal qui se déplace de concert avec le potentiomètre Master Volume des [Contrôles de performance \[p.49\]](#), et des contrôles d'égalisation simples pour les graves (Bass), les médiums (Mid) et les aigus (Treble).

4.5. Réglages du clavier

Ils ne s'appliquent qu'aux Multis. Lorsque **Keyb Settings**, **Controls** et **Keys** sont sélectionnés dans la barre d'outils inférieure, il est possible de définir la zone de touches pour chaque *Part*, ainsi que la façon dont chaque partie réagit aux différents canaux MIDI et messages de contrôle.



♪ Servez-vous du fader de la partie Master pour atténuer progressivement la fin de la chanson. Mieux encore, appliquez la fonction MIDI Learn sur un contrôle physique comme une pédale ou un potentiomètre.

4.5.1. Réglages de zonage

Cliquez sur les paramètres suivants et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier leurs valeurs :

- **Low** : La note la plus grave pour chaque *Part*.
- **High** : La note la plus aiguë pour chaque *Part*.
- **Chan** : Le canal MIDI récepteur pour chaque *Part*.
- **Oct** : Transpose l'octave de chaque *Part*.
- **Transp** : Transpose chaque *Part* en demi-tons.



♪ Normalement, vous laisserez le canal MIDI réglé sur *All*, mais vous souhaitez peut-être sélectionner un canal spécifique si vous utilisez plusieurs contrôleurs matériels ou un plus grand contrôleur avec différentes zones de touches configurées pour transmettre sur différents canaux MIDI.

4.5.2. Réglages du contrôleur

Les boutons situés sur le côté droit des Keyboard Settings permettent de déterminer si chaque partie répond aux messages/contrôleurs MIDI suivants :

- **Bend** : Pitch-Bend
- **Wheel** : Modulation Wheel (molette mod)
- **AT** : Channel Aftertouch (aftertouch de canal)
- **Sust** : Sustain Pedal (pédale de sustain)
- **Exp** : Expression Pedal (pédale d'expression)

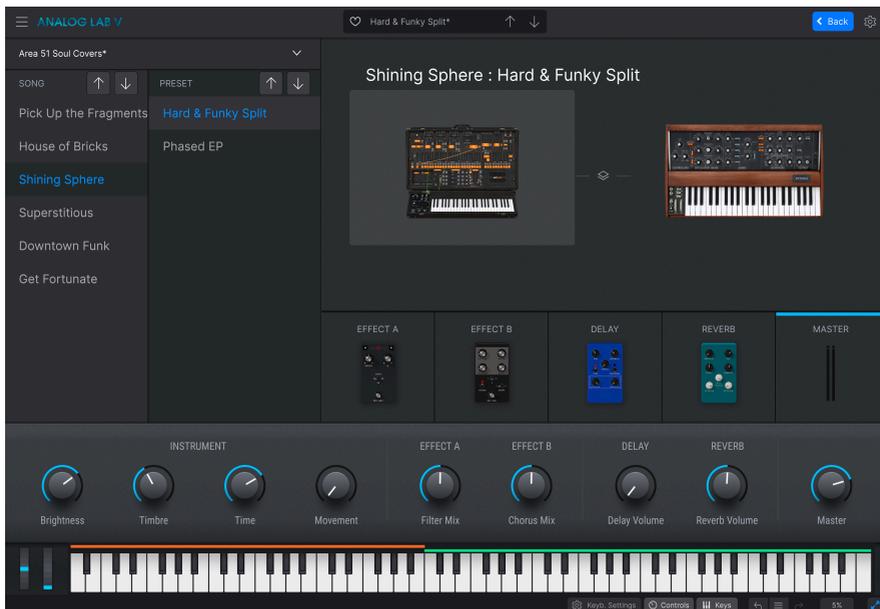


♪ Une partie qui répond au sustain alors que l'autre ne le fait pas est un bon moyen d'isoler les accords tenus. Vous pouvez aussi faire varier la hauteur d'une partie par rapport à une autre qui reste stable pour ajouter de l'intérêt à vos riffs.

4.6. Quitter la vue Studio

Pour quitter la vue Studio et revenir à la vue dans laquelle vous vous trouviez précédemment, cliquez sur le bouton **Back** bleu situé à droite de la barre d'outils supérieure.

5. VUE STAGE ET PLAYLISTS



Les playlists vous permettent d'organiser les présélections que vous avez parcourues ou recherchées dans le [Navigateur de présélections \[p.20\]](#). Ce sont de précieux outils pour créer des sets pour différents concerts, groupes dans lesquels vous pourriez jouer, lieux, ou même humeurs. En fait, elles ressemblent beaucoup aux playlists de votre smartphone, sauf que c'est vous qui jouez !

Dans ce chapitre, nous analyserons d'abord les concepts généraux des playlists, puis nous passerons au jeu en direct en [vue Stage \[p.73\]](#).

5.1. Travailler avec des playlists

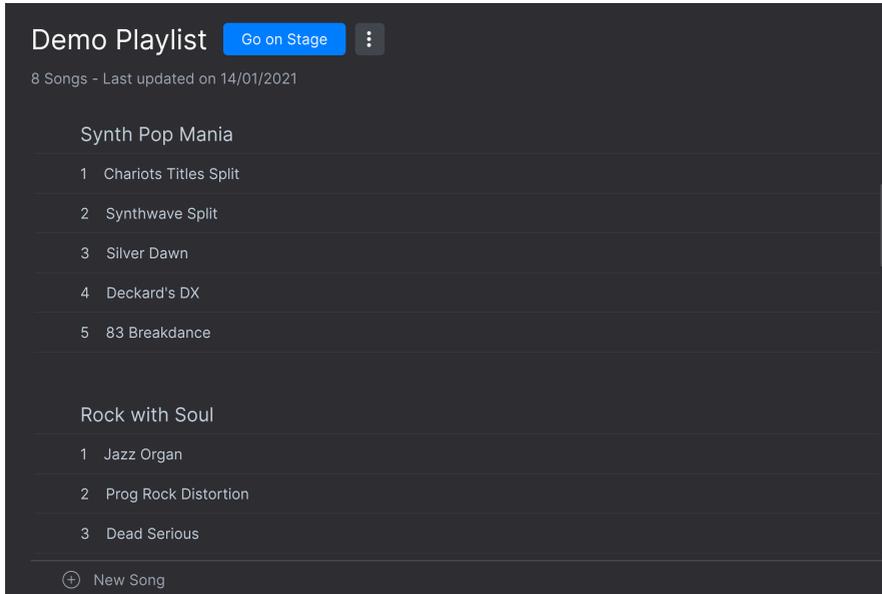
Les playlists sont affichées en bas de la barre latérale gauche du navigateur de présélections.



Pour créer une nouvelle Playlist, cliquez sur **New Playlist**. Une boîte de dialogue vous proposera de la nommer. Cliquez sur OK et cette playlist apparaîtra dans le menu.

5.1.1. Organisation des playlists

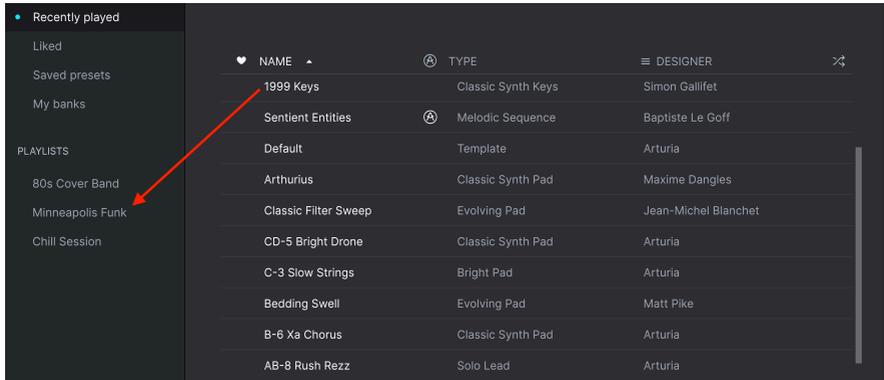
Les playlists sur Analog Lab V sont divisées en Songs, chacune pouvant ensuite contenir jusqu'à 128 Presets. Dans une Playlist, les Songs ne sont pas numérotées. Chaque Preset est numérotée en commençant par 1 dans chaque Song :



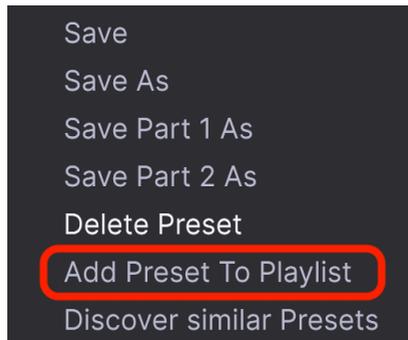
Cliquez sur **New Song** pour créer une Song dans cette Playlist. Sur l'image ci-dessus, vous remarquerez que les Presets dans une Song sont numérotées automatiquement (pas besoin de saisir le numéro). Les Songs elles-mêmes ne sont pas numérotées.

5.1.2. Ajouter une présélection à une playlist

Pour ce faire, vous avez deux possibilités. À partir de n'importe quelle liste de résultats de recherche dans le navigateur de présélections, vous pouvez simplement faire glisser une présélection directement sur la playlist, comme ceci :

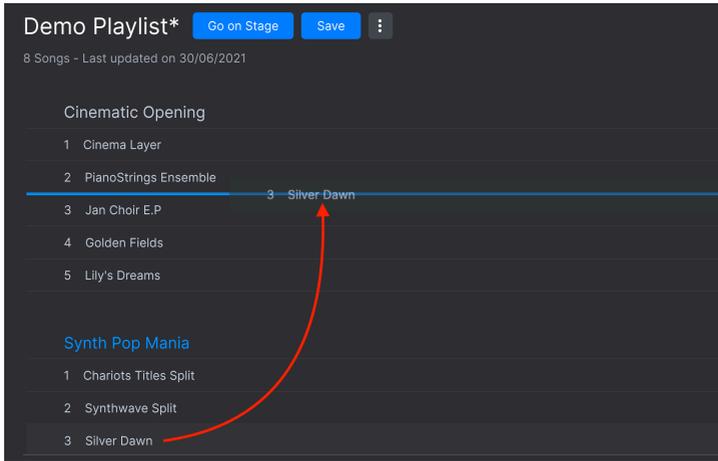


Sinon, choisissez **Add Preset to Playlist** dans le menu de la [partie Preset Info \[p.30\]](#).



5.1.3. Déplacer des présélections et des chansons dans une playlist

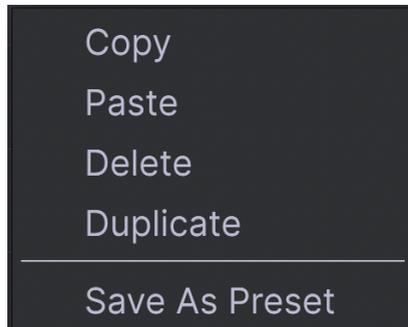
Les présélections occupent toujours le bas de la playlist, mais il est possible de les faire glisser vers une sous-liste de la Song. La ligne bleue montre le point d'insertion de la présélection. Toutes les présélections de la Song seront automatiquement renumérotées.



De même, il est possible de glisser les Songs complètes dans la playlist et leurs présélections les suivront jusqu'à leur point de chute.

5.1.3.1. Menus du clic droit

Avec les playlists plus conséquentes, il est plus pratique de cliquer droit sur une Preset ou une Song pour afficher les options suivantes :



Vous pouvez ensuite la copier (Copy), faire défiler vers un autre emplacement, la coller (Paste) et l'effacer (Delete) de l'emplacement original. Pour la coller, il vous faudra cliquer sur un autre élément (Song ou Preset) pour afficher le menu de nouveau. La chanson ou présélection collée apparaîtra toujours *sous* ce que vous venez de faire : les présélections sous les présélections et les chansons sous les chansons.

5.1.4. Les présélections des playlists sont indépendantes

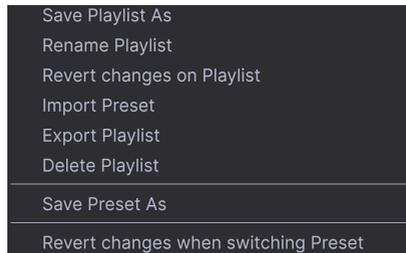
Les présélections que vous placez dans une Playlist sont sauvegardées indépendamment comme faisant partie de la Playlist. Cela signifie que tout changement effectué sur la présélection originale n'affectera pas le son de la présélection dans votre Playlist. De même, tout changement effectué sur une présélection dans une Playlist n'affectera pas la présélection originale située dans le navigateur de présélections. Si vous avez ajusté une présélection dans une Playlist et que vous souhaitez utiliser cette version ailleurs, enregistrez-en une copie dans une banque utilisateur afin de pouvoir y accéder sans devoir charger la Playlist.

5.1.5. Enregistrez votre playlist

Cliquez sur le bouton **Save** bleu qui apparaît lorsque vous avez modifié une playlist.

5.1.6. Gestion des playlists

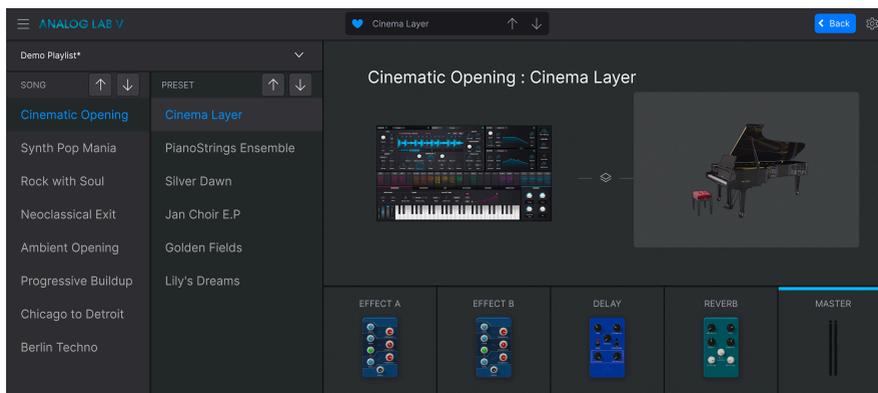
Sélectionnez une playlist, puis cliquez sur l'icône contenant trois points à côté de son nom dans la zone principale de Search Results. Elle ouvre plusieurs options déroulantes permettant de gérer vos playlists.



- **Save Playlist As** : crée une copie de la playlist avec « Copy » ajouté au nom. Il est possible de la renommer avant d'enregistrer.
- **Rename Playlist** : renomme la playlist actuelle sans créer de copie.
- **Revert changes on Playlist** : annule toutes les éditions en direct que vous auriez pu effectuer sur les présélections dans cette playlist.
- **Import Preset** : ouvre une boîte de dialogue pour importer une présélection mémorisée sur votre ordinateur directement dans la playlist.
- **Export Playlist** : exporte votre playlist vers un emplacement sur votre ordinateur, avec l'extension de fichier « aplst ».
- **Delete Playlist** : supprime la playlist actuelle mais ne supprime *pas* les présélections qu'elle contient.
- **Revert changes when switching Preset** : si cette option est cochée quand vous enregistrez une playlist, Analog Lab V n'enregistrera que les éditions faites sur la présélection *actuelle*. Si elle n'est pas cochée, toutes les éditions faites sur les présélections dans cette playlist sont enregistrées.

5.2. Go On Stage

C'est là que vous ouvrez la vue Stage, qui vous permet de parcourir les Songs et les Presets au fur et à mesure que vous vous produisez ou vous entraînez. Une fois que votre playlist est enregistrée, cliquez sur **Go On Stage** à côté du nom de la Playlist pour afficher l'aperçu suivant :



Notez que selon les réglages de la barre d'outils inférieure, les [Contrôles de performance \[p.49\]](#), les [Réglages du clavier \[p.66\]](#) ou le [Clavier virtuel \[p.50\]](#) peuvent être affichés juste en dessous.

Abordons maintenant les parties importantes.

5.2.1. Listes Song et Preset

À gauche de la fenêtre, il est possible de parcourir des chansons dans la liste Song à l'aide des flèches haut et bas, ou des présélections avec les flèches de la liste Preset. Changer de chanson modifiera bien sûr toutes les présélections dans la liste Preset pour correspondre à la chanson choisie.

5.2.1.1. Parcourir votre set complet

En vue Stage, cliquer sur les flèches principales dans le champ de nom de la présélection de la barre d'outils supérieure aura pour effet de parcourir les Presets dans la Song actuelle.

- Lorsque vous atteignez la dernière Preset d'une Song, le fait de cliquer à nouveau sur la flèche vers le bas passera à la chanson suivante.
- Si vous êtes sur la première Preset d'une Song, cliquer sur la flèche vers le haut passera à la dernière présélection de la chanson précédente.

N'oubliez pas qu'il est possible d'appliquer la fonction [MIDI Learn \[p.38\]](#) à ces flèches, ce qui vous permet de naviguer dans un set préétabli à l'aide de quelques boutons sur votre contrôleur MIDI !

i Vous avez aussi la possibilité d'utiliser les messages de changement de programme/sélection de banque MIDI pour changer de présélection. En travaillant ainsi, la sélection de banque MSB choisit la chanson alors que le message de changement de programme sélectionne les présélections dans cette chanson. Cela peut constituer une méthode de navigation très puissante.

5.2.1.2. Changer de playlist en vue Stage

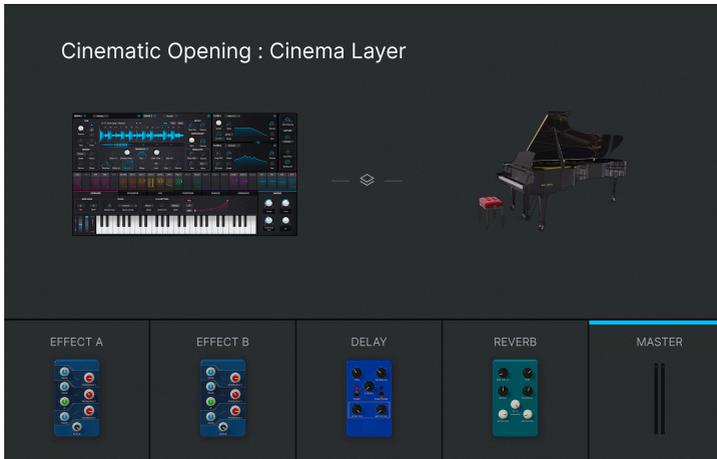
Vous pouvez passer à une tout autre playlist à partir de la vue Stage sans « quitter la scène ».



Cliquez sur l'icône carat à droite du nom de la playlist pour afficher le menu comme ci-dessus, puis sélectionnez simplement une autre Playlist de ce menu.

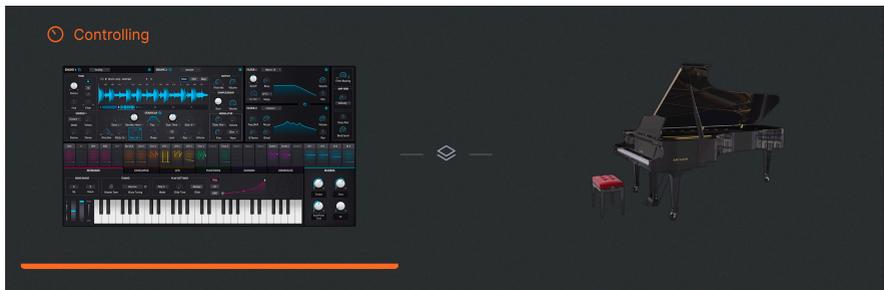
5.2.2. Aperçu de la présélection

Cette zone offre une vue d'ensemble de la ou des deux parties de votre présélection, ainsi que des effets utilisés et un indicateur de la sortie de la partie Master.



ⓘ Cette zone est en « lecture seule » : vous ne pouvez pas modifier d'éléments comme les paramètres des effets individuels. Les seuls paramètres que vous pouvez modifier dans ce mode sont les contrôles de performance et les réglages du clavier (si affichés). Ceci est fait pour vous simplifier la vie sur scène.

5.2.2.1. Contrôler les parties d'un Multi



Dans les présélections Multi en vue Stage, cliquez sur l'une ou l'autre des grandes vignettes d'instrument pour cibler les [Contrôles de performance \[p.49\]](#) et tous les contrôles matériels associés au MIDI sur cette partie uniquement, de la même manière que vous cliquez sur la bande de canaux d'une partie dans un [Multi \[p.59\]](#). Cliquez à nouveau sur la vignette pour ramener les contrôles à l'ensemble de la présélection.



Si vous avez un contrôleur KeyLab MkII ou Keylab Essential, vous pouvez sélectionner des parties directement grâce aux boutons *Part 1*, *Part 2* ou *Live*. Si vous possédez un MiniLab, sélectionnez *Part 1*, *Part 2* ou *Live* en appuyant sur Shift + pad 1, 2 ou 3 respectivement.

5.3. Quitter la vue Stage

Cliquez sur le bouton **Back** bleu de la barre d'outils supérieure pour quitter la vue Stage et revenir à la vue sur laquelle vous vous trouviez juste avant.

6. INFOS SUPPLÉMENTAIRES

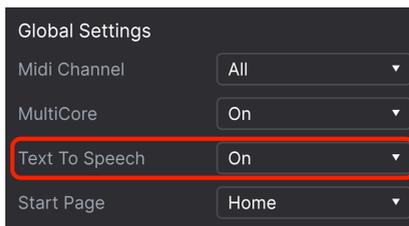
Ce chapitre couvre les trois zones principales :

1. **Accessibilité** : [p.77] Fonctionnalités d'Analog Lab V pour les personnes malvoyantes.
2. **Paramètres des effets d'insertion** : [p.79] Une liste de réglages pour chacune des huit pédales d'effets disponibles pour les insertions des Effets A et B en vue Studio.
3. **Interaction avec le matériel** : [p.87] Optimisations et raccourcis des commandes clés lorsque les contrôleurs MIDI Arturia sont utilisés avec Analog Lab V.

6.1. Accessibilité

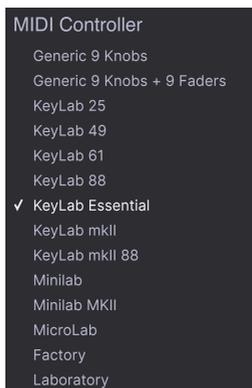
Arturia s'engage à ce que tout le monde ait accès au plaisir de faire de la musique. C'est pourquoi nous avons inclus des fonctions de synthèse vocale sur Analog Lab V, qui fonctionnent lorsqu'il est connecté à un contrôleur MIDI. L'un des nôtres ou d'une autre marque. Les étapes suivantes vous permettront de configurer Analog Lab V et un contrôleur pour les musiciens malvoyants.

Tout d'abord, activez la fonction **Text To Speech** [p.36] dans le panneau Settings principal, accessible par l'icône d'engrenage.



6.1.1. Configurer un contrôleur MIDI Arturia

Après s'être assuré que le contrôleur est connecté à votre ordinateur, sélectionnez-le sur le menu **MIDI Controller** [p.38] de l'onglet MIDI du panneau Settings (vous ne devriez pas avoir besoin de le faire si le contrôleur a été détecté automatiquement).



Lorsque Text To Speech est activé, le fait de déplacer des faders et de tourner l'encodeur de navigation lira ce qui apparaît sur l'écran du contrôleur via le périphérique audio sélectionné sur votre ordinateur.

6.1.1.1. Remarques spécifiques au KeyLab MkII et au KeyLab Essential

Sur ces familles de contrôleurs, veuillez suivre la procédure décrite précédemment, en plus des étapes suivantes. Cela permet une lecture à haute voix de davantage d'éléments à l'écran.

- Maintenez les boutons **Category** et **Preset** enfoncés sur le KeyLab.
- Appuyez sur l'encodeur principal et relâchez.
- Tournez l'encodeur principal.
- Appuyez de nouveau sur l'encodeur principal pour valider.

Lorsque la fonction Text To Speech est activée, Analog Lab V lira à haute voix ce qui apparaît sur l'écran du KeyLab via le périphérique audio sélectionné sur votre ordinateur.

6.1.2. Configurer un contrôleur MIDI non Arturia

Après avoir connecté le contrôleur, sélectionnez *Generic 9 Knobs* ou *Generic 9 Knobs + 9 Faders* sur le menu [MIDI Controller \[p.38\]](#) de l'onglet MIDI dans le panneau Settings (selon ce qui est le plus proche de la disposition de votre contrôleur).

Cliquez sur [Add Control \[p.42\]](#) en bas de la liste d'assignations MIDI pour afficher le menu complet de destinations MIDI et assignez les encodeurs et les boutons aux paramètres qui suivent :

- *Navigate through presets* : encodeur
- *Select preset* : bouton
- *Navigate through filters* : encodeur
- *Add/Remove filters* : bouton

Puis appliquez la fonction MIDI Learn des contrôles physiques aux [Contrôles de performance \[p.49\]](#) qui sont affichés.

Lorsque la fonction Text To Speech est activée, Analog Lab V devrait lire à voix haute la valeur des paramètres et le nom des filtres/présélections affectés lorsque vous actionnez les contrôles physiques.

6.2. Paramètres des effets d'insertion

La meilleure façon de se familiariser avec les [Effets d'insertion \[p.61\]](#) de style pédale est de les utiliser tout simplement. Toutefois, à titre de référence, voici une liste complète des effets et de leurs paramètres individuels.

6.2.1. Multi-Filter

Cela revient à avoir un filtre de synthé multi-mode sous forme de pédale.



Contrôle	Description
Dry/Wet	Contrôle l'équilibre entre le signal original et le signal modulé
Mode (flèches gauche-droite)	Choisit le type de filtre
Cutoff	Définit la fréquence centrale ou de coupure du filtre
Q	Augmente ou diminue la quantité d'accentuation à la/aux fréquence(s) de coude
Slope	Sélectionne la raideur du filtre (LP/HP/BP uniquement)

6.2.2. ParamEq

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique 3 bandes avec une largeur de bande réglable pour la bande médiane et des courbes en plateau (shelving) pour les bandes haute et basse.



Contrôle	Description
Scale	Contrôle le gain de tous les étages d'EQ en même temps
Frequency (x3)	Ajuste la fréquence de chaque bande
Gain (x3)	Augmente ou diminue chaque bande
Q	Règle la largeur de bande de la bande moyenne

6.2.3. Compressor

En général, un compresseur sert à maintenir un niveau sonore constant, bien qu'il existe de nombreuses autres façons de l'utiliser. Par exemple, il peut empêcher les transitoires d'un son de surcharger l'entrée de l'effet suivant. Il peut aussi aider un son qui aurait tendance à décliner rapidement à durer plus longtemps.



Contrôle	Description
Dry/Wet	Équilibre le signal original et le signal compressé
Threshold	Détermine le niveau auquel la compression commencera
Ratio	La quantité de compression à appliquer une fois le seuil atteint
Attack	Règle la vitesse à laquelle la compression sera appliquée après que le seuil est atteint
Release	Définit la courbe de relâchement du compresseur
Makeup	Active le contrôle automatique du niveau de sortie
Out Gain	Compense la réduction de volume si la compression diminue le niveau de la sortie

6.2.4. Distortion

Cette pédale de distorsion polyvalente regroupe plusieurs techniques de déformation sonore sur une seule pédale, notamment l'overdrive analogique et le bit crushing numérique lo-fi.



Contrôle	Description
Dry/Wet	Équilibre le signal d'entrée et le signal déformé
Mode (flèches)	Fait une sélection entre Overdrive, Wavefolder, Waveshaper et Bit-Crusher
Drive	Définit le pré-gain de la distorsion
Out Gain	Ajuste le niveau de sortie de l'effet
Tone	Ajuste le contenu en aigus du signal déformé en mode Overdrive uniquement
Type	Ajuste la forme du pliage d'onde en mode Wavefolder uniquement
Bit Depth	Réduit la profondeur de bit en mode Bit-Crusher uniquement
Downsample	Réduit la fréquence d'échantillonnage en mode Bit-Crusher uniquement

6.2.5. Chorus

Le chorus stéréo est un effet essentiel de tout équipement.



Contrôle	Description
Dry/Wet	Contrôle l'équilibre entre le signal original et le signal avec chorus
Delay	Détermine la quantité de delay appliquée au signal d'entrée
Depth	Contrôle la profondeur de l'effet chorus
LFO Freq	Ajuste la vitesse du chorus
Feedback	Ajuste la quantité de signal avec chorus qui est réinjectée dans l'effet
1- 2- 3	Sélectionne le nombre de lignes de delay que le chorus utilise, avec une phase de démarrage différente pour chaque voix
Shape	Bascule la modulation du LFO entre les formes d'onde sinusoïdales et carrées
Stereo	Bascule le chorus entre la sortie mono et stéréo

6.2.6. Flanger

Le flanging fonctionne en mélangeant deux signaux identiques, avec un signal retardé par une période de changement courte et progressive. Ceci produit un effet de « moteur à réaction » balayé.



Contrôle	Description
Dry/Wet	Contrôle l'équilibre entre le signal original et le signal avec flanging
Depth	Définit la profondeur du flanging
LFO Rate	Contrôle la vitesse de la modulation pour le flanger
Feedback	Ajoute de la rétroaction pour un son plus discordant ou « suroscillant ». Le maximum est 99 % pour éviter la rétroaction incontrôlée
LP Filter	Servez-vous-en pour définir la quantité de contenu haute fréquence qui entrera dans l'effet flanger
HP Filter	Ceci détermine la quantité de contenu basse fréquence que l'effet flanger recevra
Stereo	Alternera la sortie Flanger entre mono et stéréo
Phase Invert	Inverse la phase du signal avec flanger en fonction de l'entrée

6.2.7. Phaser

Les Phasers divisent le signal entrant, changent la phase d'un côté et la recombinent avec le signal non affecté. La modulation de ce signal entraîne un son « assourdissant » familier.



Contrôle	Description
Dry/Wet	Contrôle l'équilibre entre le signal original et le signal déphasé
Frequency	Détermine le centre harmonique de l'effet de modulation
Poles	Détermine la pente de la réponse en fréquence du filtre
Feedback	Contrôle la quantité de résonance du phaser
Stereo	Change progressivement la sortie du phaser de mono à stéréo
Rate	Contrôle la vitesse de l'effet de phaser
Sync	Activé, le contrôle Rate se transforme en divisions rythmiques du tempo maître
Amount	Détermine la profondeur de l'effet de phaser

6.2.8. Stereo Pan

Cet effet simple fait rebondir le signal entre les canaux stéréo gauche et droit.



Contrôle	Description
Dry/ Wet	Contrôle l'équilibre entre le signal original et le signal avec panoramique
Rate	Détermine la vitesse du panoramique
Sync	Activé, le contrôle Rate se transforme en divisions rythmiques du tempo maître
Shape	Choisit la forme d'onde du panoramique pour que l'effet soit plus progressif ou brutal
LP Mono	Lorsqu'il est activé, il exempte les basses fréquences de l'effet de panoramique pour des graves plus stables

6.3. Interaction avec le matériel

Outre le mapping automatique des contrôles matériels directement sur les [Contrôles de performance \[p.49\]](#), les contrôleurs MIDI Arturia disposent d'un certain nombre de raccourcis intégrés lorsqu'ils sont directement inclus à Analog Lab V. Les commandes des touches sont les suivantes, où l'action est effectuée sur le matériel et les résultats visibles dans le logiciel.

6.3.1. 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

6.3.2. 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

6.3.3. 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 charger 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

6.3.4. 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 de résultats des 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

6.3.5. 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 (Quitte le Mode Swap, sélectionne l'onglet Live)
- Live + enfoncer des touches : Définit la note en tant que point de partage
- Part 1 + Octave +/- : Décalage d'octave de la *Part 1*
- Part 2 + Octave +/- : Décalage d'octave de la *Part 2*
- Part 1 + Contrôle : Active/désactive le Contrôle sur la Part 1 (où Contrôle = Pitch-Bend, Modulation Wheel, Expression, Sustain, Aftertouch)
- Part 2 + Contrôle : Active/désactive le Contrôle sur la Part 2 (où Contrôle = Pitch-Bend, Modulation Wheel, Expression, Sustain, Aftertouch)
- 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 une chanson quand le bouton *Category* est allumé

7. 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.