ユーザーズ・マニュアル

ANALOG LAB

ARTURIA®

YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric BRUN

Kevin MOLCARD

開発

Pierre-Lin LANEYRIE (project manager)

Timothée BÉHÉTY

Adrien BARDET

Alexandre ADAM

Arnaud BARBIER

Baptiste AUBRY

Benjamin RENARD

Corentin COMTE

Florian MARIN

Geoffrey GORMOND

Germain MARZIN

Kevin ARCAS

Loris DE MARCO

Marie PAULI

Mathieu NOCENTI

Matthieu COUROUBLE

Maxime AUDFRAY

Pierre PFISTER

Pierre-Lin LANEYRIE

Raynald DANTIGNY

Samuel LIMIER

Simon CONAN

Timothée BÉHÉTY

Yann BURRER

サウンド・デザイン

Jean-Baptiste ARTHUS

Jean-Michel BLANCHET

Victor MORELLO

Simon GALLIFET

Maxime AUDFRAY

Matt PIKE

Lily JORDY

デザイン

Baptiste LE GOFF

Pierre PFISTER

Morgan PERRIER

Shaun ELLWOOD

La Haute Société

マニュアル

Leo DER STEPANIAN (author)

Vincent LE HEN (editor)

Minoru KOIKE

Charlotte METAIS

Jose RENDON

Holger STEINBRINK

Jack VAN

スペシャルサンクス

Paul BEAUDOIN

Andrew CAPON

Chuck CAPSIS

Jeffrey M CECIL

Marco CORREIA “Koshdukai”

Jay JANSSEN

Terry MARDSEN

Adrien KANTER

Fernando Manuel RODRIGUES

Ben EGGEHORN

Benoit Widemann

Boele Gerkes

Bernd Waldstädt

Randy Lee

Chuck ZWICKY

Richard COURTEL

Tony FLYING SQUIRREL

Neil HESTER

Ken FLUX Pierce

Gustavo BRAVETTI

Gustavo LIMA

Jeremy BERNSTEIN

Angel ALVARADO

George WARE

Manuel THALLMAIER

Stephen WEY

Andrea BALDINI

Stuart PECK

Dwight DAVIES

Stephen WEY

Mike ZIMMER

Peter TOMLINSON

Matt PIKE

Jeff HALER

Lysandrix RASAY

Denis EFENDIC "Denka"

Lawrence HORTON

Joop VAN DER LINDEN

Jean-Bernard EMOND

Aneek THAPAR

© ARTURIA SA – 2019 – All rights reserved.
11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan
FRANCE
www.arturia.com

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があり、それについてArturiaは何ら責任を負いません。許諾契約もしくは秘密保持契約に記載の諸条項により、本マニュアルで説明されているソフトウェアを供給します。ソフトウェア使用許諾契約には合法的使用の条件が規定されています。本製品を購入されたお客様の個人的な使用以外の目的で本マニュアルの一部、または全部をArturia　S.A.の明確な書面による許可なく再配布することはできません。

本マニュアルに記載の製品名、ロゴ、企業名はそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

Product version: 4.0

Revision date: 12 June 2019

Arturia Analog Labをお買い上げいただきありがとうございます！

本マニュアルでは、Analog Labの機能や操作方法をご紹介します。

できるだけ早めに製品登録をお願いいたします！ Analog Labの購入時にシリアルナンバーとアンロックコードをEメールでご案内しております。製品登録時にはこれらが必要となります。

使用上のご注意

仕様変更について：

本マニュアルに記載の各種情報は、本マニュアル制作の時点では正確なものですが、改良等のために仕様を予告なく変更することがあります。

重要：

本ソフトウェアは、アンプやヘッドフォン、スピーカーで使用された際に、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定できる場合があります。そのような大音量や不快に感じられるほどの音量で本機を長時間使用しないでください。

難聴などの聴力低下や耳鳴りなどが生じた場合は、直ちに医師の診断を受けてください。

注意：

本ソフトウェアの機能や動作に関するお客様の知識不足による修理費用は、本ソフトウェアが仕様通り動作していた場合、Arturiaの保証対象外となり、お客様がご負担していただくことになります。本ソフトウェアをご使用の場合は、本マニュアルをよくお読みになり、修理等をご希望の際は事前に購入された販売店等にご相談ください。

はじめに

この度はArturia Analog Labをお買い上げいただき誠にありがとうございます！

優れた製品を開発するというArturiaの情熱は、Analog Labも例外ではありません。プリセットを演奏するだけでも、軽くエディットするだけでも、一部の機能をライトに使用するだけでも、あるいは好きなだけディープに探求しても、Analog Labは分かりやすくて使いやすくなっています。Analog Labが、インストゥルメントコレクションの価値ある1つとして、存分にお楽しみいただけることと確信しています。

Arturiaのハードウェアやソフトウェア製品情報のチェックに、www.arturia.comをご活用ください。ミュージシャンにとって不可欠で刺激的なツールが豊富に揃っています。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia team

もくじ

1. ようこそ 2
    1.1. ヒストリー 2
    1.2. 今、手元にあるものは 4
    1.3. TAE® 4
2. アクティベーションと最初の設定 5
    2.1. 製品登録とアクティベーション 5
        2.1.1. The Arturia Software Center (ASC) 5
    2.2. 最初に行う設定 (スタンドアローンでご使用の場合) 5
        2.2.1. オーディオとMIDIの設定 (Windows) 6
        2.2.2. オーディオとMIDIの設定 (macOS) 7
        2.2.3. プラグインモードでAnalog Labを使用する 8
3. Analog Labを使用する 9
    3.1. ユーザーインターフェイス 9
    3.2. アッパーツールバー 10
        3.2.1. The Analog Labメニュー 10
        3.2.2. プリセット名表示とナビゲーションボタン 12
        3.2.3. サウンドストア 12
    3.3. ロワーツールバー 13
        3.3.1. ロワーツールバーの各機能 13
        3.3.2. MIDI Settingsメニュー 14
    3.4. バーチャルキーボード 18
        3.4.1. バーチャルキーボードのオプション 19
        3.4.2. 画面上のキーボードの共通機能 19
    3.5. シングルサウンドモード 21
        3.5.1. プリセットブラウザの詳細 21
        3.5.2. タグを使う 22
        3.5.3. サーチフィールドを使う 22
        3.5.4. リザルトコラム 23
        3.5.5. プリセット詳細コラム 25
        3.5.6. プリセットのエディット 26
        3.5.7. エフェクトをかける 27
    3.6. マルチモード 28
        3.6.1. マルチモード：イントロダクション 28
        3.6.2. スワップモード 29
    3.7. ミキサーセクション 29
        3.7.1. メインミキサー画面 30
        3.7.2. エフェクトセクション 31
        3.7.3. エフェクトのエディット 32
        3.7.4. ミキサーとエフェクトのMIDIラーン 32
        3.7.5. MIDI Settingsボタン 33
    3.8. コンサート機能 34
        3.8.1. Concerts List (コンサートリスト) 35
        3.8.2. Current Concert (カレントコンサート) 36
    3.9. ステージモード 37
        3.9.1. ステージモードに入る/ステージモードから抜ける 38
        3.9.2. ソングとプリセットの選択 38
        3.9.3. パートの選択 39
        3.9.4. ステージモードのエフェクト 39
        3.9.5. ステージモードのコントロール 40
    3.10. マクロとコントローラーのアサイン 40
        3.10.1. コントローラーのアサイン 40
        3.10.2. Live / Mixerセクション 42
        3.10.3. ハードウェアとのインタラクション 45
4. ソフトウェア・ライセンス契約 47

1. ようこそ

1.1. ヒストリー

2001年初頭、Arturiaではアナログ回路による音の特性をデジタルでエミュレートするための新しい各種アルゴリズム開発に着手しました。これは後にTAE®として知られるもので、True Analog Emulationの略です。あまり技術的にならないようにひと言で表すと、元の製品のアナログ回路を解析して再現するための今までになかった方法、となります。ほぼ1年間をアルゴリズム開発に費やし、いよいよその反応を見極めるチャンスがやって来ました。2002年、カリフォルニアで開催されたNAMMショーで、Arturiaは後にModular Vとなるシンセサイザーの初期バージョンを出展しました。これは、その後のあらゆるシンセサイザーの礎となった1960年代のモジュラーシンセサイザーを再現したものでした。

音作りのエキスパートやシンセマニアの反応を窺う限りでは、このソフトシンセの品質は高そうだということが見て取れました。事実このパワフルなソフトシンセの出展は瞬く間に話題となり、主要な専門誌数誌の賞を受賞し、他のシンセも再現していく原動力となりました。

それからほどなく、アーティストやプロデューサーから多くのリクエストが舞い込むようになりました。その多くは、彼らがハードウェアシンセサイザーをバーチャルインストゥルメントへどう置き換えていくかについて語っているものでした。世界中のアーティストがハードウェアベースのシンセサイザーに対する代替としてのソフトウェアのメリットに気付き始めていました。Arturiaは嬉々として開発に勤しみ、やがてシンセサイザーの名機の膨大なリストが築かれていくのでした。

"究極のポリフォニック"シンセサイザーと評された伝説のYamaha CS-80をエミュレートしたCS-80Vがデビューしたのは、2003年ニューヨークでのAESショーでした。

ARP 2600Vを発表したのは、2005年アナハイムのウィンターNAMMでした。ARP 2600を忠実に再現したもので、ドラムンベースのスタブサウンドからスターウォーズのR2-D2の音まで、ARPで作られたあらゆるサウンドを作れるという画期的なモデルです。

翌2006年のウィンターNAMMでは、第7の製品であるProphet Vを発表しました。伝説のアナログシンセProphet 5の暖かみのあるサウンドと、ユニークなベクターシンセシスによるデジタルのProphet VSを1台にまとめたパワフルなハイブリッドモデルです。

続く2007年のサマーNAMMではJupiter-8Vを発表しました。Jupiter-8Vは多彩なサウンドが特徴で、ファットなサウンドからクリスタルのように澄んだサウンドまで簡単に作れます。事実、"スマートで洗練された"サウンドです。

Jupiter-8Vの次はOberheim SEM Vを発表しました。SEM Vで、オリジナルSEM特有のタイプが連続可変するフィルターやオシレーターというユニークなサウンドを再現しました。さらに8 Voice Programmerモジュールにより、現在最もレアで高価な1970年代のポリシンセの1台を再現できるようになりました。いつもの通り、Arturiaは元のシンセサイザーを忠実に再現するだけでなく、新たなサウンドやモジュレーションなどの新機能を追加して、オリジナルのサウンドを再現しつつ、その枠を超えた製品にしています。

2012年、Arturiaとしては初の、エレクトリックピアノを再現したWurlitzer Vをリリースしました。フィジカルモデリング音源をベースとし、数々の名盤で聴かれたエレピサウンドを再現しています。単に再現するだけでなく、フィジカルモデリングの各種パラメーターのエディットができ、今まで不可能だった方法での音作りの道を開いています。

2014年は再現の幅を往年のVOX Continentalトランジスターオルガンに広げます。VOXのサウンドは初期ブリティッシュインヴェイジョンや、1970年代から80年代のスカやTwo-toneレーベルサウンドのキーとなるものでした。Arturia版ではドローバーの追加やモジュレーション、パーカッションセクションの拡張といったオリジナルにはなかった機能を内蔵し、さらに極めてレアなJennings J70ボイスエンジンも再現しています。まさに"ハートに火をつける"モデルです。

この時点でArturiaにはシンセサイザー、エレクトリックピアノ、そして伝説的オルガンのタイトルが揃い、さらにARP/Eminent Solinaでその再現の幅をビンテージのストリングマシーンへと広げます。濃密なストリングスが特徴的なSolinaサウンドは、70年代から80年代の数多くのバンドの定番サウンドでした。Solinaの回路を忠実にモデリングしたそのサウンドはまさにオリジナルそのものですが、ここでもさらに多彩なサウンドが作れる新機能を追加しています。

Solinaと同時期にリリースしたのは、これまでで最も野心的かつパワフルなシンセの1つである Oberheim Matrix 12の再現でした。機能の塊であるこのシンセは、史上最強シンセの1台と言えます。膨大なモジュレーションソースにほぼ無尽蔵なルーティング機能で、Matrix 12 Vは今も最高のソフトシンセの1つと見られています。

2015年は5製品とリリースラッシュが続きました。まずはSynclavier Vです。デジタルシンセサイザー/ワークステーションの巨大モデルで、当時の価格は最小セットでも4万ドル、最高は40万ドルという破格値でした。音源部はアディティブシンセシス（倍音加算方式）とFMをベースとし、タイムスライスエンジンで他のどんなシンセでも出せないユニークなサウンドが作れました。開発ではオリジナルSynclavierの開発者であるCameron Jones氏の協力を得て、当時のソースコードの一部も使用して再現しています。次はB-3 Vです。トーンホイールオルガンの象徴、そして不可分の存在であるロータリースピーカーを忠実に再現したモデルです。続くFarfisa Vは、Farfisa Compact DeluxeとDuoの2台を再現し、1台にまとめたモデルです。さらにStage-73Vでは、1960年代から70年代のタインベースのエレクトリックピアノ2バージョンの極上サウンドを再現しています。最後に忘れてはいけないのが、Piano Vです。キーボードの王者アコースティックピアノをシンプルなものから極めてレアな逸品まで、9種類のピアノをかつてないほどの高精度で再現したタイトルです。

2017年11月のV Collection 6のリリースで、さらに4タイトルが追加されました。デジタルサンプリングを内蔵したシンセサイザーかつ最初期のミュージックワークステーションの1つを再現したCMI V、クラヴィコードを電化し、ブライトで歯切れよいサウンドが特徴のClavinet V、FM音源による最初のヒットモデルであるDX7 V、そして、極上かつ多彩なサウンドが作れるセミモジュラーシンセのBuchla Easel Vの4タイトルです。

2019年リリースの V Collection 7では、伝説のシンセサイザーを再現したSynthi Vをはじめ、Mellotron V、CZ Vの3タイトルが追加されました。また2019年はArturia初のオリジナルソフトウェアシンセサイザーのPigmentsも発表しています。この4タイトルの投入により、ワールドクラスのソフトウェアインストゥルメント開発でのArturiaの確固としたポジションがさらに強化されました。

Analog LabにはV Collectionから厳選されたサウンドが内蔵され、1つのアプリケーションでパワフルながらも幅広いサウンドが簡単に得られます。各種サウンドは次のインストゥルメントからチョイスされています：

シンセ	ピアノ	オルガン
Arp 2600 V	Clavinet V	B-3 V
Buchla Easel V	Piano V	Farfisa V
CMI V	Stage-73 V	Vox Continental V
CZ V	Wurli V	
CS-80 V		
Jup-8 V		
Matrix-12 V		
Mellotron V		
Mini V		
Modular V		
Prophet V		
SEM V		
Solina V		
Synclavier V		
Synthi V		

マルチモードを使用すれば、2つのプリセットをレイヤーまたはスプリットで使用でき、音作りのポテンシャルはほぼ無限です。

1.2. 今、手元にあるものは

Analog Labは上記のインストゥルメントすべてを1つのソフトウェアにまとめたものです。伝説的なハードウェアシンセサイザーなどのすべてのサウンドが得られるという、予算的にも極めてお得なインストゥルメントです。パワフルながらもシンプルで使いやすいブラウザ機能とインテリジェントなフィルタリング機能で、欲しいサウンドを素早く簡単に見つけ出せます。

マルチ機能を使用すれば、シンセやキーボードのサウンドをドラッグ＆ドロップで簡単にレイヤー/スプリットにできます。コンサーツ機能ではシングルサウンドやマルチのリストを独自に作成でき、MIDIプログラムチェンジでクイックに呼び出すことができます。Analog Labは単なるアナログキーボードのベスト盤的サウンドライブラリーではなく、パワフルな音作りツールやライブ演奏に便利な機能を備え、日々の音楽活動にフィットするインストゥルメントなのです。

Analog LabはArturia製MIDIコントローラーにネイティブ対応し、接続した瞬間からすぐに使えるようになっています。もちろん、汎用MIDIコントローラーも使用できます。

1.3. TAE®

TAE® (True Analog Emulation) は、ビンテージシンセサイザーのアナログ回路をデジタル的に再現するArturia独自のテクノロジーです。Analog Labに入っているインストゥルメントの多くはこのテクノロジーを使用しています。

TAE®のソフトウェアアルゴリズムは、アナログハードウェアを高精度にエミュレートしています。これにより、Analog LabをはじめすべてのArturiaバーチャルシンセサイザーは、サウンド面で最高のクォリティを実現しています。

2. アクティベーションと最初の設定

2.1. 製品登録とアクティベーション

Analog LabはWindows 7以降、またはmacOS 10.10以降のコンピュータで動作します。スタンドアローン動作のほか、Audio Units, AAX, VST2, VST3のプラグインインストゥルメントとしても動作します。

Analog Labのインストールが完了しましたら、次はソフトウェアの製品登録をします。

製品登録は、別ソフトのArturia Software Centerで行います：

2.1.1. The Arturia Software Center (ASC)

ASCのインストールしていない場合は、こちらから入手できます：Arturia Updates & Manuals

Arturia Software Centerはページのトップにあります。お使いのシステム (macOSまたはWindows) に合ったインストーラーをダウンロードしてください。

インストールが済みましたら、次の操作をします：

- Arturia Software Center (ASC) を起動します。
- お持ちのArturiaアカウントでログインします。
- ASCの画面を下にスクロールしてMy Productsを表示させます。
- Activateボタンをクリックします。

これで準備完了です！

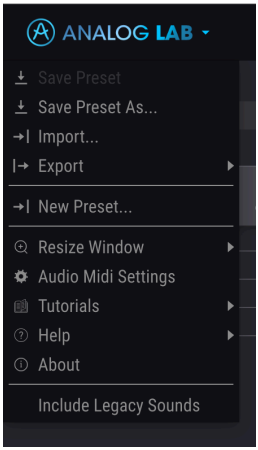
2.2. 最初に行う設定 (スタンドアローンでご使用の場合)

Analog Labをスタンドアローンモードでご使用の場合、最初にMIDIとオーディオの設定をする必要があります。この設定は、お使いのコンピュータに大きな変更をしない限り、最初の1回だけ行えば完了します。設定の手順はWindowsでもmacOSでもほぼ同じですが、分かりやすさのため、それぞれ別々にご紹介します。

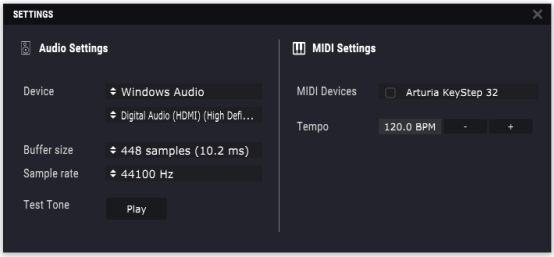
> !: このセクションはAnalog Labをスタンドアローンモードで使用する場合にのみ適用される内容です。Analog LabをDAWなどの音楽ホストアプリのプラグインでご使用の場合は、このチャプターごとスキップして問題ありません (関係する設定はホストアプリ側で管理します)。

2.2.1. オーディオとMIDIの設定 (Windows)

Analog　Labの画面左上にプルダウンメニューがあります。ここには色々な設定オプションが入っています。最初に入るべきメニューは、音を出したりMIDIの送受信を設定するAudio MIDI Settingsです。



Audio MIDI Settingsをクリックすると、その画面が開きます。この設定画面はWindows版もmscOS版も動作はほぼ同じですが、お使いのハードウェアによっては表示されるデバイス名が変わる場合もあります。



The Audio MIDI Settings on Windows

設定オプションを上から順にご紹介します：

- **Device**：音を出すためのオーディオドライバーとデバイスを選択します。ここに表示されるドライバーはWindows　Audioなどコンピュータ自身のドライバーのほか、ASIOの場合もあります。オプションの選択によっては、お使いのハードウェアのオーディオインターフェイスの名称がこのフィールドの下に表示される場合もあります。
- **Output Channels**：オーディオアウトに使用するチャンネルを選択します。使用可能なアウトプットが2アウトプットのみの場合はそのアウトプットのみが表示されます。2チャンネル以上のアウトプットがある場合は任意のペアを選択できます。

- **Buffer Size**：コンピュータがオーディオの演算に使用するバッファのサイズを選択します。

> ♪: バッファサイスを大きく設定すると演算速度が遅くなる分CPU負荷は軽くなりますが、レイテンシー (遅れ) が大きくなります (リアルタイム演奏では支障が起こる場合もあります)。小さく設定するとキーボードを弾いた時などのレイテンシーを低く抑えることができますが、CPUにかかる負荷が大きくなります。最近の高速なコンピュータでしたら256や128サンプルでポップやクリックなどのノイズが混入しないクリアなサウンドになります。クリックノイズなどが発生するようでしたら、バッファサイズを小さくしてみてください。レイテンシーはメニューの右側にミリセカンド単位 (ms) で表示されます。

- **Sample Rate**：オーディオアウトのサンプルレートを設定します。選択できるオプションはお使いのオーディオインターフェイスに準拠します。

> ♪: ほとんどのオーディオハードウェアの場合、44.1kHzや48kHzで動作でき、ほとんどの用途の場合はそのどちらかで十分です。設定値を高くするとその分CPU負荷がかかりますので、96kHzなどのハイレートがどうしても必要という場合以外は44.1や48kHzでのご使用をお勧めします。

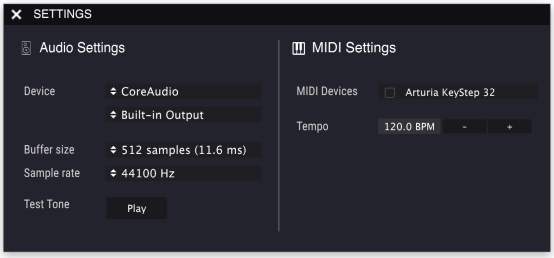
- **Play Test Tone**：オーディオのトラブルシューティングをされる際にテストトーンを発してデバイス等の設定が正しいかどうかをチェックできます。この機能を使用することで、Analog Labからのオーディオ信号が正しくオーディオインターフェイスに送られているかどうかを音 (スピーカーやヘッドフォンなど) で確認できます。

- お使いのコンピュータに接続されているすべてのMIDIデバイスが**MIDI Devices**エリアに表示されます。チェックボックスをクリックしてAnalog Labを演奏するMIDIデバイスを選択します。複数のMIDIデバイスを同時に選択して、複数のコントローラーでAnalog Labを演奏することもできます。

- **Tempo**：Analog Labのシーケンサーのテンポを設定します。Analog LabをDAWのプラグインとしてご使用の場合、Analog LabはDAWで設定したテンポに同期します。

2.2.2. オーディオとMIDIの設定 (macOS)

macOS版でも上述のWindows版と同じ方法でオーディオとMIDIの設定が行えます。macOSではオーディオの取扱いにCoreAudioを使用し、お使いのオーディオインターフェイスはその下のドロップダウンメニューに表示される点がWindows版との大きな違いです。それ以外は上述のWindows版の各オプションと同じです。



macOS版のオーディオとMIDIの設定画面

2.2.3. プラグインモードでAnalog Labを使用する

Analog LabはCubase, Logic, Pro Toolsなど主要なデジタルオーディオワークステーション (DAW) で採用しているVST, AU, AAXの各プラグイン形式に対応しています。プラグインとして使用した場合も、スタンドアローンモードと同じユーザーインターフェイスや設定で使用できますが、次のような違いもあります。

- テンポに関係するパラメーターは、DAWのテンポに同期します。
- 各種パラメーターをDAWのオートメーション機能で自動制御できます。
- 1つのDAWプロジェクト内で複数のAnalog Labを同時使用できます（スタンドアローンモードでは1つのみ)。
- Analog Labのオーディオアウトを DAWのオーディオルーティング機能でDAW内の好きなところに出力させることができます。

3. ANALOG LABを使用する

Analog　Labには、数々の賞を受賞したArturiaのハードウェアシンセサイザー、オルガン、ビンテージキーボード、ピアノのエミュレーションからチョイスされた膨大なプリセットが入っています。

このチャプターでは、Analog Labの各機能の詳細をご紹介します。

3.1. ユーザーインターフェイス

Analog Labのユーザーインターフェイスは、V Collectionの他のインストゥルメントのインターフェイスと基本部分は共通です。そのため、他のインストゥルメントと同様に音色のサーチやエディットを、時間をかけたり色々な画面を切り替えるといった手間をかけずにクイックかつ思い通りに行えます。

ユーザーインターフェイスは次の3つのパートに大別されます：

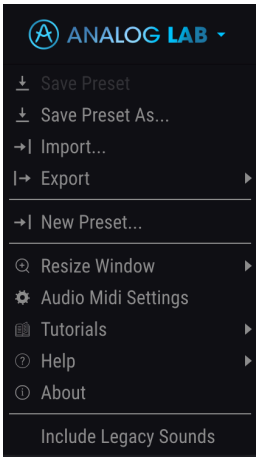
- **アッパーツールバー（上段）**：ここにはセーブやロード、プリセットのブラウジング、StudioやStageモード、Arturiaストアへのアクセスなど、管理関係の機能が入っています。ツールバーにつきましては、次のセクションでご紹介します。
- **パネル（中段）**：ここがAnalog Labでの作業で最も時間を使うパートかと思います。ここには強力なプリセットブラウジングシステムがあり、欲しいプリセットを素早く見つけ出せます。パネルの下部にはノブやスライダー、ホイールの各コントローラーと、6オクターブのキーボードがあります。この部分の表示はお使いのMIDIキーボードによって変わる場合があります。
- **ロワーツールバー　（下段）**：ここにはユーザーインターフェイスの表示/非表示切り替えや、MIDIコントローラーの選択、CPUメーターの各機能が入っています。ロワーツールバーにつきましては、次の次のセクションでご紹介します。

3.2. アッパーツールバー

アッパーツールバーはAnalog　Labの画面最上部にあり、Analog　Labメニュー、プリセットブラウジング、Arturiaサウンドストアといった便利な各種機能が入っています。

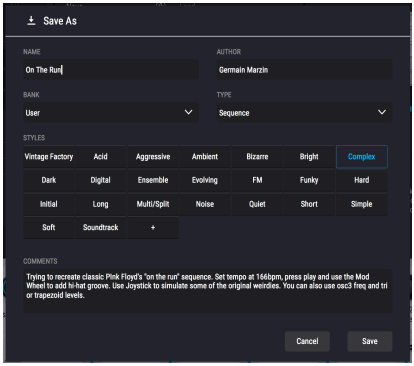
3.2.1. The Analog Labメニュー

アッパーツールバーの左にあるAnalog　Labロゴをクリックするとプルダウンメニューが開き、色々な重要機能にアクセスできます。それぞれをご紹介します。



- **Save　Preset**：選択したプリセットをエディットして上書きセーブします。元のプリセットを残しておいて別名でセーブしたい場合は、次にご紹介します"Save As..."を使用します。

- **Save Preset As...**：プリセットを別名でセーブします。このオプションをクリックすると、プリセット名や情報を入力する画面が開きます。



♪: Arturiaのパワフルなブラウジングシステムでは、プリセット名以外にも色々な情報をセーブできます。例えば、プリセット作成者名やBankとType、音色の傾向をタグで選択したり、ユーザーバンクやユーザータイプ、特徴も新規で作成できます。これらの情報はプリセットブラウザが参照しますので、後でプリセットをサーチする際に便利です。さらにCommentsフィールドにはプリセットに関するコメントも入力でき、そのプリセットの情報を詳しく残しておくことができます。こうしたコメントは、プリセットの音色を思い出したり、他のAnalog Labユーザーとプリセットをシェアする場合に便利です。

- **Import**：このコマンドは他のArturiaインストゥルメントからのプリセットファイルを1音色分や1バンク分、プレイリストの1セット分をインポート (読み込み) します。プレイリストファイル（.alplaylist形式）をインポートした場合、そのプレイリストはその時に選択していたコンサート (詳しくは本マニュアルのコンサートチャプターをご覧ください) の新規ソングとしてインポートされます。
- **Export**：プリセットのエクスポート（ファイル書き出し）にはプリセット1音色分と1バンク分の2タイプがあります。
    - Export Preset：他のユーザーとプリセットを1音色分シェアする場合に便利です。ファイル書き出し画面ではデフォルト設定のファイル保存先が表示されますが、他の場所に変更できます。書き出したプリセットファイルは*Import Preset*で読み込むことができます。
    - Export Bank：このオプションでは1バンク分の全プリセットをファイル書き出しします。バックアップを取る場合や、他のユーザーとプリセットを1バンク分シェアする場合に便利です。書き出したファイルは*Import Preset*で読み込むことができます。
- **New Preset**：全パラメーターがデフォルト（初期設定）状態の新規プリセットを作成します。プリセットを最初から作りたい場合に便利です。
- **Resize Window**：Analog Labの画面は50%～200%の範囲で画質が変わることなくリサイズできます。ラップトップなどスクリーンが小さめの場合は画面を縮小してAnalog Labだけでスクリーンを占拠させないようにすることもできます。大型スクリーンやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示の見やすい状態で操作できます。ズームレベルに関わらず各種コントロールの動作は同じです。拡大/縮小率の調節は、*Zoom In*と*Zoom Out*オプションで行います。同じ操作のキーボードショートカットが各オプション (*Zoom In/Out*) のカッコ内に表示されます。

- **Audio MIDI Settings (スタンドアローンモード時のみ)**：ここではオーディオとMIDI送受信の設定を行います。詳しくはチャプター2の"オーディオとMIDIの設定"をご覧ください。

!: Audio MIDI SettingsメニューはAnalog Labがスタンドアローンモードで動作している場合にのみ使用できます。Analog Labがプラグインモードで動作している場合は、オーディオとMIDIのルーティングやバッファサイズ等の設定はDAWなどのホストアプリが管理します。

- **Tutorials**：Analog Labの各種機能をご紹介するチュートリアルがご覧になれます。ご覧になりたいチュートリアルを選択すると、その機能の使用法などを詳しくご紹介します。
- **Help**：Analog LabのマニュアルとFAQ (よくある質問) のArturiaウェブサイトへのリンクです。この機能を使用する際にはインターネット接続が必要となります。
- **About**：Analog Labのバージョン番号と開発者クレジットを表示します。アバウト画面をクリックすると閉じます。
- **Include Legacy Sounds**：お使いのコンピュータにPiano VまたはB-3 Vのバージョン1がインストールされている場合に、このオプションが表示されます。両インストゥルメントの旧バージョンの一部のプリセットは、その後のバージョンではデフォルト設定には入っていません。このオプションは、そうした旧バージョン (v1) の一部のプリセットを呼び出したい場合に使用します。

3.2.2. プリセット名表示とナビゲーションボタン

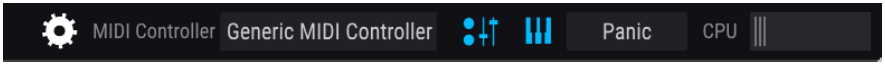
プリセットやマルチを選択するとその名前がツールバーに表示されます。その隣りの左右の矢印ボタンをクリックすると、1つ前/1つ先のプリセットをロードします。サーチ機能などでプリセットリストをフィルタリングしている場合は、フィルタリングしたリストの1つ前/1つ先のプリセットをロードします。

♪: 左右の矢印ボタンはMIDIにマッピングできますので、MIDIコントローラーのボタンにこの機能をアサインすれば、マウスを使わずにプリセットを1つずつ切り替えることができます。

3.2.3. サウンドストア

このボタンをクリックするとアプリ内ストアが開き、熟練サウンドデザイナーが作成したサウンドバンクのブラウズや購入ができます。

3.3. ロワーツールバー



ロワーツールバーはAnalog　Labの画面最下部にあり、重要なパラメーターや便利な情報へすぐにアクセスできます。

Analog　Labのノブやスライダーなどにマウスオーバーすると、そのパラメーター名がロワーツールバーの左側に表示されます。パラメーターの値はマウスオーバーしたノブ類の近くに表示されます。

その他の機能はロワーツールバーの右側にグルーピングされています。次のような機能があります：

3.3.1. ロワーツールバーの各機能

- **MIDI Settings (ギアのアイコン)**：このボタンをクリックするとMIDI関連のパラメーターが入ったメニューが表示されます。このメニューの詳細は次のセクションでご紹介します。
- **MIDI Controller Select**：このメニューで接続したMIDIコントローラーを選択します。Arturia製MIDIコントローラーをご使用の場合はそれが自動選択され、自動的にMIDIマッピングされ、画面上のキーボードコントロールも自動更新します。Arturia製以外のコントローラーをお使いの場合は、"Generic MIDI Controller"（汎用MIDIコントローラー）を選択してMIDIマッピングを手動で作成することができます。

- **Show/Hide Controls and Keyboard**：この2つのボタンでAnalog Labのユーザーインターフェイスの表示/非表示を切り替えます。ノブとスライダーのアイコンボタンでロードしたプリセットをエディットするコントローラーエリアの表示/非表示を切り替えます。キーボードのアイコンボタンで、マウスで演奏できるバーチャルキーボードの表示/非表示を切り替えます。

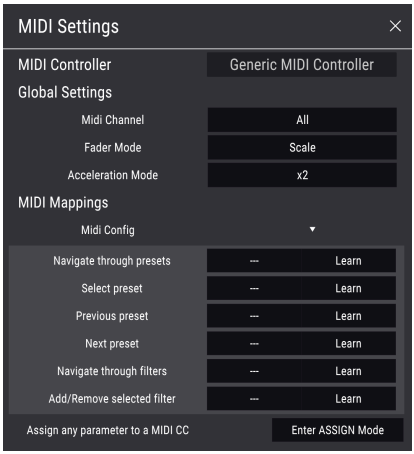
!: バーチャルキーボードはエディット画面を開くと自動的に非表示になります。

- **Panicボタン**：音が止まらなくなってしまった場合や、何かMIDI関連で問題が発生した場合に、Panicボタンをクリックするとすべてのメッセージをリセットします。
- **CPUメーター**：Analog Labが使用しているCPU消費量を表示します。

!: CPUメーターの表示が高い場合、オーディオ信号にクリック音やポップノイズ、音飛びなどが生じることがあります。そのような場合には、オーディオのバッファサイズを大きくすると多少解消する場合があります。バッファサイズの変更は、スタンドアローンモード動作時はAudio Settingsで、プラグインモード動作時はお使いのDAWのプリファレンス等で行います。

3.3.2. MIDI Settingsメニュー

ロワーツールバーのギアのアイコンをクリックすると、下図のようなMIDI Settings画面が開きます：



ここでは色々なMIDI関連のパラメーター設定をします。このメニューの*MIDI Mappings*セクションは、*MIDI Controller*で*General MIDI Controller*を選択した時にのみ表示されます。Arturia製コントローラーをお使いの場合は自動でMIDIマッピングしますので、特に設定をすることなくそのままお使いになれます。

- **MIDI Controller**：このボタンでAalog Labをコントロールするコントローラーを選択します。この機能は、前のセクションでご紹介しましたロワーツールバーの"MIDI Controller Select"と同じ機能です。

♪: Arturia製MIDIコントローラーをご使用で、MIDIマッピングを手動で行いたい場合は、MIDI Controllerメニューで"General MIDI Controller"を選択してください。

3.3.2.1. MIDI Global Settingsの各オプション

MIDI Channel：ここにはその時設定しているMIDIチャンネルが表示されます。ここをクリックするとMIDIチャンネルを選択できます (All, 1-16)。

> ♪: デフォルト設定では、Analog Labは全MIDIチャンネルからのメッセージを受信します。このメニューの設定を変更することで、特定のチャンネルのみを選択できます。1つのコントローラーで複数のAnalog Labをコントロールしたい場合などに便利です。

- **Fader Mode**：このメニューでMIDIの"ピックアップ"動作を設定します。"ピックアップ"というのは、ハードウェアコントローラー (例えばスライダー) の位置が画面上のパラメーターの値と一致していない状態でコントローラーを操作した時の動作を指します。例えば、プリセットをロードした直後でコントローラーのスライダーの位置とパラメーターの値が一致していない状態になっているとします。*None*を選択した場合、スライダーを動かした瞬間にパラメーターの値がその位置と一致します。これが最もシンプルな動作ですが、パラメーターの値が急激にジャンプすることになります。*Hook*を選択した場合、スライダーの位置がパラメーターの値にヒットするまでは何も変化しません。この場合はパラメーター値の急激なジャンプは起こりませんが、スライダーの位置がパラメーターの値にヒットするまでは何も変化しませんので、その間にタイムラグが発生するとも言えます。*Scale*は前2つのいいとこ取り的なオプションで、スライダーの位置とパラメーターの値が一致していない状態でも、一致するまでの間はスライダーを動かした方向へパラメーター値が変化します。このオプションは、パラメーター値の急激なジャンプも起こらず、コントローラーを操作した瞬間からパラメーターが何らかの反応を示すという、エレガントなオプションです。
- **Acceleration Mode**：エンコーダーノブを回した時のパラメーターの反応速度を設定します。エンコーダーを回した時のパラメーターの反応が好みでない（遅すぎる/早過ぎる）場合に便利です。なお、このオプションは一部のコントローラーでのみ対応している機能ですので、非対応のコントローラーをご使用の場合、このオプションは表示されません。

3.3.2.2. MIDI Mappingの各オプション

このセクションは汎用MIDIコントローラーの設定時に使用します。これらの各オプションはArturia製以外のコントローラー、またはMIDI Controllerを"Generic MIDI Controller"に設定した場合にのみ表示されます。

- **MIDI Config**：このプルダウンメニューを開いてAnalog LabをコントロールするMIDIマッピングを設定します。例えば、複数のハードウェアコントローラー （ライブ用のコンパクトなキーボード、スタジオ用の大きなキーボード、パッド中心のコントローラー等） をお持ちの場合、それぞれに適したマッピングを作成し、用途に応じて切り替えることができます。そのため、コントローラーを変更するたびにMIDIマッピングを最初からつくり直す必要はありません。MIDIマッピングを作成しましたら、このメニューにあるオプションでセーブ、デリート （削除)、インポート、エクスポートができます。作成したMIDIマッピングは、このプルダウンメニューの下方に表示され、使用中のものにはチェックマークが付きます。
- **Function Learn**：このオプションはプリセットのナビゲーションやプリセットのフィルタリング機能のMIDIラーンを簡単に行うための機能です。使い方は、コントローラーにアサイン (マッピング) したい機能 (パラメーター) をクリックし、それをコントロールしたいコントローラー (ボタン、ノブ、スライダーなど) を動かします。これでそのコントローラーのボタン、ノブまたはスライダーとクリックした機能がマッピングされます。

- **Enter Assign Modeボタン**：このボタンでAnalog LabがMIDIラーンモードに入ります。このモードでは、MIDIアサイン可能なすべてのパラメーターがハイライト表示になり、MIDIコントローラーのコントロール類をAnalog　Labの画面上のコントロール類にマッピングできます。よくある例では、エクスプレッションペダルをマスターボリュームにマッピングしたり、MIDIコントローラーのノブをフィルターのカットオフにマッピングするなどがあります。

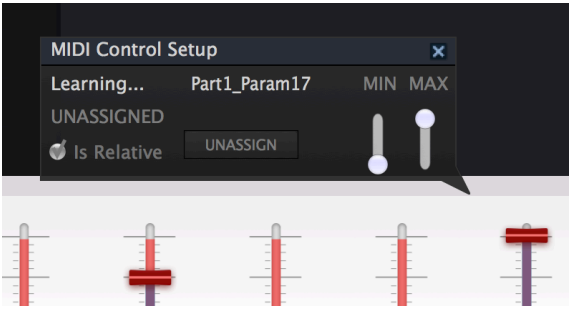
MIDIラーンはAnalog　Labのコントローラーエリア、ミキサーとエフェクトセクション、プリセット選択ボタンに使用できます。各インストゥルメントのユーザーインターフェイス (パネル) 上のパラメーターを直接MIDIラーンすることはできませんが、そのパラメーターを一旦Analog　Labのコントローラーにアサインした上で、そのコントローラーをMIDIマッピングすることは可能です。

♪：上図のコントロールの表示色には赤とパープルがあります。パープルのものは未アサインのもので、赤のものはすでにMIDIアサインがされているコントロールです。

3.3.2.3. MIDIアサインの詳細設定

MIDI SettingsメニューのEnter Assign ModeボタンでAnalog LabがMIDIラーンモードに入ります。このモードに入っている場合、MIDIアサインが可能なすべてのパラメーターが赤またはパープルに表示色が変わります。

パープル表示のパラメーターをクリックすると、そのパラメーターのラーニングモードに入ります。この時、ハードウェアMIDIコントローラーのノブまたはフェーダーなどいずれか1つを動かすと、パラメーターの表示色がパープルから赤に切り替り、そのパラメーターとハードウェアコントローラーのノブなどとのリンクが成立します。この時、リンクが成立したことを示すポップアップ画面が開き、その中にはリンクを解除するボタン (UNASSIGN) もあります。

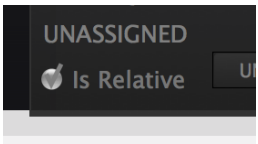


このポップアップ画面には**MIN**と**MAX**スライダーもあり、パラメーターの可変範囲を0%〜100%以外に狭くすることができます。例えば、マスターボリュームを30%〜90%の範囲でコントロールできるようにしたいとします。この場合MINを0.30、MAXを0.90に設定すれば、MIDIアサインしたコントロールをどう操作しても最小音量は30%以下にならず、最高音量は90%を超えることはありません。このような設定は、例えばライブ中に誤操作などで急に無音になってしまったり、急に過大な音量になってしまうといったアクシデントを防止でき、非常に便利です。

パラメーターとコントローラーのリンクを別のコントロールに変えたい場合や、リンクさせたパラメーターを別のパラメーターに変えたい場合は、**UNASSIGN**ボタンをクリックしてハードウェアコントローラーが画面上のコントロール類とのリンクを解除させます。

オン/オフやアップ/ダウンのように、ポジションが2つしかないスイッチ形式のパラメーターの場合でもMin/Maxスライダーは使用できますが、その場合の動作の仕方は少し異なります。動作の仕方というのは、MIDIコントローラーからのMIDIメッセージの値と、スイッチの状態が変わる境目の値（0.5または3ポジションスイッチの場合は0.33/0.66）との関係のことを指します。スイッチのパラメーターに対しても、Min/MaxスライダーでMIDIコントローラーから送られる値の上限/下限を設定できますが、その設定次第 (スイッチの状態が変わる値を下限〜上限のどこに置くか) によって、スイッチパラメーターの反応の仕方が変わってきます。

例を挙げてみましょう。2ポジションスイッチのパラメーターをMIDIコントローラーのフェーダーで操作したいとします。フェーダーの値が0.0〜1.0に可変する場合、0.5を超えるとスイッチの状態が変わります。3ポジションのスイッチパラメーターの場合も同様ですが、スイッチのしきい値が0.5ではなく、1/3ずつになります。また同様にドローバーをコントロールする場合、ドローバーのポジションは9段階ですので、このルールを適用できます。この場合、しきい値は1/9ずつとなります。



MIDIラーンのポップアップ画面の最後のオプションは**Is Relative**ボタンです。このボタンがオフ（チェックがない状態）の場合、MIDIコントローラーはいわゆる"絶対"コントロールでMIDIメッセージを送信します (これが一般的な動作です)。

これに対し、"相対"コントロールは、受信デバイスのパラメーターのその時の値を起点に増減させる方法を指します。この場合、受信デバイス (Analog Lab) 側で受信したMIDIメッセージを"現状値から増減させよ"というコマンドに読み替えます。こうしたタイプのコントロールは、ノブがロータリーエンコーダーのように360度回転可能なものが装備されているコントローラーでサポートしていることがよくあります。この方法は、画面上のコントロールとコントローラー上のノブ等の位置に不一致が生じないのがメリットですが、必ずしもすべてのコントローラーがこの機能をサポートしているわけではありませんので、Analog Labでは両方に対応し、ボタンで切り替える方式を採っています。

♪: MIDIコントローラーのノブでコントロールする場合、絶対と相対の2種類のメッセージがあります。絶対の場合、MIDIコントローラーのノブの向きがそのまま送信メッセージ (値を54, 55, 56にセットせよ) になります。このタイプは最も一般的な動作で、コントローラーのノブがポテンショメータを使用していて物理的な上限と下限がある場合に採用されます。このタイプのデメリットとしては、プリセットを切り替えた場合にノブの向きとパラメーターの設定値が一致しなくなり、ノブを操作した瞬間にパラメーターの設定値が急激にジャンプしてノブの向きと一致することがある点です。

3.3.2.4. 機能固定のMIDI CCナンバー

以下のMIDIコンティニュアスコントローラー (MIDI CC) は機能固定で、他のコントロールに転用できません：

- ピッチベンド
- モジュレーションホイール (CC #1)
- エクスプレッション (CC #11)
- アフタータッチ
- サステインのオン/オフ (CC #64)
- オールノートオフ (CC #123)

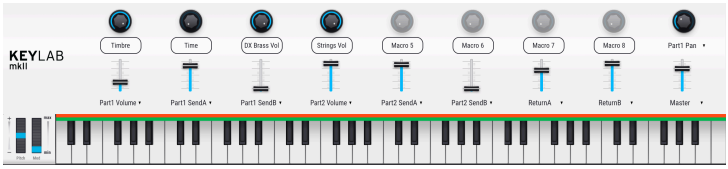
その他のMIDI CCはAnalog LabのMIDIアサイン可能なパラメーターに自由にマッピングできます。

3.4. バーチャルキーボード

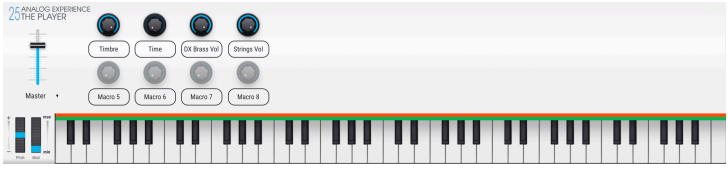
Analog　Labのバーチャルキーボードエリアでは、キーボードをクリックして演奏できるほか、各種コントロールでプリセットの音色エディットができます。このエリアは接続したハードウェアMIDIコントローラーによって表示が変わります。各セクションを見ていきましょう。

3.4.1. バーチャルキーボードのオプション

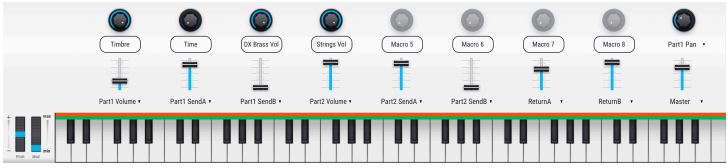
Analog Labが Arturia製MIDIコントローラーを検知すると、その機種に合ったバーチャルキーボードセクションを自動選択しますので、画面上には接続したMIDIコントローラーと同様のバーチャルキーボードとコントローラーが表示されます。例えばコントローラーの多いKeyLab mkIIを接続した場合は、より多くのコントロールが画面に表示され、シンプルなThe Playerを接続した場合は、シンプルなコントロールが画面に表示されます。また、Arturia製MIDIコントローラーが検知されない場合は、汎用MIDIコントローラーが画面に表示されます。



KeyLab MkIIキーボードコントローラー



The Playerキーボードコントローラー



Analog Labの汎用MIDIコントローラー

> ♪: 自動選択を変更したい場合やArturia製キーボードコントローラーをお持ちでない場合は、ロワーツールバーのボタンでコントローラーを手動で選択できます。

3.4.2. 画面上のキーボードの共通機能

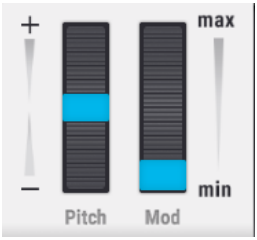
接続したMIDIコントローラーによって表示されるノブやスライダーの数などは変わりますが、一部のコントロールの動作はキーボードが変わっても共通のものがあります。それらをご紹介します：

3.4.2.1. レベル (マスターボリューム)

各バーチャルキーボードにはLevelスライダーが同じ位置　(ピッチ/MODの上)　にあります　(KeyLab EssentialとKeyLab　MkIIは右端のフェーダーにあります)。このスライダーで選択しているパートのボリュームを調節したり、Liveタブを選択している場合はマルチのマスターボリュームを調節できます。

3.4.2.2. ピッチベンドとモジュレーションホイール

接続したMIDIキーボードによってバーチャルキーボードの見た目は変わりますが、いずれの場合でもピッチベンドとモジュレーションホイールは左側に表示されます：



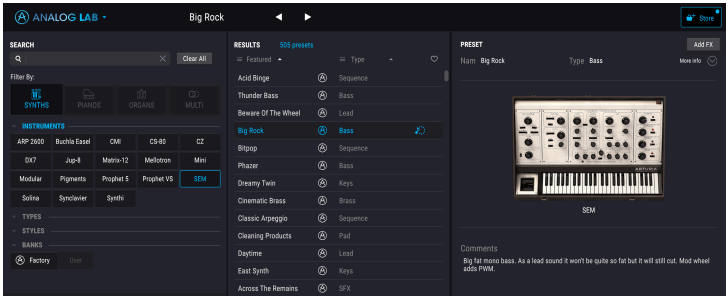
Pitchピッチをコントロールします。クリックして上または下にドラッグすると、選択しているプリセットのピッチが変化します。

Mod：モジュレーションの深さ (MIDI CC #1) を調節します。クリックして上にドラッグするとモジュレーションが深くなり、下にドラッグするとモジュレーションが浅くなります。

3.4.2.3. 6オクターブキーボード

キーボードコントローラーを接続していない場合でも、バーチャルキーボードをクリックすることでサウンドやマルチの音出しはできます。また、Analog　Labをスタンドアローンモードモードで使用している場合は、コンピュータのキーボードで画面上のキーボードを演奏できます。

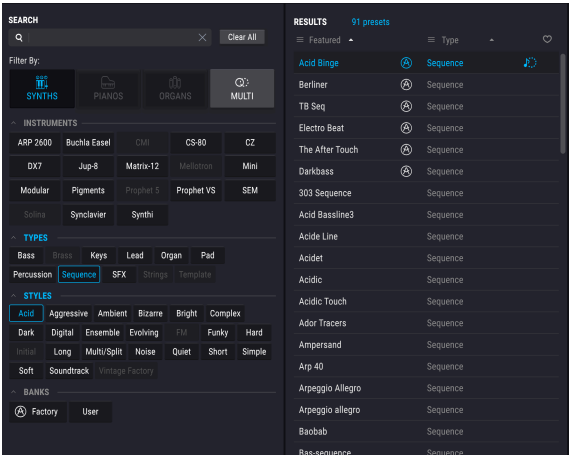
3.5. シングルサウンドモード



Analog　Labを使う楽しさの1つは、6,500種類以上ものプリセットが入っていることでしょう。プリセットの1つ1つには、それぞれの音色を出すためのすべての設定が入っています。プリセットはメインブラウザ (常に画面の大半を占めているセクション) で選択できます。

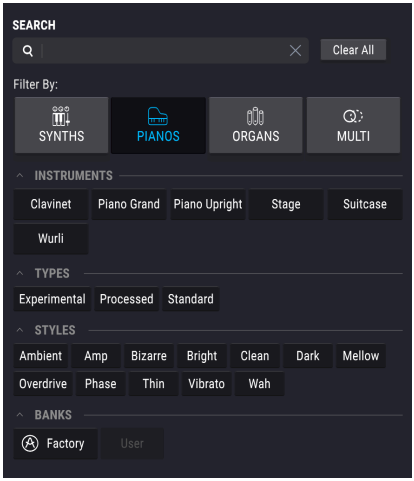
サウンドをロードするには、ブラウザ中央部の"RESULT"コラムにあるプリセットをクリックします。プリセットの詳細はブラウザ画面右のコラムに表示されます。プリセットのリストをスクロールしていくと、膨大なプリセットがあるのが分かります。この膨大なリストから欲しいプリセットを見つけるのはかなり大変です。そんな時は強力なサーチ機能が役立ちます。

3.5.1. プリセットブラウザの詳細



Analog LabはV Collectionの他のインストゥルメントと同様、タグなどを使用して欲しいプリセットをクイックかつイージーに見つけることができます。上図の左のサーチコラムには使用できるすべてのタグがあり、それをクリックする (複数選択可) ことで合致したプリセットだけをリザルトコラムに表示します。また、サーチフィールドに検索ワードを入力してサーチしたり、プリセットのセーブ時にオリジナルのタグを設定することもできます。新しく作成されたタグはタグプールに追加され、プリセットのサーチに利用できます。

> ♪: 複数のタグを選択するには、コマンドキー (macOS) またはコントロールキー (Windows) を押しながらタグをクリックします。

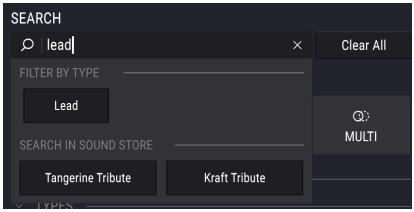


3.5.2. タグを使う

タグが使用できるのは、サーチコラムの4つのセクション (Instruments, Types, Styles, Banks) で、タグをクリックしてサーチを絞り込むことができます。各セクションはセクション名の左にある矢印ボタンで表示を縮小させることができます。

- **Instruments**：プリセットの元となっているインストゥルメントを基準にサーチする場合に使用します。
- **Types**：ベースやリードなど、プリセットのタイプを基準にサーチする場合に使用します。
- **Styles**：プリセットの雰囲気を基準にサーチする場合に使用します。
- **Banks**：プリセットが入っているバンクを基準にサーチする場合に使用します。メインのメニューからバンク全体のデータをエクスポートすることもできます。

3.5.3. サーチフィールドを使う

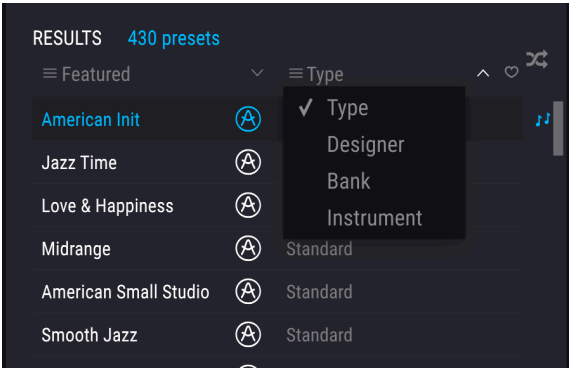


サーチフィールドに検索ワードを入力することで、タグによるサーチを色々な方法でさらに絞り込むことができます：

- 検索ワードに完全一致したプリセットのみをリスト表示させます。
- 検索ワードに合致したタグのみを表示させます。
- 検索ワードに合致したオプションをArturiaサウンドストアでサーチします。

3.5.4. リザルトコラム

ブラウザ中央部のリザルトコラムにはサーチ結果が表示されます。サーチフィールドに何も入力せず、タグもまったく選択していない状態の場合、Analog Labの全プリセットがリスト表示されます (かなり膨大なリストになります)。



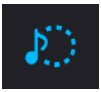
各コラムの内容なABC順に並びますが、各コラム名の右にある小さな矢印をクリックして並び順を反転させることもできます。また、コラム名の左にあるメニューボタンをクリックして、そのコラムで表示する情報のタイプを選択できます。例えば、Designer（プリセット作成者）の代わりにインストゥルメント別にリストを並べ替えるといったこともできます。

3.5.4.1. プリセットのシャッフル

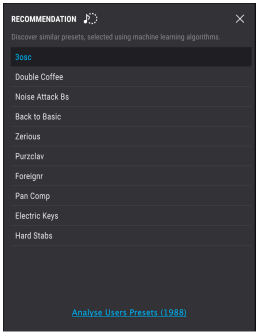
シャッフルプリセットボタンをクリックすると、サーチ結果のプリセットリストの並び順がランダムになります。これにより、リストを上から順にチェックしていくよりも簡単に欲しいプリセットを見つけやすくなります。

> !: シャッフルプリセットボタンはAnalog Labを5回起動した後から表示されます。

3.5.4.2. AIベースのプリセットサーチ



Analog　Labの驚異的な機能の1つに、AI技術によるおすすめプリセット機能があります。このシステムは、Analog　Labの全プリセットを解析して、選択したプリセットと同種のプリセットをお勧めするものです。欲しいプリセットが見つかっても、それと似たタイプのプリセットも試してみたいという場合、サーチ結果のプリセット名の右にある2つの音符のアイコンをクリックします。



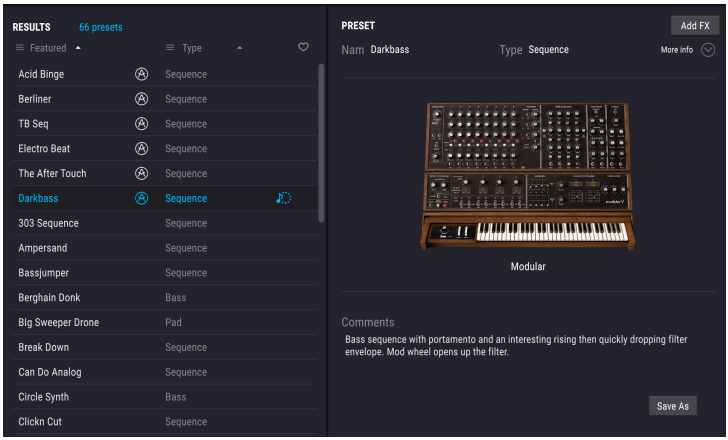
2つの音符アイコンをクリックすると上図のような画面が表示されます。AIによるお勧めプリセットリストの最上部には、選択した元のプリセットが入り、その下以降にAIによるお勧めプリセットが並びます。各プリセット名をクリックして音のチェックができます。気に入ったプリセットがありましたら、画面右上の"X"をクリックしてこの画面を閉じます。サーチを続けたい場合は、新たに選択したプリセットにある2つの音符アイコンをクリックします。

Analyze Users PresetsボタンをクリックするとAIシステムのデータベースに追加されていないユーザープリセットやインポートしたプリセットを解析します。

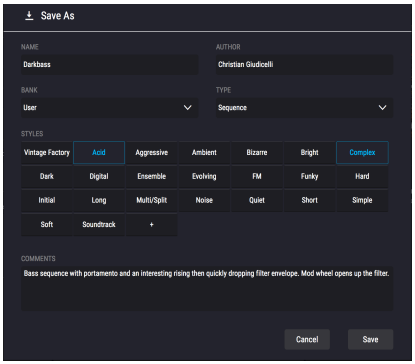
選択したプリセットがAIシステムのデータベースに入っていない場合、**Analyze Current Preset**ボタンをクリックしてそのプリセットを解析します。こちらはプリセットを1つ解析するだけですので、上のオプションよりも短時間で行えます。

3.5.5. プリセット詳細コラム

プリセットを選択すると、プリセットリストの右パートにそのプリセットの詳細情報が表示されます。



詳細情報エリア右下の**Save As**ボタンをクリックすると、プリセット名やスタイルのタグ、コメントなどのエディット画面が開きます。



ユーザープリセットの詳細情報を表示している場合は、そのエリアの右にDeleteボタンも表示されます。このボタンはユーザープリセットのエディット時にのみ表示されます（ファクトリープリセットはデリートできません)。

3.5.6. プリセットのエディット

Analog Labの素晴らしい機能の1つ、それがプリセットのエディット機能です。これは、プリセットが作成された元のArturiaインストゥルメントをお持ちでお使いのコンピュータにインストールされている場合、そのインストゥルメントでプリセットをエディットできるというものです。各インストゥルメントで作成されたプリセットはAnalog Labで使用できます。同様に、Analog Labでセーブしたシングルプリセットは、そのプリセットの作成元のインストゥルメントがインストールされ、アクティベーション済みの場合、そのインストゥルメントのスタンドアローンモードモードでも使用できます。

選択したプリセットの作成元のインストゥルメントが使用できる状態の場合、詳細情報エリアのEditボタンをクリックすると、そのプリセットが作成元のインストゥルメント上で開きます。

例えばModular Vをお持ちの場合、Modular Vで作成されたプリセットのEditボタンをクリックすると、そのプリセットを開くことができます。

次に、作成元のインストゥルメントのエディット画面が開きます。使用できるインストゥルメントがお使いのコンピュータに入っている場合は、そのパネルがAnalog Labの画面内で開きます。

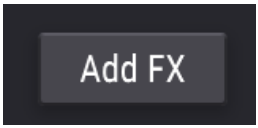
Modular Vで作成されたプリセットをAnalog Labの画面内でエディット

インストゥルメントのパネルが開くと、そのパネルでプリセットのエディットができ、新しいユーザープリセットとしてセーブできます。プリセットがエディットされると、プリセット名に小さな星のアイコンが付きます。

> !: ファクトリープリセットは上書きセーブができません。エディットは可能ですがセーブはユーザープリセットとしてしかセーブできません。

プリセットの作成元のインストゥルメントがアクティベートされていない、もしくはそのインストゥルメントのバージョンが最新でない場合でも、そのプリセットを演奏することはできますし、Analog Labのコントロール類でエディットすることもできますが、作成元のインストゥルメントのパネルでプリセットを開いたりエディットすることは、そのインストゥルメントの最新バージョンがアクティベートされていない限りできません。

3.5.7. エフェクトをかける



Analog Labは、プリセットにエフェクトをかけることで音色の雰囲気や質感などに新たな側面をプラスできます。エフェクトを追加するには、Preset Detailsコラムの右上にあるAdd FXボタンをクリックします。

Add FXボタンをクリックするとミキサーページが開き、エフェクトの追加ができます。このセクションの詳細につきましては後述します。このセクションを終了するには、画面右上の *Quit Mixer*ボタンをクリックします。

> ♪: ミキサーページにはSave Asボタンもあり、エフェクトの追加後にプリセットをセーブできます。Analog Labのエフェクトを追加してセーブした場合、そのプリセットはAnalog Labフォーマットでセーブされ、プリセットの作成元のインストゥルメントでは開けなくなり、Analog Lab専用のプリセットとなりますのでご注意ください。

3.6. マルチモード

シンセモデリング、サウンドデザイナーともにトップクラスのシングルサウンドモードでも十分に衝撃的なのですが、Analog Labのマルチモードはさらにその上を行くモードです。マルチモードでは、2つのサウンドをレイヤーやスプリットにして演奏できるのです。

また、各サウンドで色々なMIDIコントロールのオン/オフを個別に設定できるちょっとした便利さも備えています。

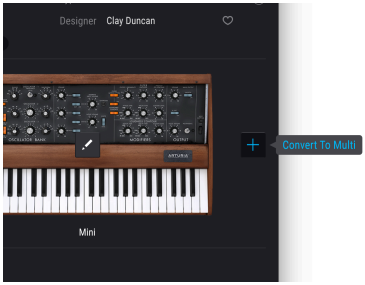
マルチモードは、単に2音色を同時に使えるだけではありません。ディレイやフランジャー、リバーブ、ビットクラッシャーなどのエフェクトを、各サウンドで個別にかけることができます。豊富で超高品位デジタルエフェクトでマルチモードの音色がさらに際立ったものへ変貌させることが可能です。

もちろん、個々のサウンドのエディットは作成元のインストゥルメントのパネルで行えます（インストゥルメントがインストールされていて、アクティベーション済みの場合）ので、プリセットのどんなパラメーターも調節でき、欲しいコンビネーション音色に仕上げることができます。

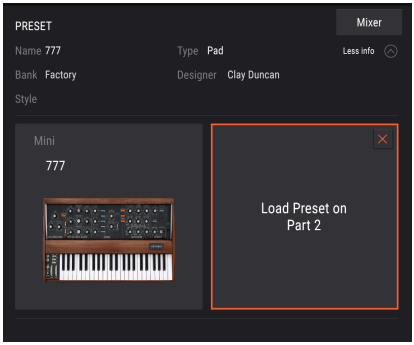
ファクトリーのマルチ音色を豊富にご用意しておりますので、マルチモードがどんな感じなのかが分かりやすいかと思いますが、オリジナルのマルチ音色づくりにもぜひチャレンジしてみてください。

3.6.1. マルチモード：イントロダクション

シングルサウンドをマルチに変換するには、プリセット画面の右にあるConvert To Multiボタンをクリックします。



すると画面表示がマルチ用のものに変わります。最初のサウンドは左側のスロットに入り、右の空いているスロットには、プリセットブラウザからドラッグ＆ドロップで好きなプリセットを入れることができます。



他にもマルチモードでは画面表示の変化があります。画面下部のコントロールエリアに2つのセクション (Part 1, Part 2) が追加されます。この2つには、2つのサウンド (パート1/パート2) をマルチモード上でエディットするためのパラメーターが入っています。Live / Mixerセクションでは複数のパラメーターを一斉コントロールでき、ライブなどで便利なマクロの設定も行えます。詳細につきましてはマクロとコントローラーのアサイン [p.40]をご覧ください。

シングルサウンドモードのプリセットをマルチモードに変換してセーブすると、そのプリセットのコピーをマルチのパッチとしてセーブします。そのため、マルチモードからシングルモードに戻って元のプリセットをエディットしても、マルチの音色はその影響を受けませんので、シングルのプリセットをエディットする際に、マルチの音色が変わってしまう心配をする必要はありません。

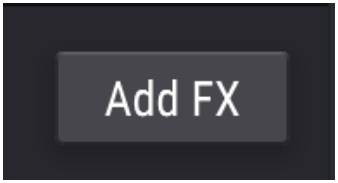
3.6.2. スワップモード

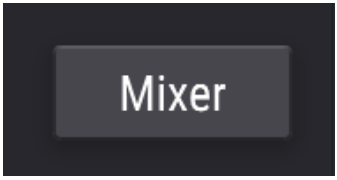
新規マルチを作成するとスワップモードに入ります：Part 2を選択してそこにプリセットをロードします。スロットエリアをクリックすることで、パートの入れ替えが簡単に行なえます。スワップモードでは、プリセットをロードするとスワップされた側のパートにロードされます。マルチを抜けて別のプリセットをロードするには、最初にスワップモードから抜ける必要があります。

> ♪: パート1/2は区別しやすいように色分けされています (パート1=グリーン、パート2=オレンジ)。

3.7. ミキサーセクション

プリセットセクションの右上には、Analog Labのミキサーセクションに入るボタンがあります。シングルプリセットの場合は*Add FX*ボタンですが、マルチの場合は*Mixer*ボタンとなります。どちらの場合でもミキサーとエフェクトセクションに入る、という機能は同じです。





ミキサーセクションを抜けてプリセットコラムに戻るには画面右上の*Quit Mixer*ボタンをクリックします。

3.7.1. メインミキサー画面

ミキサーを開くと、下図のような画面が表示されます：

トラックコントロールセクション

次の5つのチャンネルがあります：

1. プリセット1
2. プリセット2 (ロードした場合)
3. エフェクトA
4. エフェクトB
5. マスター

使用できるコントロール類は次の通りです：

- すべてのチャンネルストリップにはボリュームフェーダーがあり、各プリセットやエフェクト、全体出力の音量を調節できます。ここで2つのプリセットのサブミックスやエフェクトリターン、全体音量の調節ができます。
- 各プリセットチャンネルにはパンポットがあり、2つのプリセットを左右に振ってステレオ感を強調したい場合などに便利です。2つのエフェクトセンドノブで各エフェクトバスへの信号の送り量を設定できます。送り量が少なければエフェクトによる音の変化は少なく、送り量を大きくすればその分エフェクトがかかった音になります。Pre / Postスイッチはエフェクトバスへ送る信号のプリ/ポストフェーダーを切り替えます。このスイッチはデフォルト設定では非表示ですが、センドノブにマウスオーバーすると表示されます。
- エフェクトリターンチャンネルにはプルダウンメニューがあり、そこでエフェクトの選択ができます。エフェクトのアイコンをクリックするとそのパネルが開き、エフェクトのエディットができます。各エフェクトにはオン/オフスイッチがあり、オン/オフ切り替えが簡単に行なえます。ボリュームフェーダーでエフェクト音の音量を調節します。各プリセットのSend A/Send Bノブと2つのリターンチャンネルのフェーダーでエフェクト量の細かな設定ができます。
- マスターチャンネルでは2つの"マスターエフェクト"が使用でき、エフェクトリターンチャンネルと同様、プルダウンメニューでエフェクトを選択できます。このチャンネルのフェーダーでAnalog Labの全体音量を調節します。

3.7.2. エフェクトセクション

このセクションでは、各プリセットで2つのエフェクトのロードやエディットと、マスターチャンネルでの2つのエフェクトのロードとエディットを行えます。各エフェクトアイコンにはエフェクトのオン/オフを切り替える電源ボタンがあります。エフェクト名をクリックするとプルダウンメニューが開き、エフェクトの選択ができます。

内蔵エフェクトは次の通りです：

- MultiFilter (マルチフィルター)
- ParamEQ (パラメトリックイコライザー)
- Compressor (コンプレッサー)
- Distortion (ディストーション)
- Chorus (コーラス)
- Flanger (フランジャー)
- Phaser (フェイザー)
- StereoPan (ステレオパン)
- Delay (ディレイ)
- Reverb (リバーブ)

3.7.3. エフェクトのエディット

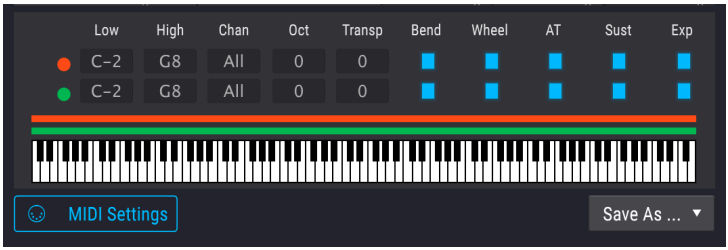
エフェクトのサムネールアイコンをクリックすると、そのエフェクトのエディット画面が開きます。エフェクトのパネルが大きく表示され、エフェクトのエディットができます。エフェクトのエディットが終わりましたら、エディット画面の右上にある"X"ボタンをクリックするとエディット画面が閉じてメインのミキサー画面に戻ります。

3.7.4. ミキサーとエフェクトのMIDIラーン

ミキサーとすべてのエフェクトはMIDIラーンでMIDIによるコントロールが可能です。Analog　LabをMIDIラーンモードにし、ハイライト表示になっているパラメーターをハードウェアMIDIコントローラーにマッピングできます。

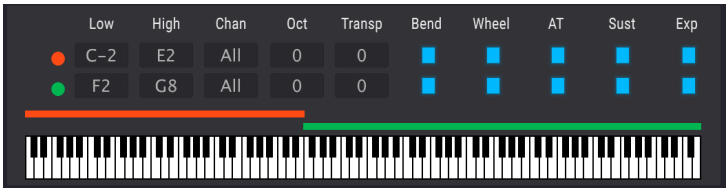
3.7.5. MIDI Settingsボタン

画面左下のMIDI Settingsボタンをクリックすると下図のような画面が表示されます：



この画面でマルチの2つのパートの発音範囲や各種MIDIコントロールの受信オン/オフを設定できます。パートごとに個別に設定できますので、単に2つのサウンドを重ねる（レイヤーにする）以上の凝った設定にすることも可能です。この画面の各パラメーターを左からご紹介していきます。

- **Low**と**High**の各ボックスで各パートの発音範囲を設定します。デフォルト設定では、両パートともMIDIノートの全域で発音するようになっています。各ボックスをクリック+ドラッグで値を変更するか、その下のキーボードにあるオレンジかグリーンのバーをクリック+ドラックすることで発音範囲を設定できます。発音しない音域はグレーアウト表示になります。典型的な例としては、片方のパートをベース音色にして低音域だけを発音させ、もう片方のパートをそれより上の音域を発音させてリードパートにするといった使い方もあります。もちろん、両パートの発音範囲を重ねることもでき、その場合はその範囲のMIDIノートを弾けば両パートの音が出ます。



スプリットの設定例

- **Chan**ボックスでは各パートのMIDIチャンネルを設定します。ボックスをクリックするとメニューが開き、そこからMIDIチャンネルを選択できます。また、全チャンネルを受信するAllも選べます。チャンネル設定は、ライブなどで2台のMIDIキーボードを使用したり、キーボードをスプリットして2音色を弾き分ける場合などで便利です。また、DAWで2つの別々のチャンネルのMIDIトラックを作り、そこからそれぞれのパートを演奏させることもできます。

!: ロワーツールバーのMIDI Controller設定でMIDIチャンネルを選択していた場合、Chanボックスで設定する以前に受信MIDIメッセージがすでにフィルタリングされますのでご注意ください。

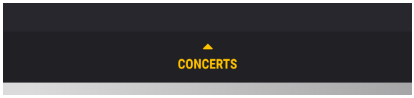
- **Oct**と**Transp**ボックスでは各パートのオクターブとトランスポーズを設定します。ボックスをクリック+ドラッグして値を変更するとオクターブやトランスポーズが変わり、ボックスをダブルクリックすると値がゼロになります。MIDIキーボードなどからのMIDIノート情報が、このボックスの設定に従って読み替えられ、トランスポーズされた音程で発音します。例えば片方のパートを5度上や下にセットして2人のプレイヤーが演奏しているかのようにするといった使い方もあります。
- **Bend**以降右側のボックスでは、各パートでのそれぞれのMIDIコントロールメッセージ (ピッチベンド、モジュレーションホイール、アフタータッチ、サステインペダル、エクスプレッションペダル) の受信オン/オフを設定します。ボックスの表示色が白の場合、そのメッセージに反応します (受信オンの状態)。ボックスの表示色が暗いグレーの場合はそのメッセージを無視します (受信オフの状態)。例えば片方のパートにだけサステインやエクスプレッションペダルを反応させたいという場合に便利です。このように、各ボックスの設定でマルチ音色を多彩にコントロールすることができます。

3.8. コンサート機能

コンサートはライブ時に便利な機能です。1つのコンサートには無制限に"ソング"を設定でき、1ソング内には最大128個のプリセットを入れておくことができます。ライブで使用するプリセットをセットリストに従って事前に仕込んでおくことができ、本番中にプリセットをすぐに見つけられる便利な機能です。

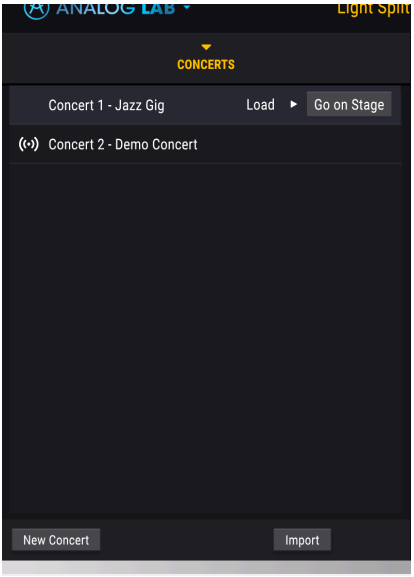
> !: プリセットをコンサートに入れると、元のプリセットとは別のものとして、コンサートの一部としてセーブされます。そのため、元のプリセットに影響を及ぼすことなく、コンサートに入れたプリセットをエディットできます。コンサートに入れたエディットしたプリセットを他にも使いたい場合は、そのプリセットのコピーをユーザーバンクにセーブし、セーブしたユーザープリセットをコンサートに入れないようにしておきます。

コンサートタブを開閉させるには、プリセットサーチコラムにあるConcertsボタンをクリックします。



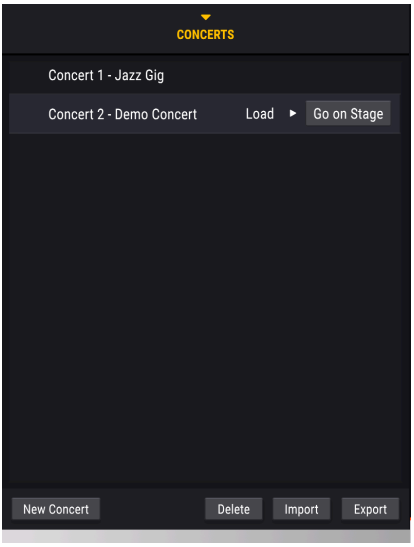
コンサートセクションには*Concerts List*と*Current Concert*の2つのページがあります。以下でそれぞれをご紹介します。

3.8.1. Concerts List (コンサートリスト)



Concerts Listページでは全コンサートが表示されます。

ロードしたコンサートには次のようなアイコンが表示されます。



リスト内のコンサートにマウスオーバーすると*Load*または*Edit*の表示が出ます。ロードしていないコンサートにマウスオーバーした場合は*Load*が表示され、そのコンサートをロードできます。コンサートのエディットをするには、最初にそのコンサートをロードしておく必要があります。

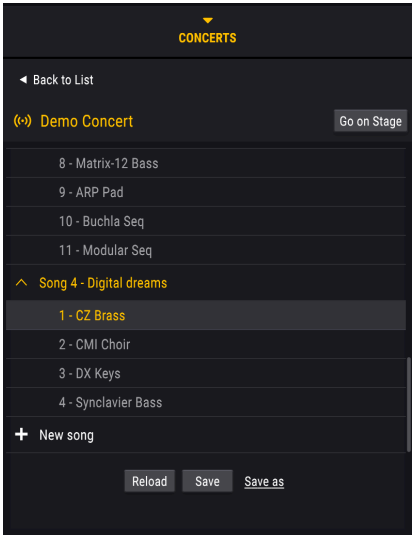
ロードしたコンサートにマウスオーバーすると*Edit*が表示され、それをクリックするとそのコンサートの内容を表示するCurrent Concertページ (後述) が開きます。

リスト内のコンサートにマウスオーバーすると ***Go on Stage*** ボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、そのコンサートがロードされステージモード (後述) に入ります。プリセットを選択していない場合、このボタンをクリックするとそのコンサートに入っている最初のプリセットが自動選択されます。

新規コンサートを作成する場合は**New Concert**ボタンをクリックします。**Import**ボタンはAnalog Labのプレイリストをインポートする際に使用します。コンサートを選択すると、**Delete**または**Export**ボタンが表示され、削除やファイル書き出しができます　(この2つのボタンはコンサートを選択した時にのみ表示されます)。

3.8.2. Current Concert (カレントコンサート)

コンサートのリスト画面で*Edit*をクリックするとそのコンサートがロードされ、下図のようなCurrent Concertページが開きます。



このページでは、各ソングとソングに入っている全プリセットの内容を確認できます。また、ソングの順番を並べ替えたり、セーブやコンサートのリロードなども行えます。

1つのコンサートには無制限のソング数、1ソング内には最大128個のプリセットを入れることができます。プリセットをクリックするとそのプリセットがロードされます。

T新規ソングを作成するには、ソングリストの下にある **+ New Song** アイコンをクリックします。プリセットのリザルトリストからドラッグ＆ドロップでソングにプリセットを追加できます。ソング内のプリセットはクリック+ドラッグで並べ替えたり、別のソングに移動させることもできます。ソングからプリセットを削除するには、プリセットをハイライト表示にし、プリセット名の右に表示されるゴミ箱アイコンをクリックします。

> !: プリセットをコンサートに入れると、プリセットに変更を加える都度や、コンサートをセーブ (後述) する時点で自動的にセーブされます。これは、コンサート画面ではAnalog Labのツールバーが非表示になるためです。

Reloadボタンは、現在のコンサートがセーブされている状態にリロードする際に使用します。ソングを並べ替えをした後に、気が変わって元の (セーブされている) 状態に戻したい場合に便利です。

Saveボタンは現在のコンサートを上書きセーブする際に使用します。

Save Asオプションは現在のコンサートを別名でセーブする時に使用します。同じコンサートの別バージョン (ソングの順番を替えたり、追加ソングがあるバージョンなど) を作りたい場合に便利です。

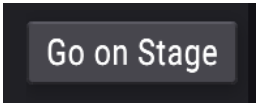
3.9. ステージモード

ステージモードはAnalog Lab 4で導入された新しいモードで、ライブで非常に便利なモードです。このモードでは、プリセットのブラウズ用タグや、モジュレーションルーティングや音作り関係のコントロールなど、ライブ演奏に直接関係のない機能を削ぎ落としています。そうした機能を削ぎ落とすことで、ステージ演奏に重要な機能をより大きく見やすく表示することができます。また、音色が変わってしまう恐れのある機能を制限することで、誤操作などを防止でき、演奏に集中できるというのが、この機能の基本コンセプトです。

> ♪: ステージモードはいわば"リードオンリー"機能で、エフェクトやMIDIのスプリットポイント、その他の設定パラメーターのエディットはできません。このモードでエディットできるのはパフォーマンスノブとフェーダーのみで、ステージ上での音色変化に限定しています。それ以外のパラメーターをエディットしたい場合は、このモードの画面最上部の*Exit Stage Mode*ボタンをクリックしてステージモードから抜けます。

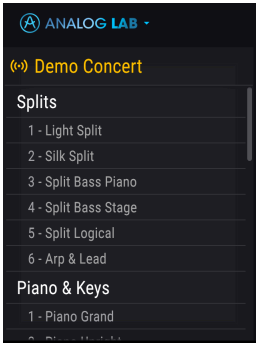
3.9.1. ステージモードに入る/ステージモードから抜ける

ステージモードには、コンサートセクションの下にある*Go on Stage*ボタンをクリックすると入ります。選択したソングとプリセットのすべてが一覧表示に変わり、アクセスしやすくなります。



ステージモードから抜けるには、画面最上部にあるQuit Stageボタンをクリックします。

3.9.2. ソングとプリセットの選択

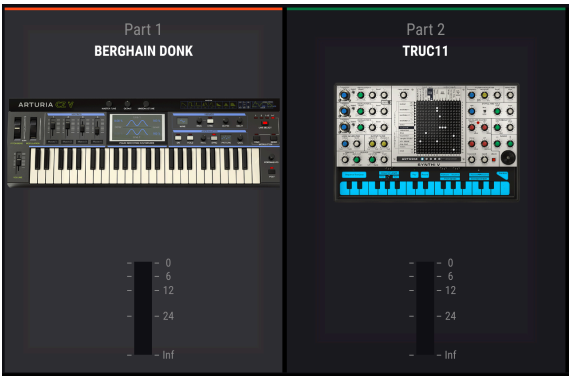


画面左上部分には、ステージモードに入る時に選択していたコンサート（ソングとプリセット）の内容が大きく見やすいテキストで表示されます。1つのコンサートには無制限のソング数を入れることができ、1ソングには最大128個のプリセットを入れられます。

プリセットをクリックするとロードされます。

> ♪: プリセットの切り替えは、MIDIプログラムチェンジメッセージでも行えます。この場合、MSBでソングを選択し、プログラムチェンジでそのソング内のプリセットを選択できます。

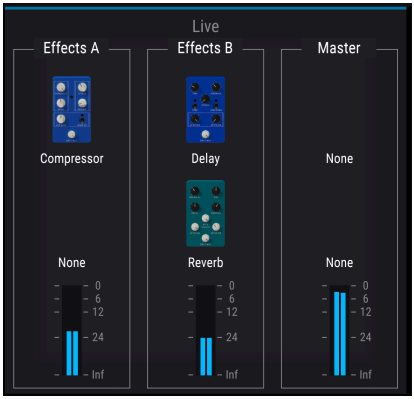
3.9.3. パートの選択



1つのプリセットには2つまでのパートを入れられます。パートの内容は画面中央部に表示されます。プリセットに2つのパートがある場合、どちらかをクリックするとそれが選択されます。選択したパートはハイライト表示なり、そのパートの下にあるVUメーターが演奏などのコントロールに反応します。選択したパートのコントロール類は、ステージモード画面下部に表示されます。

♪: KeyLab MkIIもしくはKeyLab Essentialをお使いの場合、パートはパネル上の*Part 1, Part 2*または*Live*ボタンで選択できます。MiniLabをお使いの場合、Part 1, Part 2, LiveはShiftボタンを押しながらパッド1、パッド2、パッド3を押すとそれぞれ選択できます。

3.9.4. ステージモードのエフェクト



プリセットで使用しているエフェクトは画面右側に表示され、VUメーターでそれぞれの信号レベルを表示します。

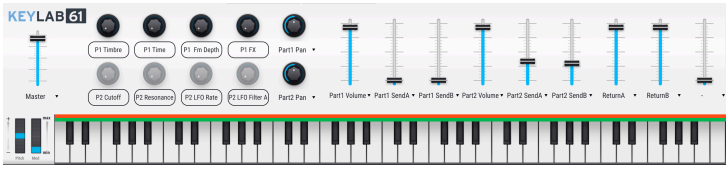
3.9.5. ステージモードのコントロール

選択したパートのコントロール類は、スライダーとノブが見やすく使いやすいように大きく表示されます。

3.10. マクロとコントローラーのアサイン

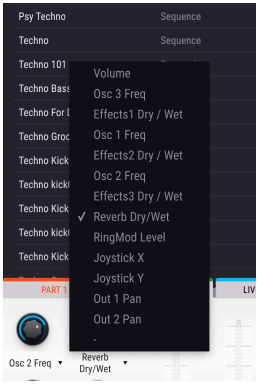
3.10.1. コントローラーのアサイン

プリセットをロードすると、そのプリセットで設定されているコントローラーが画面下部のコントローラーセクションに表示されます。ファクトリープリセットの場合、各コントローラーはプリセットを作成したサウンドデザイナーがそのプリセットに必要と判断したものが選ばれています。また、お使いのMIDIキーボードがKeyLabやMiniLabなどArturia製コントローラーの場合、コントローラーセクションの表示がお使いのコントローラーに合わせて変わります。フィジカルコントローラーを多く装備したハードウェアコントローラーをお使いの場合、それがコントローラーセクションにも表示され、各コントロールとパラメーターのリンクが最初からマッピングされた状態になっています。一方フィジカルコントローラーが控えめなハードウェアコントローラーをお使いの場合は、比較的シンプルなコントローラーセクションが表示されます。



KeyLabコントローラーを表示しているコントローラーセクション

コントローラーセクションの各コントロール名をクリックするとポップアップメニューが開き、そのコントロールにアサインできるパラメーターが表示されます。この時に表示されるパラメーターのリストは、ロードしたプリセットによって変わります。そのため、シンセのプリセットでしたらオシレーターやエンベロープなどのパラメーターが表示され、オルガンのプリセットでしたらスウェルやドローバーなどパラメーターが表示されます。

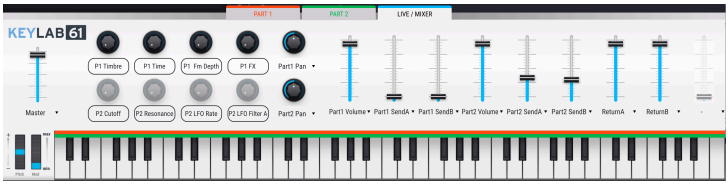


コントローラーのリアサイン

コントローラーに何もアサインしたくない場合は、メニュー内の小さなダッシュ (—) を選択します。

マルチモードに入っている場合、コントローラーセクションは1パートに1つずつの合計2つになります。Arturia製コントローラーをお使いの場合、各フィジカルコントローラーがパートごとに自動的にマッピング (アサイン) されます。そのため例えば、あるノブはパート1と2の2個目のバーチャルノブにアサインされるというように自動的にマッピングされます。もちろん、上述の方法で別のパラメーターにリアサイン（再アサイン）することもできますし、どちらかのパートのパラメーターをアサインしない設定にして片方のパートのパラメーターのみをコントロールすることも可能です。

Arturia製以外の汎用MIDIコントローラーをお使いの場合、各フィジカルコントローラーにはパート1、パート2、またはLive / Mixerセクションのパラメーターを、その時に表示されているページに関係なく1つマッピングできます。Analog Labに対応したデフォルトマッピングが使用できるのは、Arturia製コントローラーを接続した場合のみとなり、汎用MIDIコントローラーをお使いの場合、マッピングは手動で行う必要があります。



マルチモードでのパラメーターコントロール

Modular Vなどのインストゥルメントがインストールされ、かつアクティベーションが済んでいる場合、Show Interfaceボタンをクリックするとそのパネルが表示されます (下図参照)。

インストゥルメントのパネルを表示した状態で画面最上部右のAssignボタン（リンクアイコン）をクリックすると、Analog Labの内部アサイン機能が作動して表示色がグリーンに変わります。これにより、画面下部のコントロール類にインストゥルメントのパラメーターをアサインすることができます。インストゥルメントがインストールされていない場合は、そのインストゥルメントの一般的なデスティネーションパラメーター（コントロールされるパラメーター）がリスト表示され、その中から選択してアサインできます。

このコントローラーアサインモードはMIDIアサイン機能と二重の構造になります。つまり、ハードウェアコントローラーのノブやフェーダーをAnalog Labのコントロール類 (表示色=パープル) にアサインし、それからそのコントロールをインストゥルメントのパラメーター （表示色=グリーン） にアサインすることで、ハードウェアコントローラーとインストゥルメントのパラメーターとのリンクが成立します。

3.10.2. Live / Mixerセクション

このセクションには8個マクロノブと9本のスライダーがあり、各パートとエフェクトセクションのパラメーターをアサインできます。マクロに複数のパラメーターをアサインし、それをリアルタイムにコントロールすることで、より面白いサウンドやパフォーマンスが可能になります。マクロノブのネームフィールドをクリックすると、そのマクロのエディット画面が開きます。

各マクロノブには最大4つのデスティネーション（パラメーター）をアサインでき、強力なコントローラーとして利用できます。このアサイン設定はマルチパッチの一部としてセーブされます。グリーンのネームフィールドをクリックするとそのマクロ名をリネームでき、何をアサインしているかを分かりやすくしておくことができます。

マクロにパラメーターをアサインする際、次にような設定ができます。

- 最上部のノブでマクロのコントロール量を-100～100の範囲で設定できます。
- ノブの下の数値はマクロのコントロール量を表示します。
- エディット画面中央部のアサインメニューをクリックするとそれが開き、マクロにアサイン可能なデスティネーションのすべてが表示されます。この内容はその時に選択しているマルチで使用しているインストゥルメントによって変わります。また、このリストにはパート1と2、ミキサーとエフェクトセクションの全パラメーターが表示されます。
- ASSIGNボタンをクリックするとミキサーまたはエフェクトセクションが表示されます。どちらかのセクションが表示されている状態で、パラメーターをクリックするとそれがマクロにアサインされます。また、そのマルチで使用しているインストゥルメントがインストールされ、かつアクティベーションされいる場合、そのインストゥルメントのパラメーターも、ASSIGNボタンでマクロにアサインできます。
- "X"ボタンでマクロのアサインを消去します。

マクロのアサインが済み、マクロ名の入力が完了すると、Live / Mixerセクションは下図のような見た目になります。

ここで重要なのは、画面左側のマクロノブと、画面右側の4つのノブとの関係を掴んでおくことです。右側の4つのノブは、左側のマクロノブのアサイン内容とそのコントロール量を表示しています。

上図の例では、4つのノブのコントロール量がポジティブ側に変化するものもあればネガティブ側に変化するものもあります。左側のマクロノブ (上図の"P1 Timbre") を回すと、画面右側の4つのノブ (P1 Timbreノブのアサイン内容) がそれぞれ設定された範囲のコントロール量で変化します。マクロノブをゼロ (左いっぱいに回し切った状態) にすると、そのマクロノブによる音色変化がない状態に戻ります。

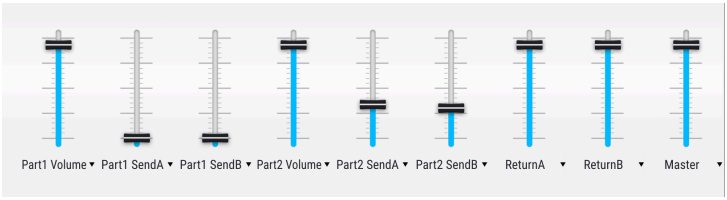
次のような設定例をイメージしてみてください：

- マクロノブ1でインストゥルメントやエフェクト、ミキサーのパラメーター (サブコントロール) を最大4つまでコントロールできます。
- サブコントロール1にはエフェクトセクションのディレイ音のレベルが0〜75の範囲で設定されていますので、マクロノブを回すとディレイのレベルがゼロから75%の範囲で変化します。
- サブコントロール2にはミキサーのディレイリターンレベルが0〜100の範囲でアサインされています。
- サブコントロール3には片方のパートのLFO周期が-100〜100の範囲でアサインされています。
- サブコントロール4には片方のパートのカットオフが-70〜70の範囲でアサインされています。

上記の設定で、マクロノブ1を回すと上記のパラメーターすべてがそれぞれ設定した変化量で同時に変化します。そのためディレイ音のレベルは小幅な動きですが、カットオフは大きく変化するという動作をマクロノブ1つだけで行えます。このようにマクロを利用することで、複数のパラメーターを同時にコントロールする強力なショートカットを作成できるのです。

3.10.2.1. その他のコントロール

メインのLive / Mixerセクションには他にもライブなどで便利なコントロールが入っており、すべてMIDIコントローラーにアサインできます。



マクロノブ以外にもLive / Mixerセクションでは次のコントロールもできます：

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

3.10.3. ハードウェアとのインタラクション

パート1、2、Live / Mixerセクションとの自動マッピングに加えて、Arturia製MIDIコントローラーではAnalog Labに対応した色々な内蔵ショートカットが使用できます。以下は、各コントローラーでの操作と、ソフトウェア側の反応をリストにまとめたものです：

3.10.3.1. THE PLAYER / THE FACTORY

- Shift + Octave Plus：1つ次のプリセットを選択
- Shift + Octave Minus：1つ前のプリセットを選択
- Shift + Levelノブを回す：リスト内のプリセットをブラウズ
- Shift + Levelノブを押す：リスト内の選択したプリセットをロード
- Snapshot 1：パート1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Snapshot 2：パート2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Snapshot 3：Liveを選択 (スワップモードが起動してLiveタブを選択)
- Snapshot 1+ Snapshot 2 + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントの設定

3.10.3.2. THE LABORATORY / KeyLab

- Presetノブを回す：リスト内のプリセットをブラウズ
- Presetノブを押す：リスト内の選択したプリセットをロード
- Categoryノブを回す：フィルターをブラウズ
- Categoryノブを押す：選択したフィルターに切り替える
- Snapshot 1：パート1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Snapshot 2：パート2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Snapshot 3：Liveを選択 (スワップモードが起動してLiveタブを選択)
- Snapshot 1+ Snapshot 2 + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントの設定

3.10.3.3. MiniLab

- ノブ1を回す：ボリューム調節
- ノブ2を回す：リスト内のプリセットを選択し、1秒後にロード
- パッド9：パート1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- パッド10：パート2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- パッド11：Liveを選択 (スワップモードが起動してLiveタブを選択)
- パッド9 + パッド10 + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントの設定

3.10.3.4. MiniLab MkII

- Shift + ノブ1を回す：ボリューム調節
- ノブ1：フィルターをブラウズし、押してオン/オフ切り替え
- ノブ2：プリセットをブラウズし、押してロード
- パッド9：パート1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- パッド10：パート2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- パッド11：Liveを選択 (スワップモードが起動してLiveタブを選択)
- パッド9 + パッド10 + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントの設定

3.10.3.5. KeyLab Essential

- Map Select + Analog Labパッド：Analog Labのコントロールモードに入る
- Cat/Charボタンを押す：ブラウザフィルターのブラウジングに入る
- Presetボタンを押す：プリセットのリザルトリストのブラウジングに入る
- センターノブを回す：フィルター/プリセットのリザルトリストのブラウジング
- センターノブを押す (リザルトリスト)：選択したプリセットをロード
- センターノブを押す (フィルター)：選択したフィルターのオン/オフ切り替え
- Part 1：パート1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Part 2：パート2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Live：Liveを選択 (スワップモードが起動してLiveタブを選択)
- Live + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントの設定

3.10.3.6. KeyLab MkII

- Map Select + Analog Labパッド：Analog Labのコントロールモードに入る
- Categoryボタンを押す：ブラウザフィルターのブラウジングに入る
- Presetボタンを押す：プリセットのリザルトリストのブラウジングに入る
- センターノブを回す：フィルター/プリセットのリザルトリストのブラウジング
- センターノブを押す (リザルトリスト)：選択したプリセットをロード
- センターノブを押す (フィルター)：選択したフィルターのオン/オフ切り替え
- Part 1：パート1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Part 2：パート2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Live：Liveを選択 (スワップモードが起動してLiveタブを選択)
- Live + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントの設定
- フェーダーボタン：フィルターの選択（スタジオビュー） / 最初の9個のプリセットをロード (ステージモード)
- 左右の矢印ボタン（コンサートモード)：プリセットの選択（*Preset*ボタンが点灯している場合)
- 左右の矢印ボタン (コンサートモード)：ソングの選択 (*Category*ボタンが点灯している場合)

4. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンシー料（お客様が支払ったアートリア製品代金の一部）により、アートリア社はライセンサーとしてお客様 (被ライセンサー) にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を付与いたします。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、アートリア社 (以下アートリア) に帰属します。アートリアは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEMソフトウェアの使用はレジストレーション完了後にのみ可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重に以下の各条項をお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品（すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ）を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリアはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリア社への書面による許諾無しに行うことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用にかかる権利や興味を持たないものとします。アートリア社は、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリア社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとしてOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。本条項11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリア社は、サポート(ホットライン、ウェブでのフォーラムなど）の体制や方法をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に改正することができます。製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用（氏名、住所、メール・アドレス、ライセンス・データなど）に同意するよう求められます。アートリア社は、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。お客様は、ソフトウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんするすることはできません。

6. 著作権 ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。

7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証 アートリア社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリア社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリア社にソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か30日間のどちらか長いほうになります。

10. その他の保証の免責 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリア社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。

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