

ユーザー・マニュアル

# ANALOG LAB



**Arturia**®  
MUSICAL INSTRUMENTS

## プログラミング:

Thomas Diligent  
Robert Bocquier  
Adrien Courdavault  
Mathieu Nocenti

## サウンド・デザイン:

Luca Torre (Multis)  
Michael Hosker (All)  
Ted James (Jupiter8V)  
Matthew Sevant (ProphetV)  
Knowlton Walsh (MiniV)  
Matt Sterling (Arp 2600V)  
Ted James (CS80V)

## マニュアル:

**Randy Lee**  
Pierce Warnecke  
Tomoya Fukuchi  
Noritaka Ubukata  
Antoine Back  
Thomas Diligent

## デザイン:

Shaun Ellwood  
Morgan Perrier

© ARTURIA SA – 1999–2014 – All rights reserved.  
4, Chemin de Malacher  
38240 Meylan  
FRANCE  
<http://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ます、それについてArturiaは何ら責任を負いません。許諾契約、秘密保持契約に関する諸条件により、本マニュアルで説明されているハードウェアユニットとソフトウェアプロダクトを供給します。許諾契約は合法的な使用のみと条件を指定します。Arturia S.A.の明確な書面による許可なく本マニュアル一部、全部をコピー配布することはできません。また本マニュアルで引用されている他の製品、ロゴはそれぞれの所有者の商標、または登録商標です。

**2014年1月版**

## Arturia Analog Labをお買い上げ頂き、誠にありがとうございます！

このマニュアルは、5000 以上のサウンドをプレー、エディット可能なソフトウェアシンセサイザー Arturia の Analog Lab の特徴と動作について解説しています。

このソフトウェアのご購入後、電子メールでシリアルナンバーとアンロックコードを受け取る必要があります。

この情報で、ソフトウェアをオンラインで登録することも可能です。ソフトウェアを登録すると、お使いになるコンピュータ上で使用するためにソフトウェアをオーソライズできるようになり、電子メールでアクティベーションコードを受け取ることができます。

レジストレーションとオーソライズに関する詳細な情報は、**第 3 章**を参照してください。

### 注意事項

#### 仕様変更について:

本マニュアルに含まれる情報は、印刷した時点で正しいと思われるものです。しかし、Arturia は仕様更新に伴う内容の変更、修正等を事前の告知なく行う場合があります。

#### 重要:

感電、破損、火事あるいは他の危険からの大怪我や死に至る可能性を回避するために下にリストアップされている基礎的な注意事項に常に従ってください。

本機は、ヘッドフォンとスピーカーの両方、またはどちらか一方を使用して、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定出来る場合があります。そのような大音量や不快に感じるほどの音量で長時間本機を操作、演奏しないでください。

難聴、もしくは耳鳴りなどを自覚した場合には、直ちに専門家の診断を受けてください。

#### 注意:

知識の不足による、誤った操作から発生する問題に対してのサポートは、保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートを要求することをお勧めします。

**注意事項としては以下を含みますが、これらに限定されるものではありません。:**

1. このマニュアルをよくお読み頂き、すべての指示を理解してください。
2. Arturia は、ソフトウェアの不適切な操作によって引き起こされるいかなる損害やデータの損失について責任を負いません。

# もくじ

<b>1</b>	<b>はじめに</b>	<b>6</b>
1.1	ARTURIAの歴史	6
1.2	今、ここに	7
1.3	TAE®	7
1.3.1	折り返しノイズのないオシレーター	7
1.3.1	アナログ・シンセサイザーが持つ波形の揺らぎを忠実に再現	8
1.3.2	アナログフィルターの忠実な再現	9
<b>2</b>	<b>インストール</b>	<b>11</b>
2.1	システム要件	11
2.1.1	最小システム構成:	11
2.1.2	対応プラットフォーム:	11
2.2	WINDOWS でのインストール (7/8)	11
2.3	MAC OS X でのインストール	13
<b>3</b>	<b>オーサライゼーション</b>	<b>14</b>
3.1	レジストレーション	14
3.1.1	ログイン、または新しいユーザーアカウントの作成	16
3.1.2	うまくいかない場合...	19
3.2	ELICENSERにアクティベーション・コードを入力する	20
<b>4</b>	<b>ANALOG LAB クイックスタート</b>	<b>23</b>
4.1	AUDIO & MIDI セットアップ	23
4.1.1	オーディオ・セットアップ	23
4.1.2	MIDI セットアップ	24
4.2	サウンドモードのクイックスタート	24
4.2.1	プリセットの選択	24
4.2.2	プリセットリストをフィルタリングとソートする	25
4.2.3	プリセットの修正	28
4.2.4	プリセットの保存	29
4.3	ウィンドウ・マネージメント	30
4.3.1	クリック&リサイズ	30
4.3.2	スクロールバー	30
4.4	スナップショットの作成	31
4.5	マルチモードのクイックスタート	33
4.5.1	マルチプリセットの選択	33
4.5.2	マルチ内でサウンドを変更する	34
4.5.3	エディットしたマルチをユーザープログラムに保存する	35
4.5.4	白紙の状態からマルチを作成	35
4.6	ライブモードのクイックスタート	36
<b>5</b>	<b>ANALOG LAB を使用する</b>	<b>37</b>
5.1	コンフィグレーション	37
5.1.1	ゼネラル・オプション	37
5.1.2	Arturia プラグイン	38
5.1.3	オーディオ & MIDI セッティング	38
5.2	ツールバー	40
5.3	バーチャルキーボード	41
5.3.1	バーチャルキーボード・オプション	41
5.3.1	バーチャルキーボード: コモンコントロールと機能	42
5.3.1.1	マスターボリューム	42

5.3.1.1	ピッチ&モジュレーション・ホイール/タッチ・ストリップ	42
5.3.1.2	スナップショット・タブ	43
5.3.1.3	パッド・タブ	43
5.3.1.4	5 オクターブ・キーボード	43
5.3.2	バーチャルキーボード: それぞれのコントロールセクション	44
5.3.3	パラメーターをMIDIコントロールにアサイン	45
5.3.4	EMIDI設定のエクスポート / インポート (*.lab2midi)	46
5.4	サウンドモード	47
5.4.1	インストゥルメント	48
5.4.2	サウンドタイプ	49
5.4.3	サウンドキャラクター	50
5.4.4	追加フィルター	50
5.4.5	プリセットの詳細	51
5.4.6	プリセットのエディット	51
5.4.7	オーガナイズ	53
5.5	マルチモード	53
5.5.1	マルチモード: はじめに	54
5.5.2	マルチを並べ替える	55
5.5.3	マルチの選択	55
5.5.4	マルチモード: プリセットの詳細	55
5.5.5	各パートへのパラメーターコントロールの割当て	56
5.5.6	マルチモード内でのサウンドプリセットのエディット	56
5.5.7	マルチのエディット	57
5.5.7.1	パートに割当てられたサウンドを変更する	57
5.5.7.2	パートパラメーター: レベル、パン、FX	57
5.5.7.3	パートパラメーター: MIDI&スプリット	58
5.5.7.4	マルチパラメーター: FX センド A/B	58
5.5.7.5	マルチパラメーター: コントロールアサイン	59
5.5.7.6	マルチパラメーター: FX リターン A /B	60
5.5.7.7	グローバルパラメーター: マスターボリューム	60
5.5.8	エディットしたマルチを保存する	61
5.5.8.1	名称	61
5.5.8.2	ジャンル	61
5.5.8.3	クリエイター	62
5.5.8.4	サウンドの保存	62
5.6.1	空白の状態からマルチを作成	62
5.6.2	マルチモードパラメーターのMIDIコントロール	62
5.7	ライブモード	63
5.7.1	プログラムマップのためのプリセットを選択する	64
5.7.2	プリセット/ソングディテール・ウィンドウ	65
5.7.2.1	サウンドディテール	65
5.7.2.2	マルチディテール	65
5.7.3	ライブマップの管理 [Analog Lab 1.1 での新機能]	66
5.7.3.1	ライブマップのクリア	66
5.7.3.2	ライブマップのインポートとエクスポート	66
5.7.4	プリセットとMIDIプログラムチェンジのスタンダードリスト[Analog Lab 1.1 での新機能]	66
<b>6</b>	<b>ARTURIA ANALOG LAB に関する法律情報</b>	<b>67</b>
6.1	ソフトウェア使用許諾契約書	67
6.2	FCC INFORMATION (USA)	71
6.3	CANADA	72
6.4	EUROPE	72

# 1 はじめに

## 1.1 Arturiaの歴史

2001年初頭、アトリアはアナログ回路のオーディオ解析をデジタル・エミュレーション技術で再現する先進的なアルゴリズム開発に着手しました。それは、技術的な言語を使用しなくても、かつて一世を風靡したモーグ・モジュラー型のようなシンセサイザーのユニークで無二なサウンドを再現できる前代未聞のものでした。そのアルゴリズムに着手してしばらく後、アトリアはその成果を世に問う準備を始めました。2002年にカリフォルニアで開催されたNAMMショーにて、アトリアは「モジュラー V」として商品化されるソフトウェア・シンセサイザーのプロトタイプを発表しました。

音楽制作において常に本物のサウンドを追求しているエキスパートたちは、自分の納得できるサウンドにはとても貪欲です。「モジュラー V」は彼らから大絶賛をあび、発売と同時に大成功をおさめ、様々な音楽誌にて賞を総なめし、ビンテージ・シンセサイザーの再現に関して先駆者的存在となったのです。

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

CS-80Vは、2003年にニューヨークで開催されたAESショーにて発表されました。それは“究極のポリフォニック・シンセサイザー”として一斉を風靡したヤマハのCS-80を完全に再現したものでした。キース・エマーソン、スティービー・ワンダーなどの憧れの著名音楽家が愛用した本物が、無限の可能性と共に「CS-80V」として蘇ったのです。

「アープ 2600V」は2005年のNAMMショーにて発表されました。ドラムンベースや映画スターウォーズのR2-D2の音などで有名なアープ 2600を忠実に再現したのです。さらに斬新なトラッキング・ジェネレーターやステップ・シーケンサーとの合体など、アトリアらしい商品の仕上げ方にミュージシャン、音楽業界より絶賛を浴びました。

2006年のNAMMショーにてアトリアは7番目の商品として「プロフェット V」を発表しました。世界一有名なアナログ・ポリフォニック・シンセサイザーとして君臨したプロフェット 5と、ユニークなベクター合成方式とウェーブテーブル式デジタル・シンセサイザーの草分け的存在であったプロフェット VSという2台のシンセサイザーを合体させた強力なハイブリッド・ソフトシンセのアイデアは瞬く間に業界のエポックメイキングなトピックスとなりました。

2007年夏のNAMMショーにて、アトリアは「ジュピター8 V」を発表しました。音色の可能性において、この製品はこれまでと異なる何かをアトリアのラインナップにもたらしました。「ジュピターJP8V」は実に多彩な音作りの可能性を持っています。いわゆる「ファット」な音や「透明感」のある音を容易に創造出来ます。まさに洗練され、スマートなその外観通りに。

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

Arturiaは、2012年にWurlitzer Vの発売によってエレクトリック・ピアノ製品への最初の一步踏み出しました。フィジカルモデリング・エンジンに基づいて、多くのアルバムで聞くことができた最高のサウンドを再現します。我々は、再び一步先を行き、ユーザーがこれまで不可能だった方法でサウンド作り出す事ができるようフィジカルモデリング・パラメーターへのユーザーによるアクセスを可能にしました。

## 1.2 今、ここに

Analog Labは、ソフトウェア・アプリにこれらのクラシック・インストゥルメントのすべてをもたらします。それが今は入手困難なものがほとんどの手が届かない偉大なインストゥルメントのサウンドへのアクセスを可能とします。シンプルでありながら、強力なブラウザでデータをフィルタリングすると、あっという間に必要なサウンドへたどり着くことができます。新しいマルチページでは、シンプルなドラッグ & ドロップによって、これら強力なシンセサイザーのスプリットやレイヤーを作ることができます。LIVEページでは、作成したサウンドやマルチをプログラムチェンジ・メッセージを使用して呼び出せるように整理することができます。Analog Labは、最高のアナログ・キーボードのサウンドライブラリー以上のプロダクトです。それは毎日のワークフローの中で不可欠な一部となる強力なサウンドデザイン・ツールとライブパフォーマンス・インストゥルメントです。

## 1.3 TAE®

TAE®とは、True Analog Emulation (トゥルー・アナログ・エミュレーション)の略で、アナログ機器をデジタルで再現するためのArturiaの卓越した技術です。

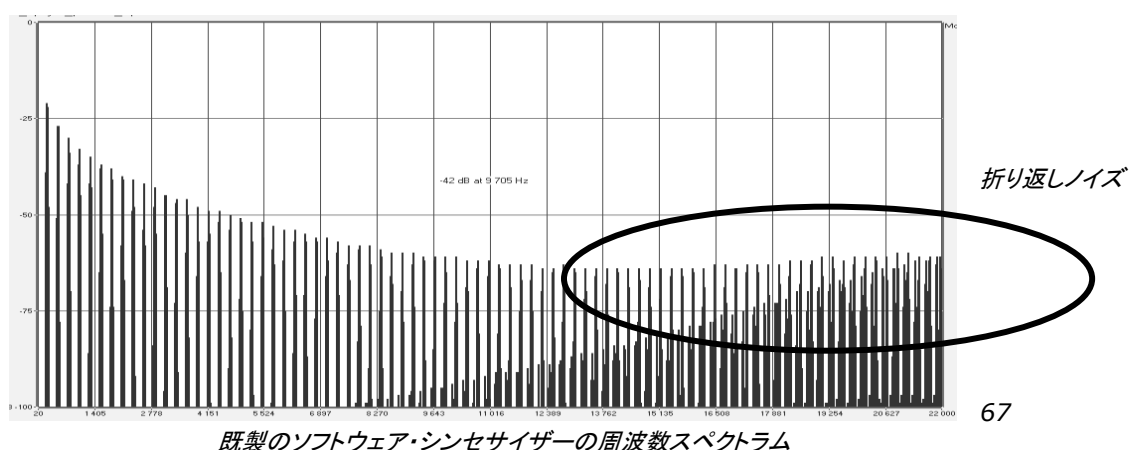
TAE®が持つアルゴリズムは、ソフトウェア上において、ハードウェアの持つスペック特徴を忠実に再現することができます。そして、この技術こそが Analog Lab や Arutria バーチャルシンセサイザーの音色クオリティーにおいて、他の追従を許さない決定的な理由であると言えます。

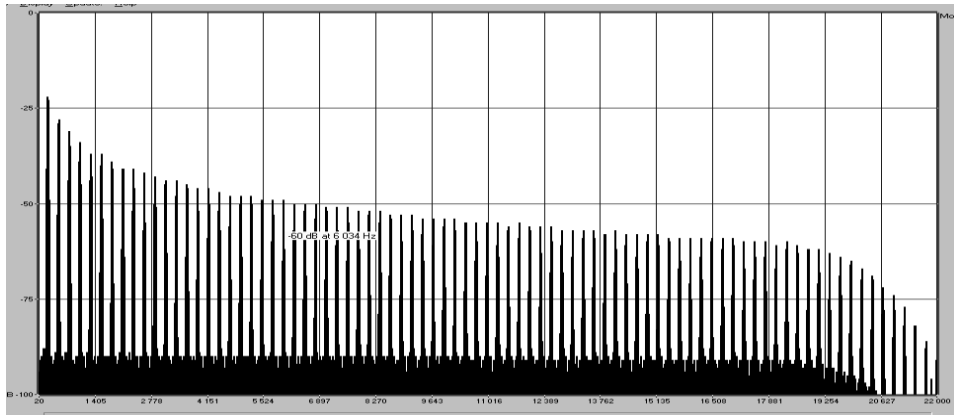
TAE®は、3つの大きな進歩をシンセサイザーの領域に組み込みます。:

### 1.3.1 折り返しノイズのないオシレーター

標準的なデジタル・シンセサイザーは、高周波数帯域において、折り返しノイズ成分を作り出します。パルスウィズやFMを使用している場合についても同様です。

TAE®は、全ての処理(PWM/FMなど)において、折り返しノイズ成分のないオシレータ波形を、CPUに余分な負担をかけることなく作り出します。



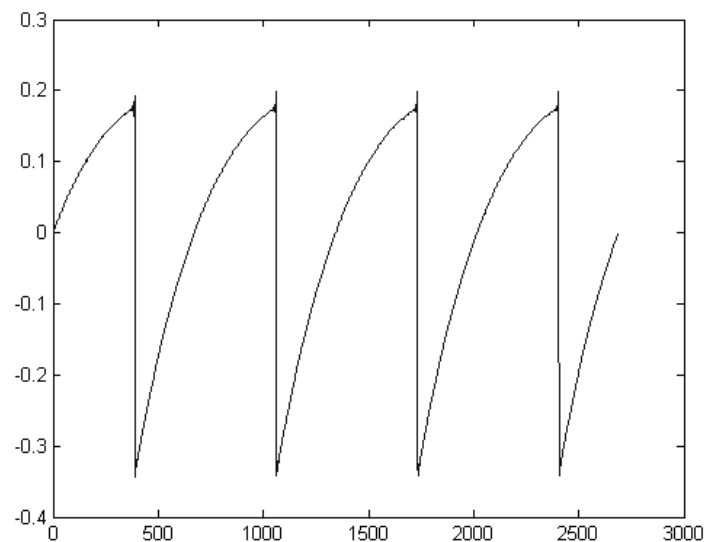


TAE<sup>®</sup>によって生成されたモーグ・シンセサイザーのオシレーターによる周波数スペクトラム

### 1.3.1 アナログ・シンセサイザーが持つ波形の揺らぎを忠実に再現

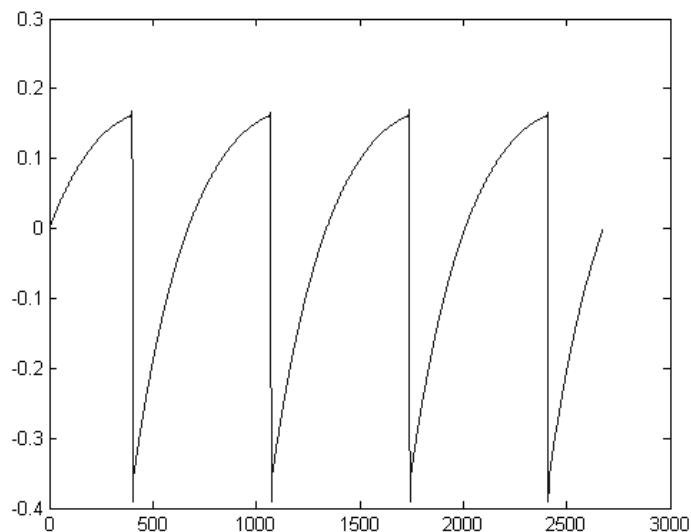
原型のアナログ・オシレーターは、コンデンサの放電特性を使い、ノコギリ波、三角波、矩形波などの共通した波形を作り出します。これは、波形がわずかに曲がっているということを意味します。TAEは、コンデンサの放電特性の再現を可能にしました。

下図は5つのアトリアのビンテージ・エミュレーションソフトのオリジナルの波形分析図です。2つの波形はともに、ローパス、ハイパス・フィルターによってフィルタリングされた波形です。



オリジナル・ビンテージシンセサイザーの波形画像





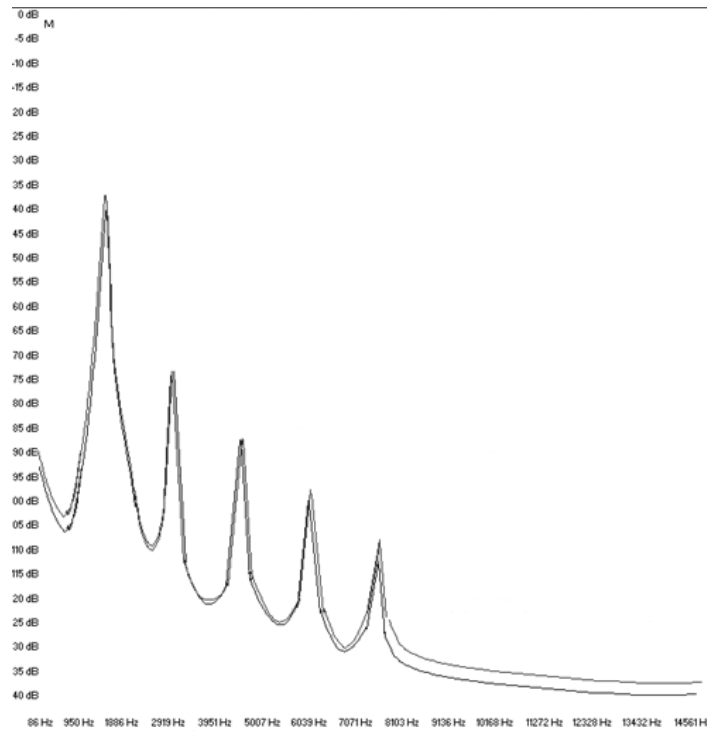
TAE<sup>®</sup>技術によるノコギリ波の波形映像

加えて、原型のアナログ・オシレーターは不安定であり、波形の形状が周期ごとに微妙に異なっています。これは、温度や、その他の環境の状態によって左右されるアナログ・ハードウェアが持つ繊細な部分です。

TAE<sup>®</sup>は、このオシレーターの不安定な部分までも再現し、より暖かく、分厚い音色を作る出すことが可能です。

### 1.3.2 アナログフィルターの忠実な再現

TAE<sup>®</sup>は、アナログフィルターが持つ特徴を、どのデジタル・フィルターよりも忠実に再現します。TAE<sup>®</sup>技術は、オリジナルのフィルターの特徴を再現するアルゴリズムを使用することでアナログフィルターを忠実にエミュレートします。下図のカーブは、オリジナルのビンテージ・シンセサイザーと“アナログ・ファクトリー”のTAEによるフィルターの比較図です。



Analog Labとハードウェア・シンセサイザーのフィルター回路で発生するセルフオシレーションのハーモニクスと比較

## 2 インストール

### 2.1 システム要件

#### 2.1.1 最小システム構成:

PC: 2 GBのRAM: CPU 2 GHz (マルチコア必須)

Mac: 2 GBのRAM: CPU 2 GHz (マルチコア必須)

#### 2.1.2 対応プラットフォーム:

Windows: 7 / 8

Mac OS X: 10.6 以降

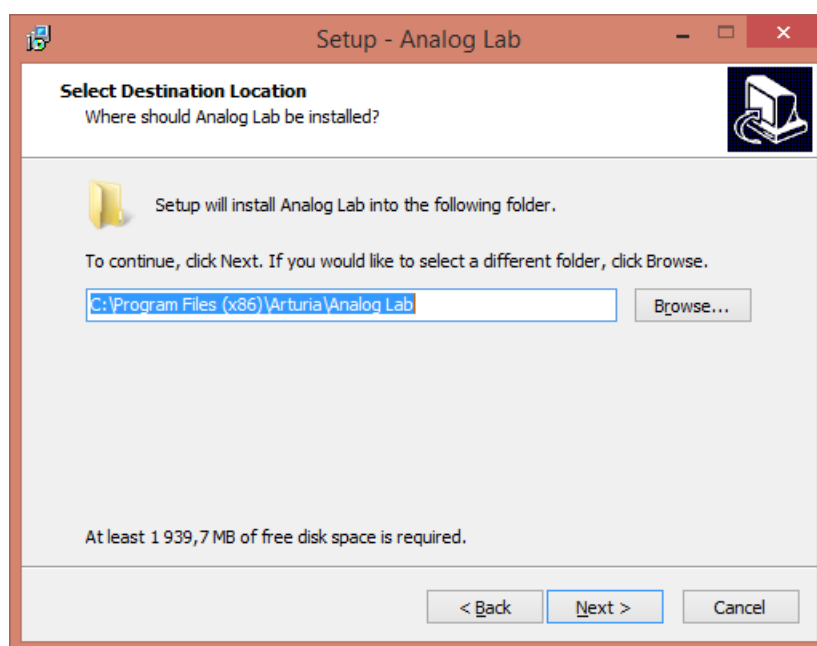
### 2.2 Windows でのインストール (7/8)

インストーラーファイルをダウンロードし、**Analog\_Lab.exe**というアイコンをダブルクリックします。インストールの最初のステップは、ライセンス契約書をよく読んで同意した後に、Analog Labのインストール先フォルダを選択します。

デフォルトでは以下の場所が選択されています。:

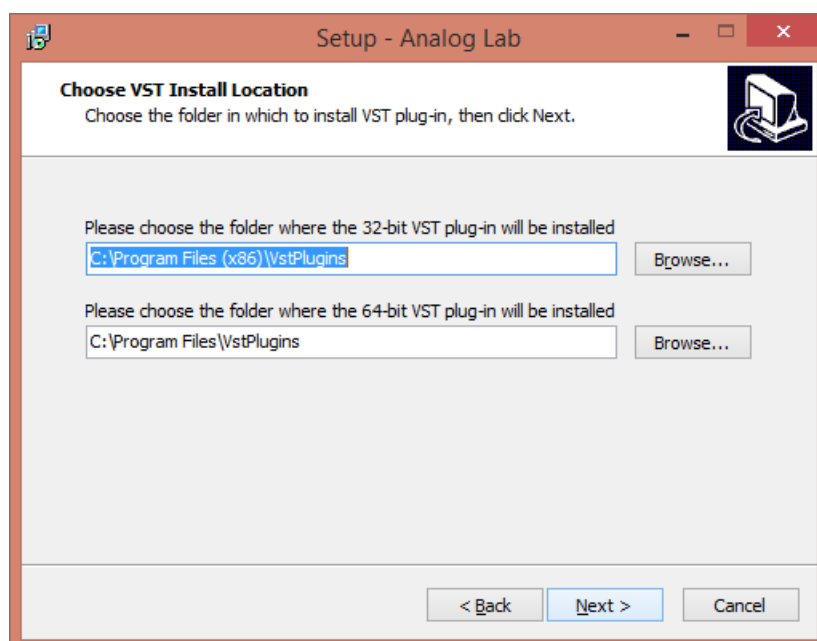
**C:\Program Files (x86)\Arturia\Analog Lab**

“Browse”ボタンを使用して別のインストール先を選択することが可能です。



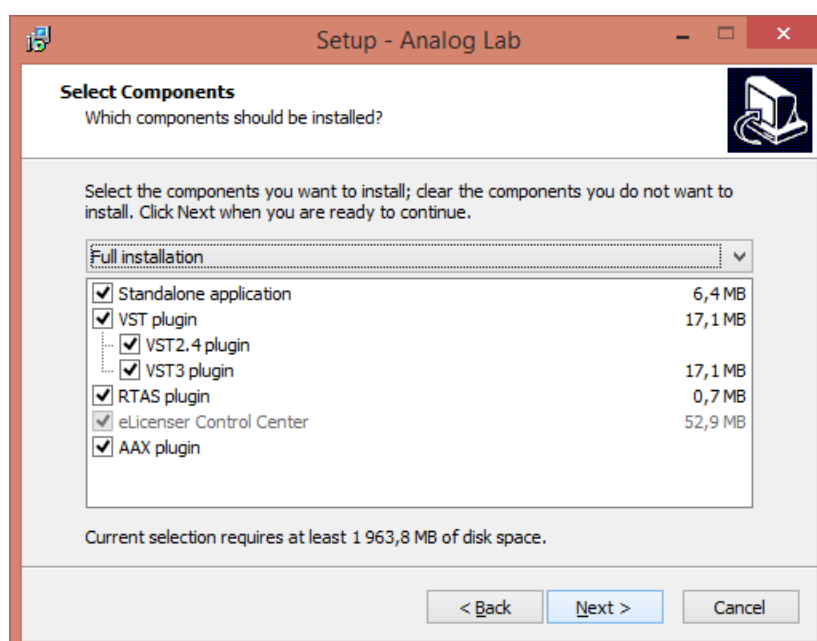
インストールフォルダの選択

次の画面では、Analog Lab VSTプラグインの 32bit版と 64bit版のインストール先フォルダを選択するように求められます。デフォルトのフォルダは、他のプラグインによっても使用される可能性が最も高い場所ですが、好みによって他の場所の指定することも可能です。



VSTプラグインのインストールフォルダを選択

Analog Labは、デフォルトではスタンドアロン・アプリケーションとしてインストールされています。次のステップでは、プラグインとしてインストールするかどうかを選択します。それには、使用したいプロトコル(VST2.4、VST3、RTAS)の横にあるチェックボックスをクリックします。最大の互換性を保つためにすべてのインストール・オプションを選択することをお勧めします。



インストールするコンポーネントの選択

これでインストールの準備は完了です。画面の指示に従ってインストールを行い、終了したらオーサライゼーション(第 3 章)に進んでください。

## 2.3 Mac OS X でのインストール

インストーラーファイルをダウンロードし、**Analog\_Lab.d.dmg**というアイコンをダブルクリックします。次の手順に従ってインストールを進めてください。:

- エンドユーザーライセンス契約書をお読みにになり、同意してください。
- インストール先を選択します。

下のようなプロンプトが表示されたら、コンピューターの管理者名とパスワードを入力してください。



インストーラー・ウィンドウ


Analog Labは、スタンドアローン・アプリケーションと、VST2、VST3、AU、RTAS、AAXプラグインとして自動的にインストールされます。

インストールが、終了したらオーサライゼーション(第 3 章)に進んでください。

## 3 オーサライゼーション

Analog Labのインストールを終了したら、あなたはこのシンセサイザーのオーサライゼーションを行わなければなりません。

Analog Labは、USBポートを専有しないようにソフト-eLicenserのバーチャルdongleソリューションを使用しています。このシステムでは、オーサライゼーションプロセスでインターネットに接続する必要があり、1台のコンピュータで、シンセサイザーの使用を可能にします。

 あなたのライセンスを他のコンピュータに移したり、他のいくつかのコンピュータでAnalog Labを使用するには以下が必要となります。

- USB-eLicenser ハードウェア・dongleを使用する。(多くのソフトウェアに採用され、多く販売されている。)

- 「License Control Center」の中で「License Transfer」ウィザードを開く。

この移動にはインターネット接続されている必要があります。双方への転送に必要です。

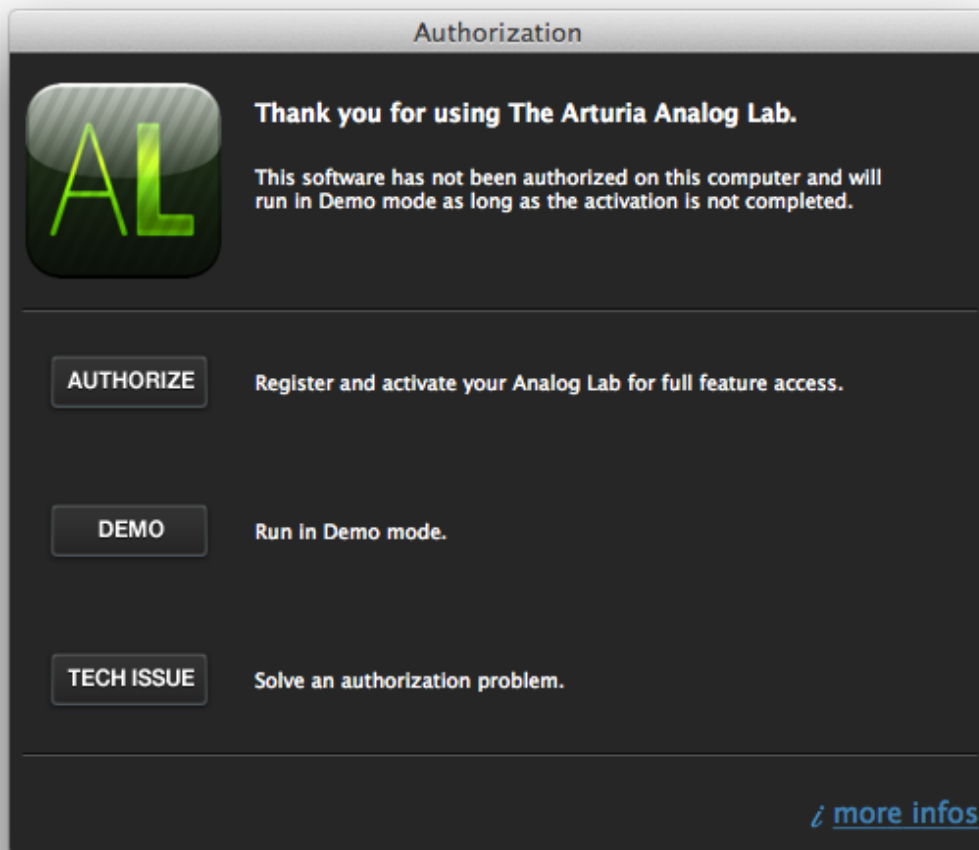
- ソフトeLicenserからUSB-eLicenserへ

- USB-eLicenserから Soft-eLicenserへ

さらなる技術情報のためにも、必ずあなたのコンピュータにインストールされているライセンサーのマニュアルをチェックして下さい。

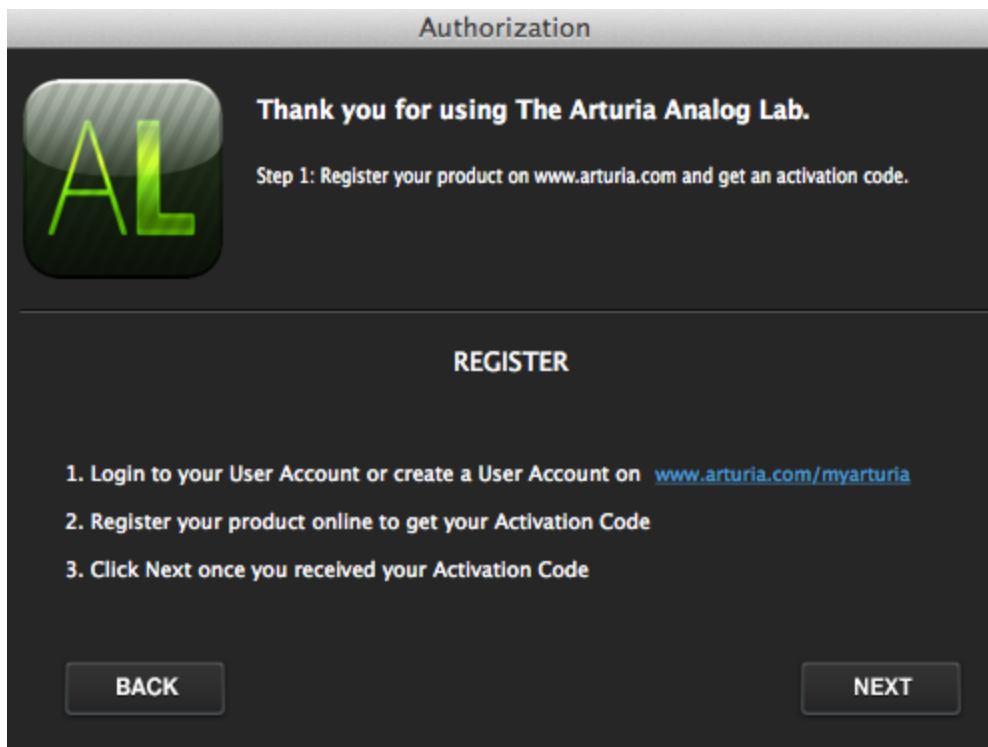
### 3.1 レジストレーション

初めてAnalog Labを起動するときに“アクティベーション・ウィザード”が開きます。:



オーサライズを続行する場合、“AUTHORIZE”ボタンをクリックします。次の画面では、すでにArturiaのアカウントをお持ちの場合は、サインインするか、新規作成するためにArturiaのwebサイトへのリンクが表示されます。

オンラインレジストレーションを行う間、次のウィンドウは開いたままになります。そしてその後続くアクティベーション・ステップに進むためにここを使用します。



### 3.1.1 ログイン、または新しいユーザーアカウントの作成

すでにアカウントを所有している場合は、ログインしてください。:

Arturiaのアカウントをお持ちでない場合は新規作成を行なってください。新規作成する場合には、下記のフォームが表示されます。:



### Create your account here

*\* Indicates required fields*

Firstname: \*

Lastname: \*

Email address: \*

Confirm email: \*

Password: \*

Confirm password: \*

Address:

City:

State:

Zip/Postal code:

Country: \*

I wish to receive the Arturia newsletter:

あなたのアカウントにログインした後に、あなたのAnalog Labを登録し、アクティベーション・コードを要求することが可能です。

あなたのアカウントの“My Registered Products”セクションに行き、“Add”ボタンをクリックしてください。:

### My Registered products & Syncrosoft Activation Codes

Product	Serial number	Activation code	Date / Action
Minimoog V	01-01237511	0 Activation codes for this license.	<a href="#">Get your FREE UPDATE</a>

[Add](#) [Delete](#) [Technical Support inquiry](#)

表示されたレジストレーション・ページでは、ご使用になるソフトウェアのシリアルナンバーとアンロックコードの入力を求められます。

- Analog Labをオンラインで購入された場合、確認メールによってシリアルナンバーとアンロックコードを受け取ります。

- Mini Lab、またはAnalog LabがバンドルされたArturiaコントローラーやコントローラー・キーボードを購入した場合には、クイックスタートガイドの内側のステッカーにシリアルナンバーとアンロックコードが下記のように表示されています。:



以下の様なページが表示されたらプルダウンメニューからAnalog Labやその他の適切なArturiaコントローラーを選択し、シリアルナンバーを入力、適切なアンロックコードを入力し“Submit”をクリックしてください。

**Add a license**

Product: \*

Serial number: \*  -  -  -

Please use :  
 XXXX-XXXX-XXXX-XXXX for Software  
 XX-XXX-XXX-XXX for Hardware

Unlock Code:

以下のように確認ウィンドウが表示されるので、正しければもう一度“Submit”をクリックしてください。

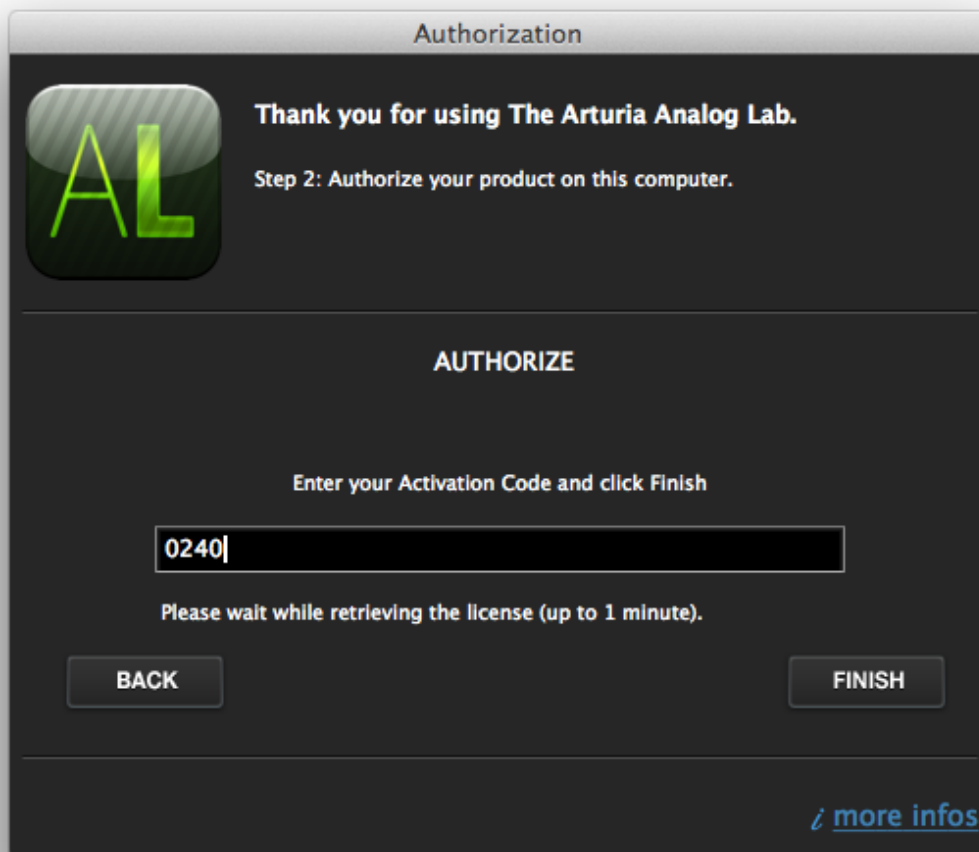
**Please confirm the following information:**

- E-mail address :
- Product : **Analog Lab**
- Serial Number : XXXX-XXXX-XXXX-XXXX

最後にあなたが eLicenser activation code をコピーできるスクリーンが現れます。バックアップとしてメールにて同じ情報をあなたに送信します。

アクティベーションウィザード・ウィンドウに戻り、“Next”をクリックします。

アクティベーションウィンドウの 3 番目と最後のウィンドウが表示されるので、アクティベーション・コードを入力します。



アクティベーション・コードを空欄にコピー&ペーストし、“Finish”をクリックしてください。これによりソフトウェアはコンピューターで使用する準備が整いました。

### 3.1.2 うまくいかない場合...


前のセクションで説明したプロセスが何らかの理由で失敗してしまった場合、レラーメッセージが表示され、ライセンスコントロールセンターが自動的に表示されます。次のセクションで説明する方法に従って、アクティベーション・コードを入力してください。

## 3.2 eLicenserにアクティベーション・コードを入力する

あなたのコンピューターをインターネットに接続します。そしてLicense Control Centerを起動してください。このアプリケーションはあなたのコンピューターへ自動的にインストールされ、下記ロケーションに保存されています。:

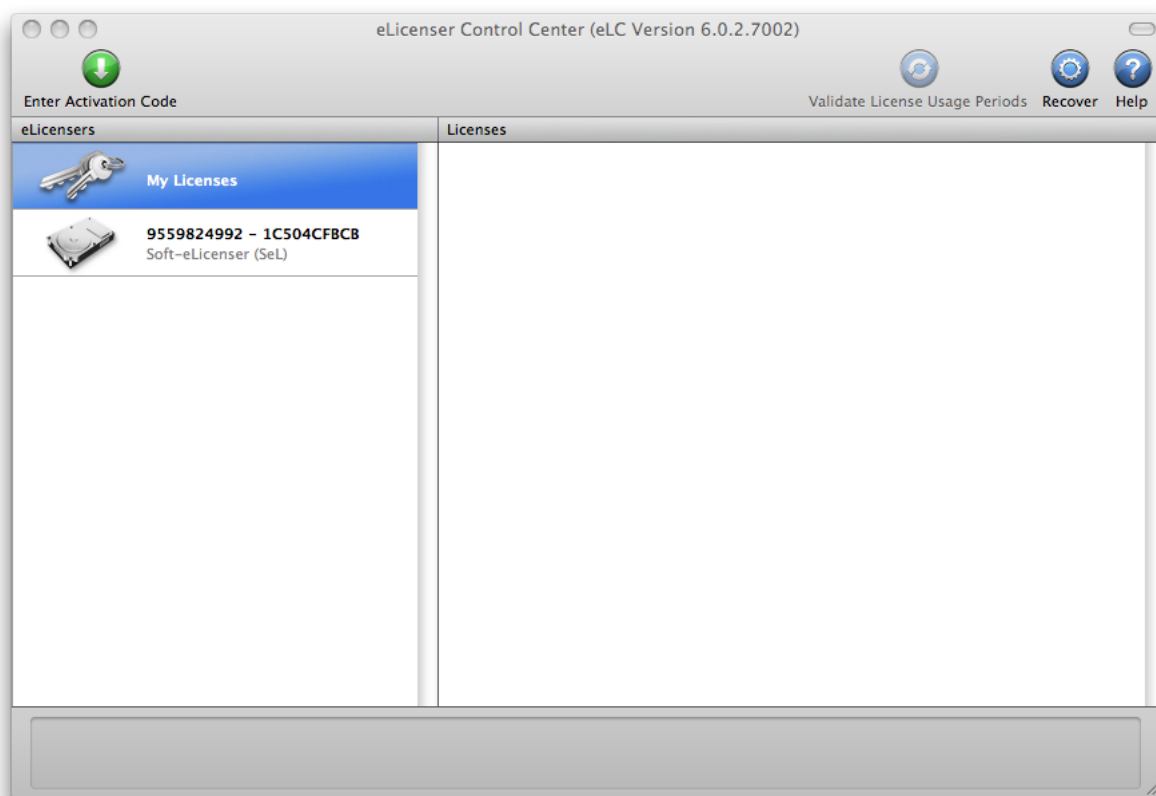
- Windows: スタート > 全てのプログラム > eLicenser > eLicenser Control Center
- Mac OS X: ファインダー > Applications > eLicenser Control Center

---

 ここまでのスクリーンショットはMac OS X上で行われました。;プロセスはWindows XP/Vista/7/8 OS上でも同じですが、グラフィカル・インターフェイスだけが異なります。

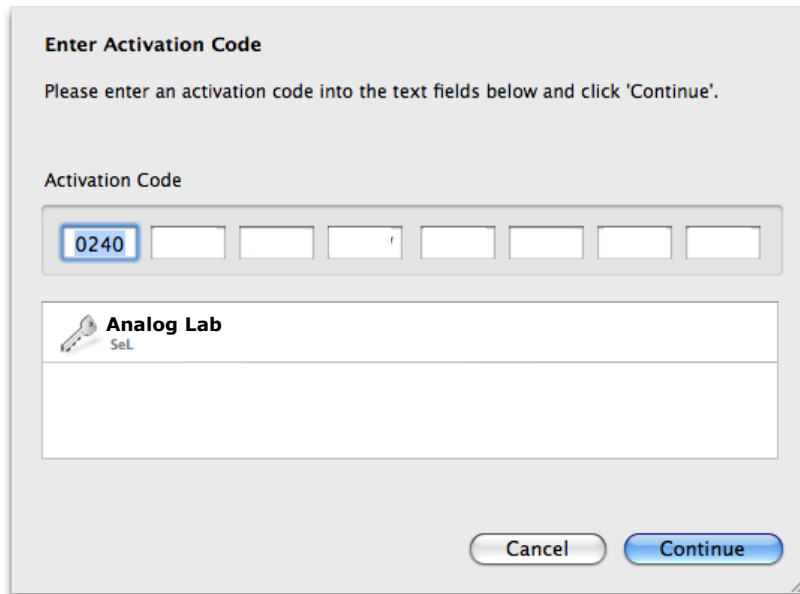
---

“License Control Center”メインウィンドウで“SeL”ソフトウェア・ dongleがあなたのコンピューターにインストールされていることを確認してください。



*License Control Center* メインウィンドウ, *Soft-eLicenser* が何も入っていない状態。


“License Control Center”メニューの“Enter Activation Code”ボタンをクリックし、アクティベーション・コードを入力してください。単純にARTURIAウェブサイトのあなたのアカウントでコピーした 32 ケタのコードをペーストするだけです。



アクティベーション・コードの入力欄

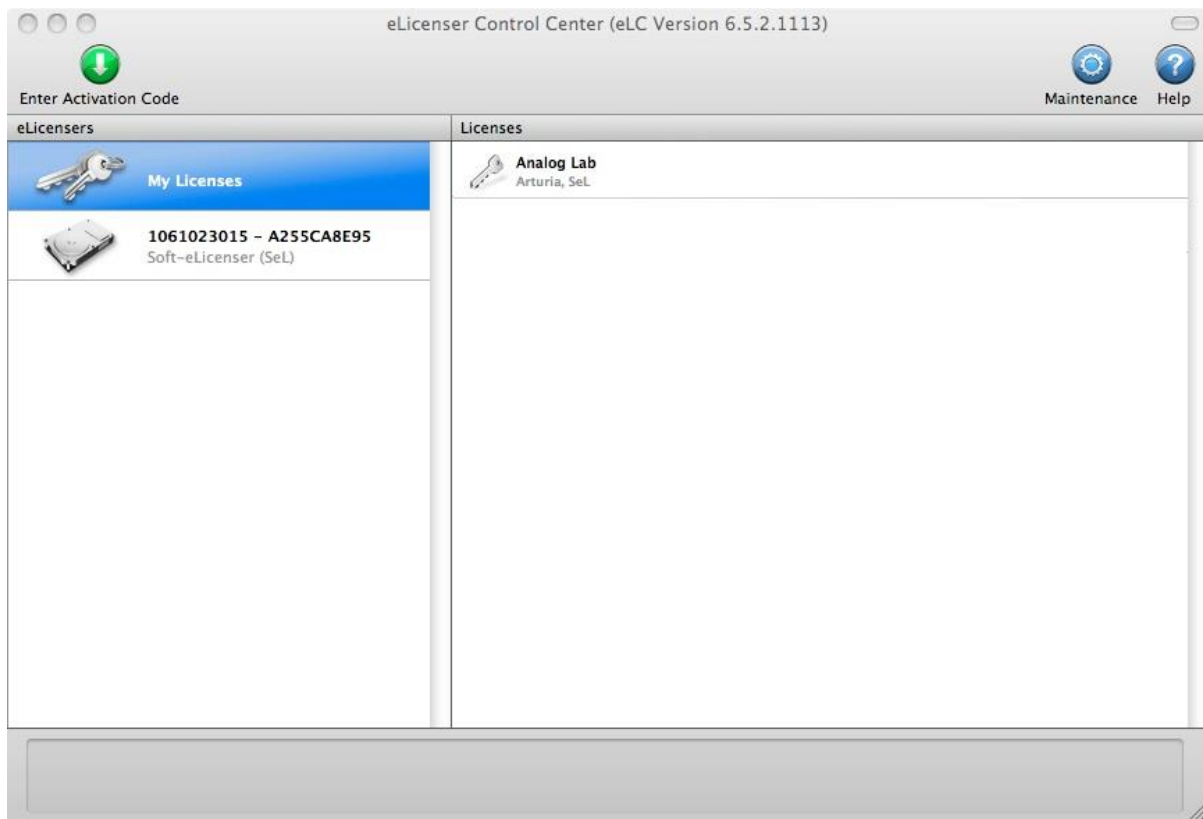
License Control Center は minimoog V を使用できるソフトウェア・ライセンスをダウンロードする準備ができています。“Continue”をクリックしてください。そしてプログレス・バーは、ダウンロードが完成するまでの進行を表示します。表示されるポップアップ・ウィンドウを確認して“Close”をクリックしてください。

---

 USB-eLicenserハードウェア・dongleがコンピューターに接続され、検出された場合、センターは、ライセンスのダウンロードのデフォルト出力先として認識します。

---

現在、License Control CenterのウィンドウはあなたのAnalog Labのライセンスがインストールされ、アクティベートされていることを示しているはずで



ライセンスはインストールされ、アクティベートが完了しました。

それでは、さっそくAnalog Labを起動してみましょう！

## 4 ANALOG LAB クイックスタート

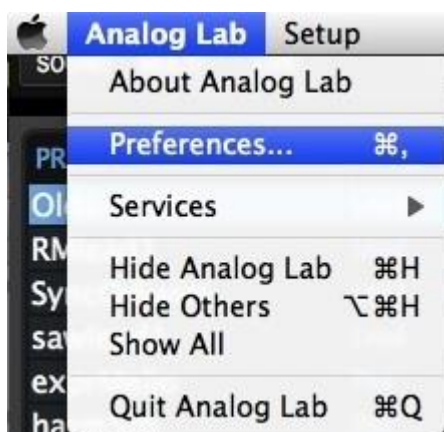
この章では、Analog Labを直ぐに使用し始めるための方法を説明しています。ここでは詳細な部分には触れていません。この章での目的は、できるだけ早く使用を開始し、そのサウンドを楽しんで頂くことです。Analog Labがどのように動作するのかより深く詳細な説明を必要とする場合は第 5 を参照してください。

### 4.1 Audio & MIDI セットアップ

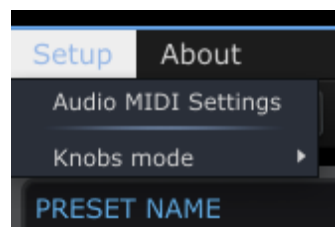
Analog Labを起動して最初に行うことは、ソフトウェアが正しくオーディオ出力に接続され、外部キーボードからのMIDIを受信するように設定されているかを確認することです。

#### 4.1.1 オーディオ・セットアップ

Analog Labのオーディオドライバーの設定を確認するには、Analog Labのドロップダウンメニューから選択するか、Macでは[Command]+[,]をクリックしてプリファレンスウィンドウを開きます。



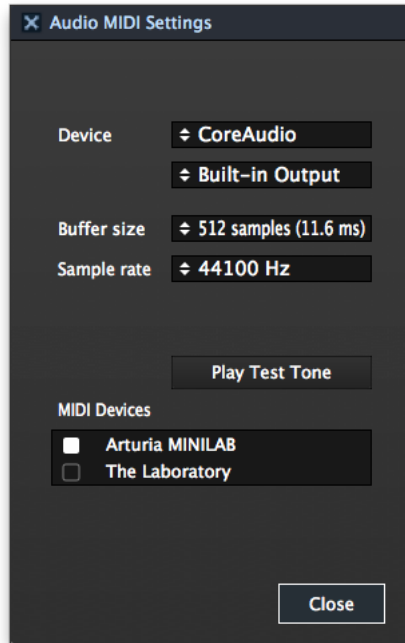
Macでプリファレンスウィンドウを開く...



...Windowsの場合

これは、オーディオ & MIDIセッティングウィンドウを開き、好ましいオーディオ出力デバイスを選択します。

“Play Test Tone” ボタンをクリックし、サイン波の音を確認できた場合は出力の設定が正しく行われています。音が出なかった場合、正しいオーディオドライバーが選択されているか、スピーカー、またはヘッドフォンが接続されているか確認してください。



オーディオ & MIDI セットアップウィンドウ

#### 4.1.2 MIDI セットアップ

Analog Labとユーザーの経験はArturia MiniLabのような外部MIDIキーボードと同時に使用することでより一層強化されます。ArturiaのMIDIキーボードであれば、Analog Labは、接続されるとどのモデルか自動で検出し、接続されているものと一致するバーチャルキーボードをメインディスプレイに設定します。

*注: このマニュアルでは、Analog Labのデフォルトのバーチャルキーボード・インターフェイスを使用していると仮定して進めます。他の外部コントローラーを使用している場合、Analog Labで使用する方法を知るために、そのユニットのマニュアルを参照してください。*

USB MIDIコントローラーとAnalog Labを接続することはとても簡単です。前述のセクション 4.1.1 で示したようにオーディオ & MIDIセットアップウィンドウを開き、使用するUSB MIDI キーボードに対応したMIDIデバイスセクションのボックスにチェックを入れてください。

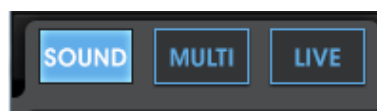
オーディオとMIDIの設定の詳細な説明はセクション 5.1.3 を参照してください。

## 4.2 サウンドモードのクイックスタート

### 4.2.1 プリセットの選択

オーディオプリファレンス設定が完了したら、あとは指先で 5,000 以上もの音色を使用できるようになり、Analog Labで音楽を制作することがいとも簡単に行えるようになります。

最初にサウンドモードに切り替えるためにメインウィンドウの左上隅にある“Sound”タブをクリックしてください。



サウンドモード・タブ



これはサウンドモードのプリセットマネージャーを呼び出し、使用可能なすべてのプリセットのリストが表示されます。このウィンドウでは一つのプリセットを選択し、バーチャルMIDIキーボードや外部MIDIソースからの方法でそれを鳴らすことができます。

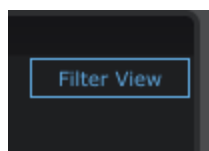
PRESET NAME	TYPE	INSTRUMENT	FAV.	RATING	DESIGNER	FACT.
ADDYSSU 1	EFX	AKP2600 V	☺	●●○○○	C.Engel	●
Abbyss02	EFX	ARP2600 V	○	●●○○○	C.Engel	●
Abduction_FX	EFX	PROPHET 5	○	●●○○○	Matthew S...	○
Abyss	EFX	ARP2600 V	○	●●○○○	JM_Blanchet	●
ACC-01	Guitar	MODULAR V	○	●●○○○	M.Lupo	●
ACC-02	Guitar	MODULAR V	○	●●○○○	M.Lupo	●

サウンドモードのプリセットリスト

選択したいプリセットの名前をクリックします。上に示すようにプリセットが選択されると青色にハイライトされます。

#### 4.2.2 プリセットリストをフィルタリングとソートする

Analog Labは、特定のサウンドタイプを探している時に非常に便利なオプションのソート(並べ替え)とフィルタリングを提供します。それにアクセスするには、スタジオビューの右上隅にある“Filter View”ボタンをクリックしてください。:



“Filter View”ボタン

これはデータフィルター・ウィンドウを開きます。それは下記のようなウィンドウです。

INSTRUMENTS	TYPES	CHARACTERISTICS	OPTIONS
<input type="checkbox"/> ARP2600 V	<input type="checkbox"/> Bass	<input type="checkbox"/> Organ	<input type="checkbox"/> Funky
<input type="checkbox"/> CS-80 V	<input type="checkbox"/> Brass	<input type="checkbox"/> Pad	<input type="checkbox"/> Aggressive
<input type="checkbox"/> JUPITER-8V	<input type="checkbox"/> EFX	<input type="checkbox"/> Percussive	<input type="checkbox"/> Ambient
<input type="checkbox"/> MINI V	<input type="checkbox"/> FM	<input type="checkbox"/> Piano	<input type="checkbox"/> Bizarre
<input type="checkbox"/> MODULAR V	<input type="checkbox"/> Guitar	<input type="checkbox"/> Sequence	<input type="checkbox"/> Bright
<input type="checkbox"/> PROPHET 5	<input type="checkbox"/> Lead	<input type="checkbox"/> Strings	<input type="checkbox"/> Complex
<input type="checkbox"/> PROPHET VS		<input type="checkbox"/> Dark	<input type="checkbox"/> Simple
<input type="checkbox"/> SEM V		<input type="checkbox"/> Digital	<input type="checkbox"/> Soft
<input type="checkbox"/> WURLITZER V		<input type="checkbox"/> Ensemble	<input type="checkbox"/> Soundtrack

サウンドモードでのデータフィルター・オプション

注:ご使用のモニターサイズに応じてすべてのフィルター・オプションを見られるようにするためにアプリケーション・ウィンドウの上部にある“KEYB”ボタンをクリックする必要があります。

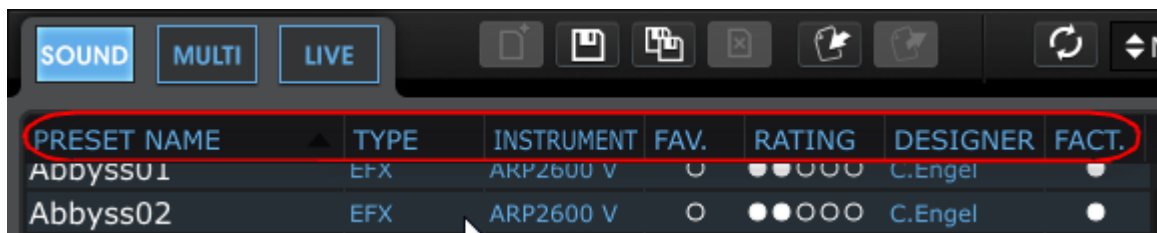
好みのキャラクターに属するプリセットを表示するためにこのウィンドウを使用します。

- タイプ(ベース、リード、パッド、シーケンス等)
- インストゥルメント(プリセットを作成したシンセサイザー)
- キャラクター(アグレッシブ、アンビエント、ファンキー、サウンドトラック等)
- お気に入り(サウンドリストのFav.コラム)とユーザー(Arturiaから提供されるプリセットは“ファクトリー”と、ユーザーによって作成されたプリセットは“ユーザー”とマークされます)

その後、これらの分類のいずれか、記載の列によって結果を並べ替える事ができます。

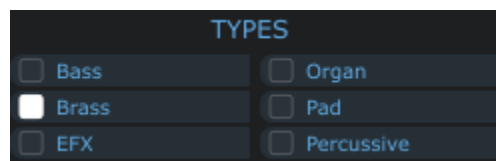
- プリセットネーム(アルファベット順)
- タイプ(ベース、リード、パッド、シーケンス等)
- インストゥルメント(プリセットを作成したシンセサイザー)
- お気に入り

...それとレーティング、サウンドデザイナー名、ファクトリー、またはユーザープリセットなどの基準。メインのソート順を選択するために必要なコラムの見出しをクリックしてください。



ソート条件を指定するために列の見出しを選択

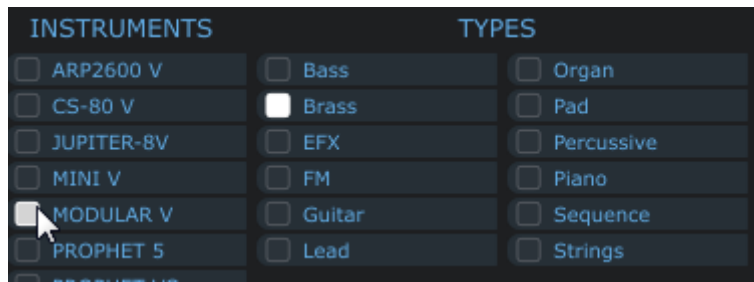
例を見てみましょう。ブラスサウンドを探しているとします。“TYPE”フィルターで“BRASS”をクリックすることから始めます。フィルターがブラスを対象にしていることを示すように名前の左側にあるボックスが白くなります。



フィルターがブラスを選択

フィルターが選択されるとすぐにプリセットリストは選択したタイプ(この場合は“ブラス”)のみの表示に変更します。

次に、Modular VIによって作成されたブラス音を選択したい場合もインストゥルメント列に対応したボックスをクリックします。そうするとチェックを入れた条件にマッチするプリセットを表示するように変更されます。



フィルターがModular Vを選択

これで 2 つのフィルターを働かせたので“Modular Vインストゥルメントで作成されたブラス音”をプリセットリストに表示しています。

PRESET NAME	TYPE	INSTRUMENT	FAV.	RATING	DESIGNER	FACT.
Tuba2	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Original	●
Shakehorn	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Original	●
SawBrass	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	M.Lupo	●
OctBrass	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	M.Geiss	●
Ober	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	K.Ujiie	●
MemryBras3	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	C.Engel	●
MemryBras2	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	C.Engel	●
JUMPin	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	K.Ujiie	●
JP8	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	K.Ujiie	●
GentleScoup	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Original	●
FrHornz	Brass	MODULAR V	●	●●○○○	C.Engel	●
FireCrackA	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Matsutake	●
BrightBrass	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	M.Lupo	●
BrassSynth3	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	L.Llorca	●
BrassAt01	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	M.Geiss	●
B_Mask	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Matsutake	●

“Modular V”で作成した“ブラス”という条件にマッチしたプリセットリスト

ではプリセット名“OctBrass”を聴いてみましょう。プリセットを選択するにはそのプリセット名をクリックするだけです。その名前がハイライトされている場合は、ロードされています。

PRESET NAME	TYPE	INSTRUMENT	FAV.	RATING	DESIGNER	FACT.
Tuba2	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Original	●
Shakehorn	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	Original	●
SawBrass	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	M.Lupo	●
OctBrass	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	M.Geiss	●
Ober	Brass	MODULAR V	○	●●○○○	K.Ujiie	●

プリセット“OctBrass”を選択

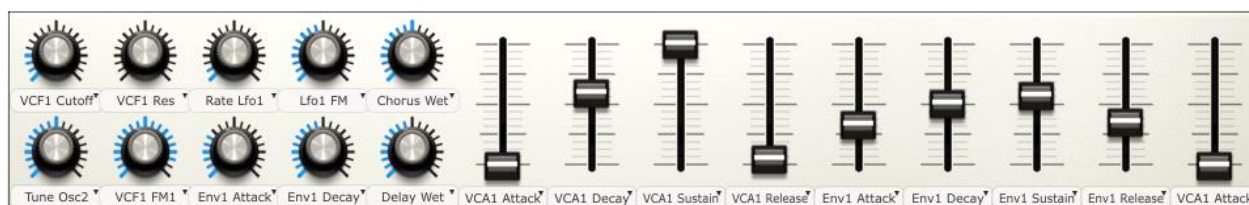
例えば、もう一つ絞り込むための具体的なアイデアを持っている場合、キャラクター・フィルターの 1 つを追加してさらにフィルタリング条件を加えることが可能です。“Bright”ボックスをクリックした場合、プリセットリストは、“Modular Vで作成した明るい響きのブラス”のみをプリセットリストに表示します。上記に見るように“OctBrass”は明るい響きをもっているため、プリセットリストに残っています。

### 4.2.3 プリセットの修正

Analog Labには優れた機能がたくさんあり、なかでもバーチャルキーボードのコントロールセクションに割り当てられるノブとフェーダーがあります。これらのコントロールはどのArturiaコントローラーがAnalog Labに認識されているかによってこれらのコントロールの正確な数と位置は異なりますが、どのモデルを使用しても結果は同じです。それらのノブとフェーダーは、セッションでのサウンドのニーズや、ライブパフォーマンスに合わせてお好みのパラメーターをコントロールに設定し、プリセットを修正することを可能にします。

注: プリセットを切り替えるとコントロールの割り当ての一部が変更される可能性があることを覚えておいてください。例えば、オリジナルのシンセサイザーのパラメーター名の違い(エンファシスとレゾナンス)等や、与えられた特定のパラメーターの有無などが挙げられます。

さて、コントロールセクションの説明を行います。プリセット“OctBrass”を引き続き使用します。デフォルトのバーチャルキーボードを使用している場合は、ノブやスライダーは以下のように表示されます。



コントロールセクション

“OctBrass”が望む音に一番近いと決定して選択しましたが、実際はより明るいサウンドを望んでいるとします。望む音に近づくために行うことは、まず“VCF1 Cutoff”ノブを時計回りに回してみましよう。




フィルターカットオフ・ノブ (VCF1)

次にプリセットに速いアタックを持たせたいとします。これには“AttackTime Env1”と“AttackTime VCA1”とラベルのついたコントロールを最小の位置まで調整します。

オリジナルのプリセット“OctBrass”に今のような若干の修正を加えることで、柔らかいシンセブラスからアグレッシブなポリシンセのサウンドへ変更することができました。また、リリースタイムやその他のパラメーターを変更することによってさらに修正を加えることも可能です。これらパラメーターの膨大な範囲内にサウンドの可能性が広がります。

これらのコントロールの機能についての詳細はチャプター 5.4.6 を参照してください。

 すべてのパラメーターへのアクセス権はエディットを行うインストゥルメントのソフトウェアを所有している必要があります。

## 4.2.4 プリセットの保存

エディットを行ったインストゥルメントを所有している場合、ニーズに合わせて変更した音色をユーザープリセットとして保存することができます。その後は、他のプリセットと同様に簡単に呼び出すことが可能になります。またフィルタリングオプションを追加して他のプリセットと同様にリストに現れるようにすることも可能です。

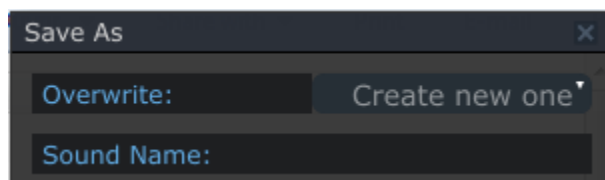
では、先ほど修正した“OctBrass”を保存するためにツールバーのボタン“Save As”をクリックしましょう。



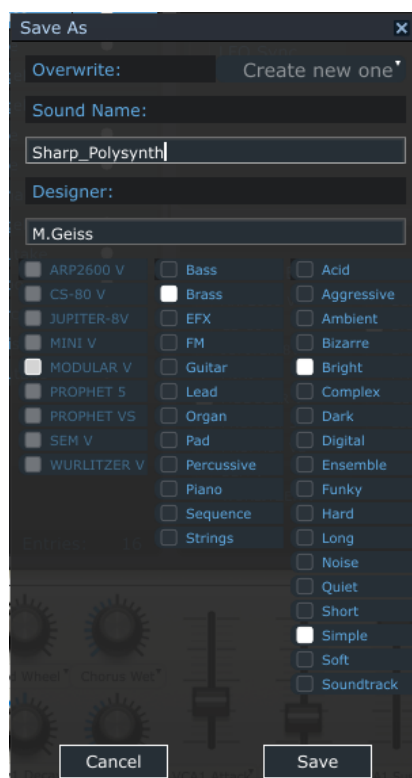
‘Save As’ ボタン

ウィンドウが開き、プリセットに関するいくつかの詳細な記載を行うことができます。

ウィンドウの一番上にある機能は、“Overwrite”です。これは、同じ名前のユーザープリセットに上書きする(Overwrite)か、新しいプリセットを作成するか(Create new one)を選択します。これらはプルダウンメニューによって選択します。



選択した後は、“Sound Name”フィールドに新しいプリセットの名前を入力します。



‘Save As’ ウィンドウ

将来的により簡単に作成したプリセットを見つけることができるように“タイプ”や“キャラクター”を選択します。これを行った後に“Save”ボタンをクリックします。新しいプリセットにマッチフィルターオプションを設定すると新しいプリセットがサウンドサーチ・ウィンドウのプリセットリストに表示されます。

同様に新しいプリセットをカスタマイズすることができる“Preset Detail”ウィンドウでピッチベンドレンジやポリフォニック数のような設定を行うことも可能です。(詳細については 5.4.5 を参照してください。)

## 4.3 ウィンドウ・マネージメント

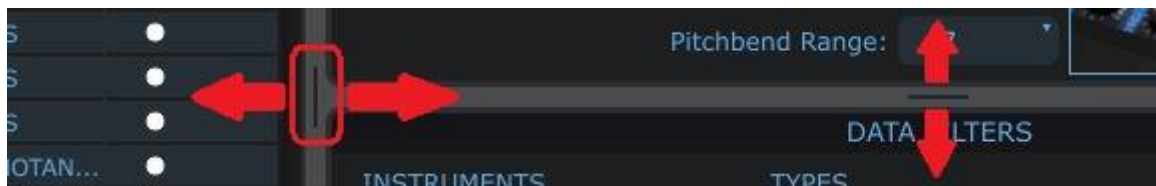
いくつかの基礎について説明したので、次はAnalog Labの画面をニーズに合わせて設定できることを紹介します。

ここまで個々のウィンドウの機能について紹介して来ましたが、ウィンドウの境界に関するかなり便利ないくつかの機能があります。

### 4.3.1 クリック&リサイズ

お気付きのように各ウィンドウはグレーの枠で囲まれています。この境界線を移動させ、ウィンドウを上げたり、狭めたりすることが可能です。

画面中央の右側のサウンドモードで2つの例を紹介します。:

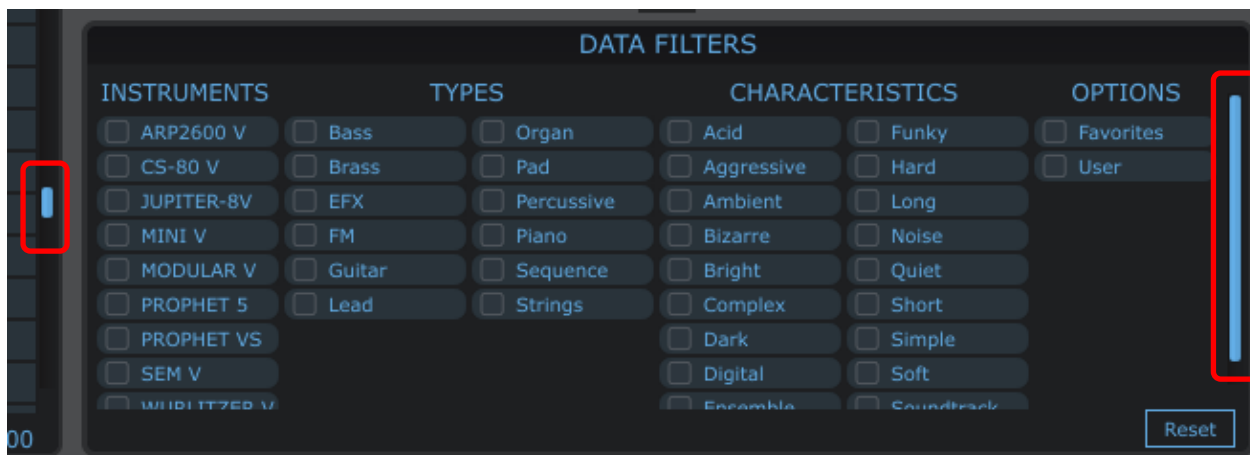


いずれかのタブをクリックしていくつかのウィンドウの割合をお好みのバランスになるようにどちらかの方向へ動かしてください。

### 4.3.2 スクロールバー

一部のウィンドウには、コンピューターのモニターに表示しているよりも多くの情報が含まれています。サウンドモードのプリセットリストは、この完璧な例です。ウィンドウ内に 5000 サウンドのすべてを表示しようとすると名前が読めないくらい小さくなりますよね！

この問題を解決するためには、ウィンドウのどちらかの端に青いスクロールバーがあります。マウスにスクロールホイールが無い場合は、青いスクロールバーのいずれかをクリックして目的の方向に移動させることができます。



#### 4.4 スナップショットの作成

Analog Labのスナップショット機能は、お気に入りのプリセットをさらに素早くアクセスできるようにします。特定のサウンドやマルチを頻繁に使用する場合、スナップショットに保存するととても便利です。使用しているコントローラーの種類に応じて最高で10個までのスナップショットを保存することができます。そしてインスタントリコールを行えるようにAnalog Labが起動されるとスナップショットの情報もリロードされます。

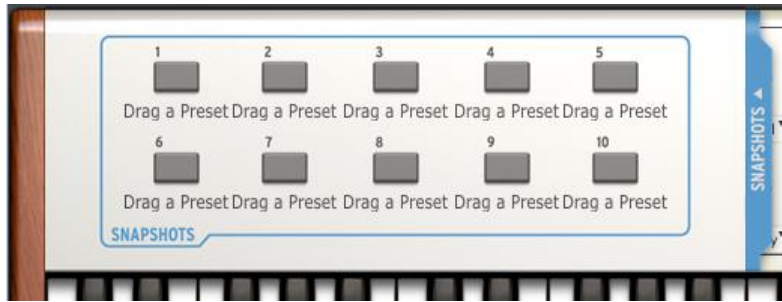
*注: マルチについての説明は、5.5で行います。今のところは、マルチとは2つのサウンドの splitted または、レイヤーアレンジメントだと理解しておいてください。*

バーチャルキーボードのトップパネルの左側に“SnapShot”タブが配置されています。:



スナップショット・タブ

青いエリア(タブ)をクリックすると、スナップショット・セクションを開き下記のような表示に変わります。



The Snapshots section

Y青い“スナップショット”タブが右側に移動していることがわかります。このウィンドウを閉じたい場合は、再度そのタブをクリックします。

スナップショットとして使用中のプリセットを保存することはとても簡単です。単純にスナップショット・ボタンの1つの上にそれをドラッグしてください。

例えばこのように:プリセット“daf”を開き、それをスナップショットとして保存するには、スナップショット 1 ボタンにドラッグします。

同じ事はマルチでも成立します。1つ以上のお気に入りドラッグし、独自のスナップ・ボタンにそれぞれドラッグします。

以下では、2つのスナップショットが作られた時にどのように見えるかについて解説します。一つはサウンド(S)、もうひとつはマルチ(M)についてです。赤いボタンは、2つのスナップショットのうち、現在どちらが選択されているかを示します。



2つのスナップショットが用意されている

必要なスナップショットを呼び出すには、単純に該当するスナップショット・ボタンをクリックするだけです。決して2回以上のクリックを必要としません。スナップショット・タブをクリック、そして必要なプリセットを保存しているスナップショット・ボタンをクリックするだけです。



## 4.5 マルチモードのクイックスタート

### 4.5.1 マルチプリセットの選択

最初の簡単な定義: マルチとは 1 つのキーボードで 2 つのサウンドの組合せを同時にトリガーすることです。例えば、キーボード上にレイヤーするか、左右に別々のサウンドをアサインしてスプリットさせる事ができます。しかし、これは氷山の一角と言えます。: マルチの各サウンド(“パート”と呼ばれる)は、独立してレベル、ステレオパン、2 つのFXセンドとトランスポート(クロマチック、オクターブの両方)の設定を行うことができます。またピッチベンド、モジュレーション・ホイール、アフタータッチ、サステインやエクスプレッションなどのMIDIメッセージによって影響する部分を決定することもできます。

マルチ自体は、2 つの異なるエフェクトを選択してニーズに合わせてそれらをエディットすることができます。FXリターンのレベルやマルチ全体のレベルをコントロールするマスターセクションもあります。

それはサウンドモードのように現状のままでもオリジナルのマルチを作成する礎として使用可能な既製のマルチの大規模なセレクションがあります。マルチリストによって解釈してください。もしかしたらプロジェクトにそのまま使えるリストがあるかもしれません。

もっと色々あるのですが、今はただのマルチモードに入ることにします。これを行うには、ツールバーの“MULTI”タブをクリックします。



マルチモード・タブ

このウィンドウでは、複数のプリセットを選択し、バーチャルキーボードや外部MIDIコントローラーを使用してそれらをプレーすることができます。サウンドモードと同様に選択したマルチは青色にハイライトされます。



マルチモード・ウィンドウ

またサウンドモードと同様にマルチウィンドウの上部の列に従ってマルチのリストを並べ替えることができます。:プリセット名、お気に入り、レーティング、サウンドデザイナー、ジャンル、ファクトリー/ユーザー

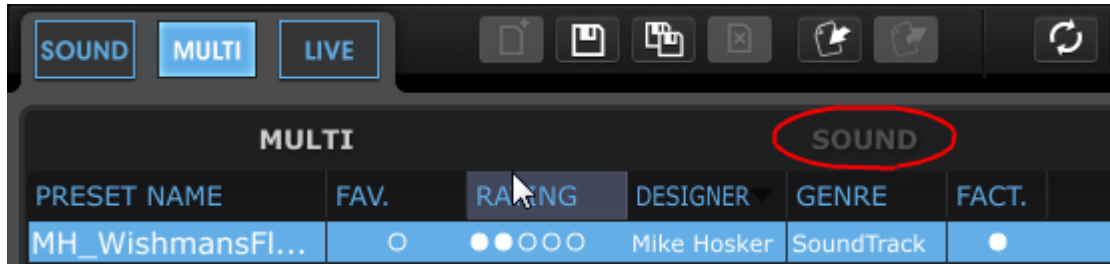
画面の右側にあるプリセットディテール・ウィンドウは、多くの情報をわかりやすく伝えます。2つの部分(パート1とパート2)が明確にマーキングされ、小さなウィンドウ内に各パートに使用されているサウンド名を確認する事ができます。

パート1は赤く記され、パート2は黄色で記されます。この色分けは“MIDI&スプリット”セクションなど、他の場所でも適用されます。キーボードの上半分(赤のライン)をカバーするパート1、キーボードの下半分(黄色のライン)をカバーするパート2が割り当てられていることでこれがスプリット・マルチであることが一見してわかります。キーレンジやMIDIチャンネル、また各パートのトランスポート情報は右側にあるボックスに色分けされ表示されています。

マルチについての詳細な解説は5.5で行います。しかし、ここでもう1つだけ説明しなければならない機能があります。次にマルチ内で使用しているサウンドを変更する方法について説明します。

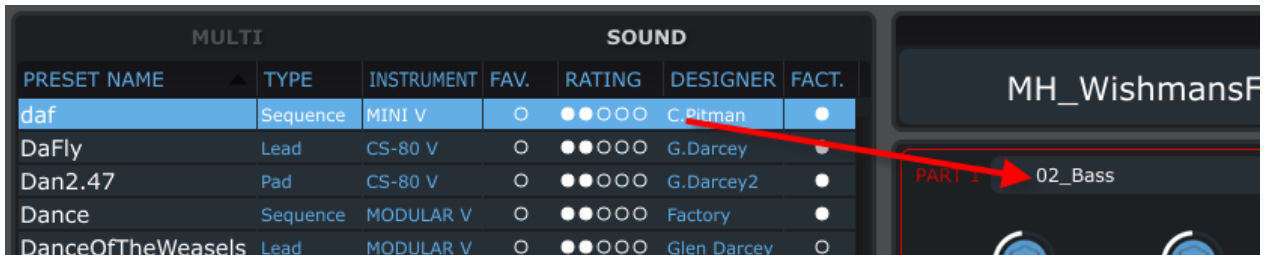
#### 4.5.2 マルチ内でサウンドを変更する

マルチモード・ウィンドウの上部を見てください。



プリセットリスト・ウィンドウ上部右側にあるグレーの“SOUND”という文字は見えますか？この名前をクリックするとサウンドモードの音色のリスト全体が見えるようになります。サウンドモードの時と同様に列上部のコラムをクリックすることでサウンドリストをマルチモードに分類することができます。

このリストの中のいずれかの音色をクリックしてパート 1、またはパート 2 ウィンドウ内のサウンド名上にドラッグします。パート内でドロップしたサウンドは、すぐにマルチに反映されます。



マルチをエディットするための詳細な方法については、5.5 を参照してください。

#### 4.5.3 エディットしたマルチをユーザープログラムに保存する

いくつかの単純な変更は、ユニークで便利なマルチになる可能性があります。それを維持しておきたい場合、それを実現するのは簡単です。

- “Save As” ボタンをクリック
- マルチネームを入力
- ジャンルを選択
- “Save” をクリック

これでオリジナルのマルチが出来上がりました！

#### 4.5.4 白紙の状態からマルチを作成

我々のサウンドデザイナーは、様々なマルチを作成するという素晴らしい仕事をやってのけましたが、そのフィールドにある何かを見つけ進行中のプロジェクトに合うように微調整を行うことがあります。しかし、何もない状態から何かを構築することは楽しくもあり、インスピレーションの大きな源となります。

白紙の状態から始めたい場合、ツールバーの“NEW”ボタンをクリックしてください。



注：“NEW”ボタンは、マルチモードでのみ有効です。

## 4.6 ライブモードのクイックスタート

簡単にアクセスするためにサウンド、マルチ・ボタンの隣にAnalog Labの3つ目のオプションであるライブモードがあります。

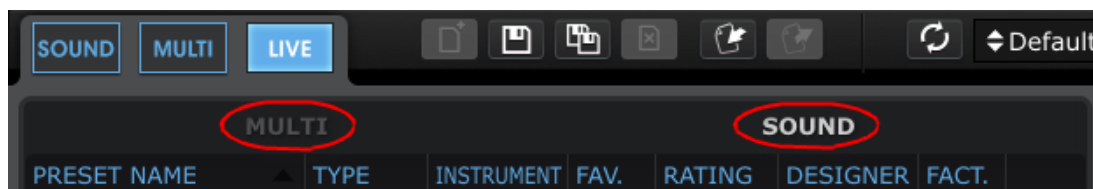
簡単にいえば、このモードではセットリストを作成することができ、割り当てた音色にMIDIコントローラーや、DAWなどのホストアプリケーションからのインスタントリコールのための特定のMIDIプログラムチェンジをマルチに適用することができます。

詳細については第5章で解説します。まず試してみるためには、ライブモード・ボタンをクリックします。



ライブモードを選択

次にプリセットリストの一番上にある1つ以上のカテゴリを選択し、セットリストにマルチ、またはサウンドを配置させるか決定します。:



さて、サウンドで作業をしてみましょう。サウンド名のどれかをクリックしてライブモードのウィンドウの右側にあるプログラムマップ・セクション上にそれをドラッグします。

MULTI				SOUND		
PRESET NAME	FAV.	RATING	DESIGNER	GENRE	FACT.	
Surfs Up Detroit	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Sweet Chariot	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Sword Chords	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Synth Goop	○	●●○○○	Mike Hosker	Urban	●	
Teslan Wand	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
The Big Electron	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
The Joy Of Arp	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
The Submariner	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Theres Johnny	○	●●○○○	Mike Hosker	SoundTrack	●	
Throaty Talker W...	○	●●○○○	Mike Hosker	Funk	●	
Throaty Talker W...	○	●●○○○	Mike Hosker	None	●	
Time Zone 4D	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Tower Of Babel	○	●●○○○	Mike Hosker	Classical	●	
Trans Am Depot	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Ultra Riser	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Vintage Everything	○	●●○○○	Mike Hosker	Classical	●	
Virtual Geraldo	○	●●○○○	Mike Hosker	None	●	
Who Gnos	○	●●○○○	Mike Hosker	Rock	●	
Windy Bass	○	●●○○○	Mike Hosker	Electro	●	
Wishmans Flume	○	●●○○○	Mike Hosker	SoundTrack	●	

PROGRAM MAP					
PROG #	SNAP	NAME	TYPE	SONG	DEL
1	1	Smoothy	SOUND		×
2	2	Sweet Chariot	MULTI		×
3	3	The Big Electron	MULTI		×
4	4	Theres Johnny	MULTI		×
5	5	Slow Shimmer	SOUND		×
6	6	Goof Lead	SOUND		×
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

別のアイテムを選択するにはサウンドリストから別の音色をドラッグするか、マルチカテゴリに切り替えて処理を繰り返してください。

ライブモードにはもっとたくさんの機能があります！詳細については5.7を参照してください。

## 5 ANALOG LAB を使用する

Analog Labは、以前に発表された“Analog Laboratory”、“Analog Factory”、“Analog Player”の成功に基づいて開発されました。世界でも最も偉大なハードウェア・シンセサイザーをArturiaがエミュレーションしたソフトウェア・パッケージから数千ものプリセットを提供しています。

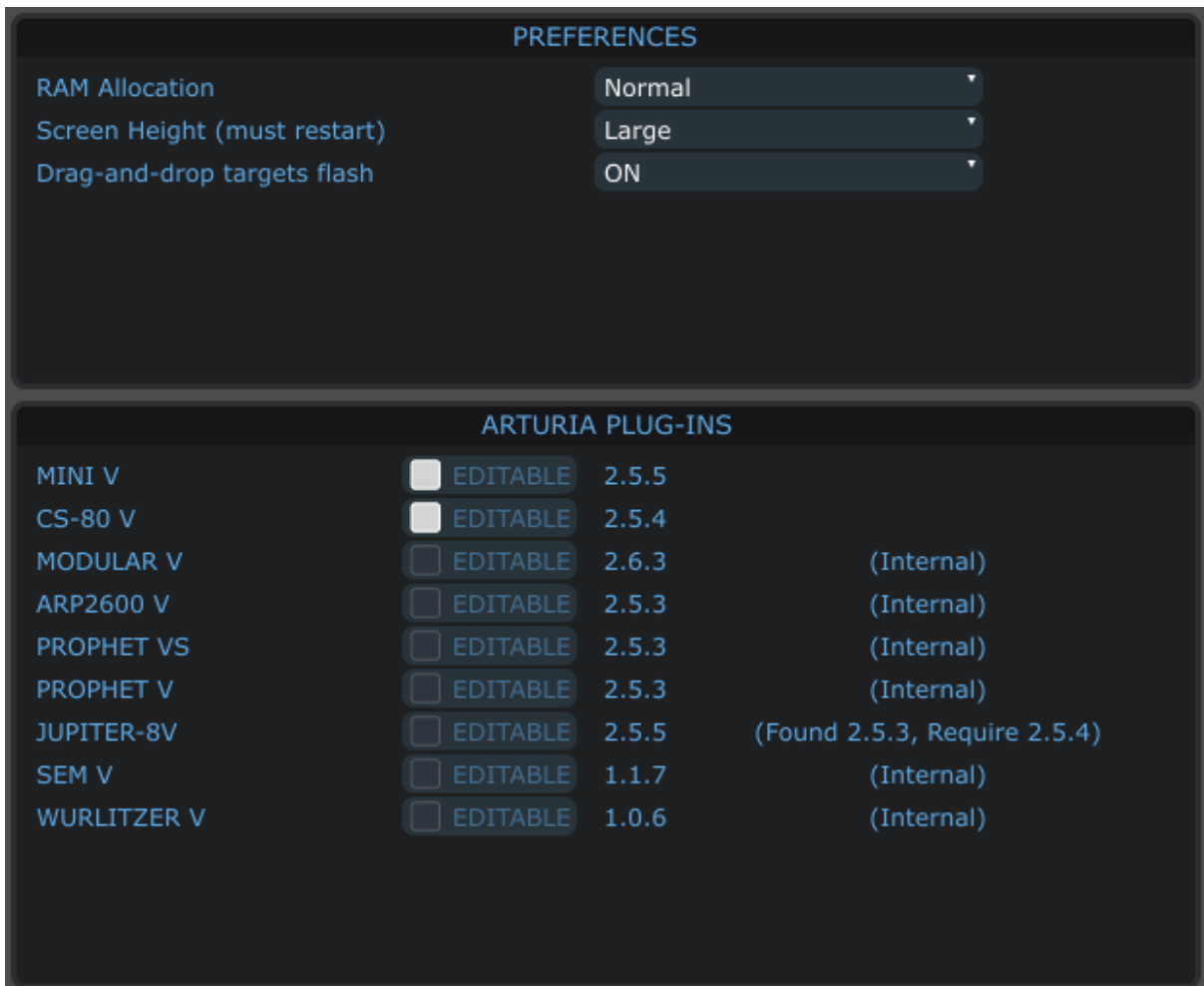
この章では、Analog Labの持つ可能性を最大限に活用できるよう機能を徹底的に説明します。

### 5.1 コンフィグレーション

#### 5.1.1 ゼネラル・オプション



プリファレンスは、ツールバーの右側にある“PREF”ボタンをクリックして設定します。



“プリファレンス”ウィンドウ

次のオプションが使用可能です。

RAM の割り当て	ロー、ノーマル、コンフォータブル、リミット無し
スクリーンの高さ	スモール、ミディアム、ラージから選択。この変更を有効にするには、Analog Labを再起動する必要があります。
ドラッグ&ドロップのターゲットが点滅	マルチモードのパートにサウンドをドラッグするか、ライブモードでのプログラムマップの場所の何れかにサウンドやマルチをドラッグする時、この設定は選択したターゲットが点滅するかどうかを決定します。この通知を必要としない場合は、オフに設定することも可能です。デフォルトではオンです。

### 5.1.2 Arturia プラグイン

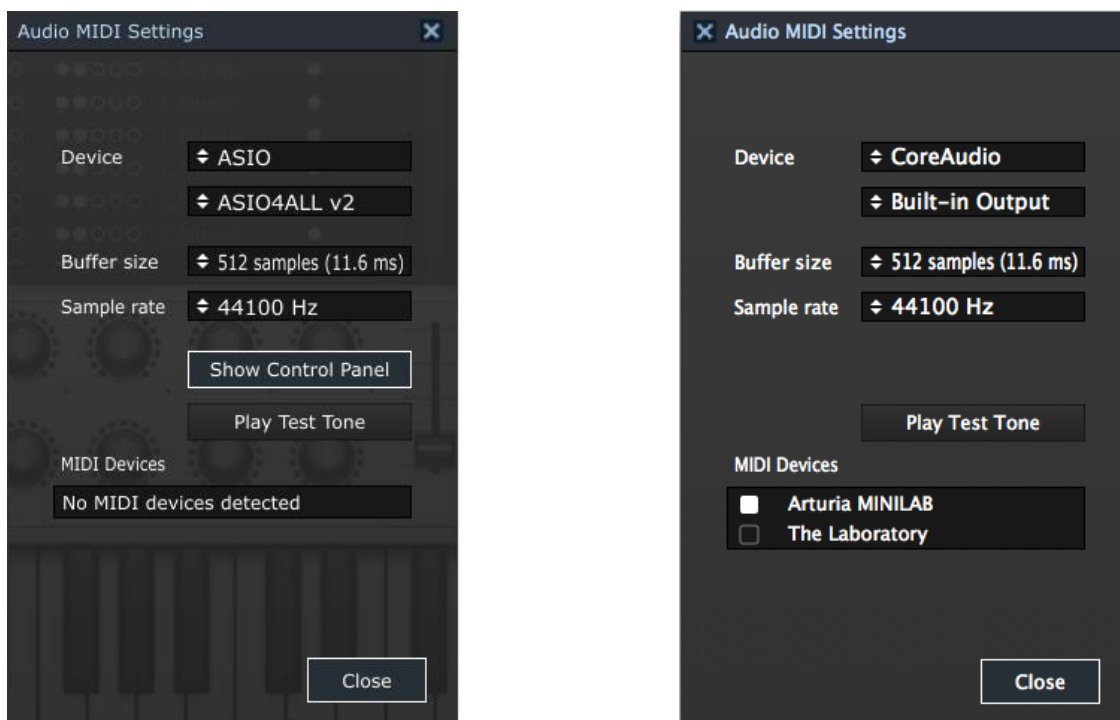
プリファレンスウィンドウのArturiaプラグインセクションでは、コンピュータにArturiaプラグインのフルバージョンが認識されているかをチェックすることができます。(デモ版ではなく購入しオーサライズされたものを意味します)

- チェックボックス“**Editable**”は、フルプラグインからのサウンドが編集可能かどうかを示します。
- ロードされたプラグインの“バージョン”を表示します。(フル、またはインターナル)
- **Internal:** Analog Lab は、フルバージョンを見つけられず、(Analog Labでインストールされる)インターナルバージョンをロードしました。
- **Found 2.5.3, Require 2.5.4:** これは、正常に動作させるために必要なバージョンよりも古いプラグインがインストールされていることを意味します。プラグインをアップデートするとそれ以降に正常な動作をさせることができます。
- **Not Authorized:** フルバージョンのプラグインが見つかりましたが、シンクrosoftでのライセンスがありません。これを使用可能にするためにこの製品をアクティベートしてください。

注: サウンドエディット機能の基本的なレベルは、Analog Lab内で行うことができます。オーサライゼーションは、そのインストールメントの完全なエディット機能へのアクセスを可能にします。

### 5.1.3 オーディオ & MIDI セットアップ

基本的なオーディオとMIDIのオプションを定義することができます。

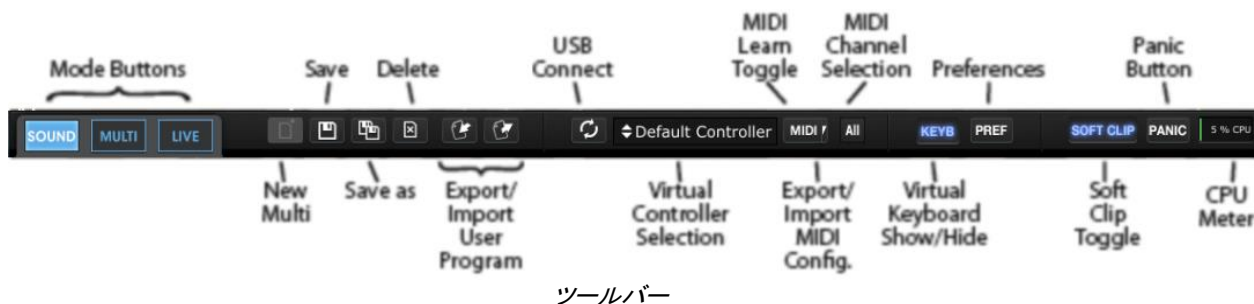


オーディオ & MIDI 設定ウィンドウ (Windows と Mac)



<b>デバイス (DEVICE)</b>	<p>上の行では、Analog Lab のサウンドを出力するオーディオドライバーを選択しません。</p> <p>下の行では、オーディオ出力を選択します。Mac でのデフォルト設定は“内蔵出力”です。Windows では、サウンドカードに適切な ASIO ドライバーの使用をお勧めします。</p>
<b>テスト (TEST)</b>	<p>デバイスが正しく認識、接続されているか確認するために短いサイン波を出力します。</p>
<b>サンプルレート (SAMPLE RATE)</b>	<p>サンプルレートを選択します。デフォルトは 44.1kHz です。サンプルレートを大きな値にするとサウンドクオリティは上がりますが、CPU に大きな負担がかかります。</p>
<b>オーディオバッファサイズ (AUDIO BUFFER SIZE)</b>	<p>サンプルとミリ秒単位で表示されたオーディオバッファサイズを選択します。デフォルトでは 512 サンプルです。この数値を小さくするとレイテンシーを下げますが、CPU への負荷が増します。逆に数値を増やすと CPU への負荷は軽減されるもののレイテンシーが増加します。</p> <p>※レイテンシー: 演奏してからと音が出力するまでのタイミングの遅延</p>
<b>有効な MIDI 入力 (ACTIVE MIDI INPUTS)</b>	<p>Analog Lab をコントロールするために使用可能な MIDI 入力を表示します。</p> <p>Analog Lab と外部 MIDI キーボードを使用したい場合、ここで選択をします。</p>

## 5.2 ツールバー

ツールバーには、必要不可欠なアイコンのセットが左右に置かれています。



ツールバーからは以下の機能にアクセスすることができます。

<b>サウンド(Sound)</b>	Analog Labの出発点でもあるサウンドモード・ページを選択します。
<b>マルチ(Multi)</b>	マルチモードに移動します。2 つのサウンドがコントローラーでプレーされるか、独立して再生されるかもしれません。
<b>ライブ(Live)</b>	ライブモードに移動します。最高で 128 音、またはマルチをパフォーマンスや、簡単にDAWでアクセスできるよう必要な順序で配置することができます。
<b>新規作成(New)</b>	サウンドやFXなどがアサインされていない空のマルチを作成します。
<b>保存(Save)</b>	使用中のユーザープログラムへの変更を保存します。
<b>名前をつけて保存(Save As)</b>	修正したサウンドやマルチに新しい名前やフィルターラベルをつけて保存します。この新しいプログラムはユーザープログラムになります。(ファクトリーには適用できません)
	 (ソフトウェアと同時にインストールされる)ファクトリープリセットは、保存、削除することができません。しかし、Save as機能によってユーザープリセットへと定義を変えた場合は、修正、保存、削除が可能になります。
<b>削除(Delete)</b>	選択したユーザープログラムを削除することができます。
<b>エクスポート(Export)</b>	選択したユーザープログラムをエクスポートすることができます。“Export”をクリックし、作成したドキュメント(サウンドは*.lsx、マルチは*.lmx)をエクスポートする目的地を設定し、名前をつけてください。これらのファイルは、1 つのユーザーサウンド、または 1 つのユーザーマルチを保存しています。
	 ファクトリープリセットのインポート/エクスポートはできません。
<b>インポート(Import)</b>	ユーザープログラムをインポートしてコレクション内に新しいユーザープログラムを追加します。これらのファイルは、フォーマットがサウンドは*.lsx、マルチは*.lmx であり、1 つのユーザーサウンド、または 1 つのユーザーマルチを保存しています。
<b>接続(Connect)</b>	USB MIDIコントローラーを接続する前にAnalog Labを起動した場合、MIDI 接続を確立するためにこのボタンをクリックしてください。
<b>バーチャルコントローラー(Virtual Controller)</b>	Analog Labをスタートした時にどのバーチャルコントローラーが認識させるか選択することができます。



<b>MIDI</b>	Analog Labで使用するバーチャルコントロールに“Learn”モードを有効にします。各コントロールは、入力されるMIDIコントロールメッセージにリンクすることができます。そこで学習したアサイン全体の設定はコンフィグレーションと呼ばれます。  MIDIコンフィグレーションのエクスポート/インポートメニューにアクセスするには、下向きの矢印をクリックしてください。
<b>All</b>	ボタンをクリックし、ドロップダウンメニューからAnalog LabのマスターMIDIチャンネルを選択することができます。(ALL、1~16)デフォルトでは、どのMIDIチャンネルにも反応できる(オムニモード)ように“ALL”に設定されています。
<b>キーボード(Keyb)</b>	バーチャルキーボードの表示/非表示を切り換えます。コントロールセクションでは表示されたままになります。
<b>プリファレンス(Pref)</b>	スクリーンの高さ、ノブ・モードや他の選択が設定できるようにプリファレンスウィンドウを開きます。Arturiaプラグインのステータスも表示します。
<b>ソフトクリップ(Soft Clip)</b>	出力信号が非常に大きくなったときにデジタルディストーションが起こるのを防ぎます。この機能は効果的ですが、この機能をオフに設定するオプションを提供します。
<b>パニック(Panic)</b>	すべての音の発音を止めます。
<b>CPU メーター(CPU meter)</b>	サウンドやマルチがコンピューターのプロセッシングリソースに与えている負荷を表示します。

## 5.3 バーチャルキーボード

サウンドを調整するためにクリック&プレーのキーボードを使用することによって、多くコントロールへのアクセスを可能にします。各セクションを見てみましょう。

### 5.3.1 バーチャルキーボード・オプション

Analog Labは、Arturiaコントローラーを検出すると自動的にすべてのコントロールをコンピューター上に表示し、それらの割り当てが瞬時に一致するようにその外観と機能が一致するバーチャルキーボードを選択します。この割り当てを上書きするかAnalog Labに接続するArturiaのキーボードをお持ちでない場合、ツールバーのプルダウンメニューで4つのコントローラーの中からいずれかを選択することが可能です。



使用できるコントローラーの数に最も近いものを選択してください。次に起動する際に、Analog Labはこの選択を記憶しています。

### 5.3.1 バーチャルキーボード: コモンコントロールと機能

#### 5.3.1.1 マスターボリューム

各バーチャルキーボードは、ほぼ同じ場所にマスターボリュームを備えています。ピッチ/モジュレーション・ホイール(またはストリップ)とコントロールセクションの近くに。このノブを使用すると、Analog Lab全体の音量を設定し、新しいプリセットに変更されてもそれは変わりません。

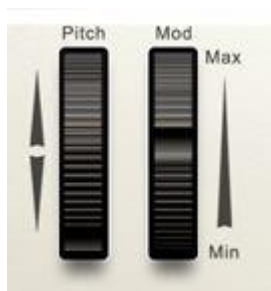


マスターボリューム・ノブ

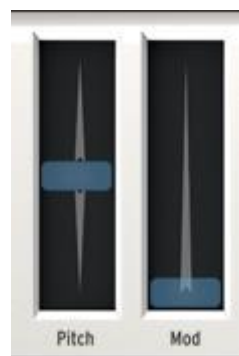
マスターボリュームを調整するためにこのノブをクリックしてドラッグします。

#### 5.3.1.1 ピッチ&モジュレーション・ホイール/タッチ・ストリップ



選択したバーチャルキーボードによって外観の違いはありますが、常にキーボードの左側にこれらのコントロールが備わっています。



ピッチ / モジュレーション・ホイール

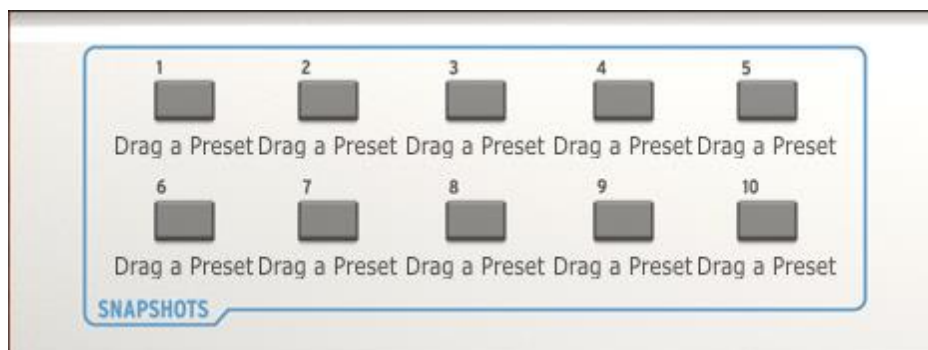


タッチ・ストリップ

ピッチ (Pitch)	音の高さをコントロールします。クリックし、アクティブなサウンドのピッチ (高さ) をコントロールするために上下にドラッグします。
モジュレーション (Mod)	モジュレーションの深さ (MIDIコントローラー #1) をコントロールします。クリックしてモジュレーションを増やすために上下にドラッグしてください。  モジュレーション・ホイールは、必ずしもすべてのプリセットに接続されているわけではありません。
ピッチ (Pitch)	音の高さをコントロールします。クリックし、アクティブなサウンドのピッチ (高さ) をコントロールするために上下にドラッグします。
モジュレーション (Mod)	モジュレーションの深さ (MIDIコントローラー #1) をコントロールします。クリックしてモジュレーションを増やすために上下にドラッグしてください。  モジュレーション・ホイールは、必ずしもすべてのプリセットに接続されているわけではありません。

### 5.3.1.2 スナップショット・タブ

キーボードの左側にある縦の青いラベルは、バーチャルキーボードのスナップ・ボタンを呼び出す事ができます。使用できるスナップショットの数は各キーボードのオプションによって異なります。このラベルをクリックしてスナップショット・パネルを開きます。もう一度クリックすると、スナップショット・パネルは閉じます。

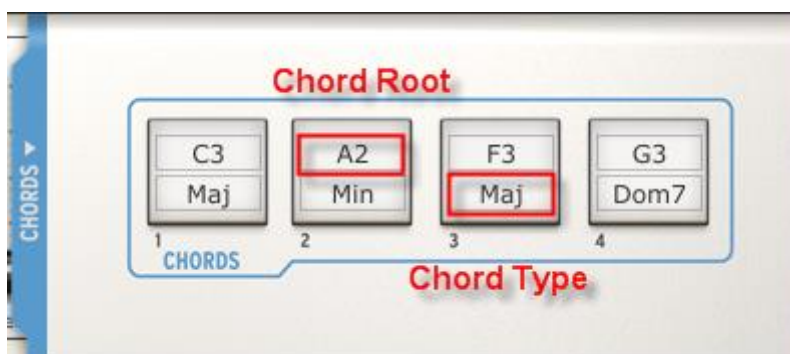


スナップショットを作成するには、サウンドやマルチをクリックして、スナップショット・ボタンの上にドラッグします。次回からは、そのプリセットを使用する場合にはスナップショット・タブを開き、そのボタンをクリックするだけです。そこに置いたサウンドやマルチが記憶されたままになっています。

よく使用するサウンドやマルチをArturiaコントローラー・キーボードのパッドから呼び出すことができる便利な機能に加えて、サウンドの比較をするために使用することもできます。例えば、異なるフィルターの設定やエフェクト、ディケイタイムなどを変化させた同じプリセットの複数のバージョンを記憶させ、どれが一番プロジェクトにマッチしているか比較するために使用するととても便利です。

### 5.3.1.3 パッド・タブ

スナップショット・タブと同様に、キーボードの右側にある縦の青いラベルは、バーチャルキーボードのパッド・グループを非表示にすることができます。利用可能なパッドの数は各キーボードのオプションによって異なります。このラベルをクリックすることで、スナップショット・パネルと同様にパネルを開閉することができます。



パッドをクリックした時にコードを指定してトリガーすることも可能です。これを行うには、各フィールド内をクリックし、必要な値を入力します。キーボードのレンジ内で、Cメジャー7 をトリガーしたい場合、コードタイプメニューからコードルート“C3”を選択し、コードタイプからは“Maj7”を選択します。この設定は次回に立ち上げた場合にも記憶されます。

### 5.3.1.4 5オクターブ・キーボード

外部USB MIDI コントローラーがない場合、バーチャルキーボードをクリックすることによってサウンド、またはマルチをエディット、またはオーディションすることができます。

### 5.3.2 バーチャルキーボード：それぞれのコントロールセクション



デフォルトコントローラー

デフォルトのバーチャルコントローラーでは最大のコントロール数を備えています。: 10 ノブ、9 スライダー、10 スナップショット・ボタン、16 パッド

また、“Laboratory”バーチャルコントローラーはこれにかなり似ています。: 10 ノブ、9 スライダー、10 スナップショット・ボタン、4 パッド。



“Player”コントローラー

“Player”のバーチャルコントローラーは、8 ノブ、4 スナップショット・ボタンを備え、パッドはありません。



“Factory”コントローラー

“Factory”バーチャルコントローラーは、10 ノブ、4 スライダー、8 スナップショット・ボタンを備え、パッドはありません。



“MiniLab”コントローラー

“MiniLab”バーチャルコントローラーは、14 ノブ、8 スナップショット、8 パッドを備えています。



“KeyLab”コントローラー

“KeyLab”バーチャルコントローラーは、10 ノブ、9 フェーダー、10 スナップショット、16 パッドを備えています。

### 5.3.3 パラメーターをMIDIコントロールにアサイン

バーチャルキーボード上のノブやスライダーを使用して Analog Lab 内のパラメーターをコントロールするために使用する外部 MIDI コントロールを記憶させることができます。これは簡単に設定することができます。

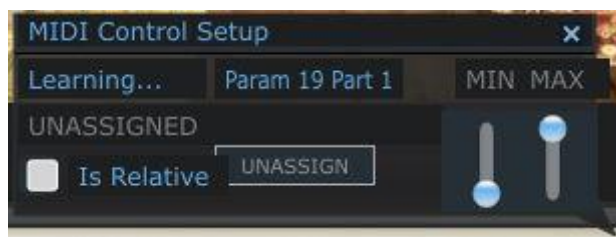
設定に進む前に、使用する MIDI 機器がコンピューターに接続されており、Analog Lab 内のオーディオ & MIDI 設定ウィンドウで選択されていることを確認してください。(5.1.3 を参照してください)

受信する MIDI チャンネルは、ホスト DAW によって Analog Lab プラグインに設定されるか、スタンドアローン・モードでは、Analog Lab アプリケーション自体で設定することができます。

一旦全体的な MIDI チャンネルが指定されると、特定の入力される MIDI メッセージが Analog Lab の特定のバーチャルコントロールに属している事を“マーク”する事ができます。

これを行うには、ツールバーの MIDI ボタンをクリックすると、Analog Lab 内のすべてのバーチャルコントロールが紫色でハイライトされます。その後、アサインしたい Analog Lab コントローラーをクリックします。

“MIDI コントロール設定”ウィンドウでは、Analog Lab の選択したバーチャルコントロールがハードウェア・コントローラー上のどのコントロールで使用するかを学ばせることができます。



外部MIDIコントローラーを割り当てる

上記のウィンドウを題材に話を進めます。

- **MIDIラーニングとは**…使用しているハードウェア・コントローラーからのMIDI情報を受け取るために Analog Labの選択したコントローラーがそれを受け取ることを意味します。
- **コントロール名** : バーチャルコントロールに割り当てたAnalog Labの内部アイデンティティを示します。この名前はエディットできません。
- **MIN/ MAX** : この 2 つのフェーダーは、関連付けられたコントロールが外部コントローラーによって動かせる範囲を示します。コネクションしている間は、必ずこの範囲でコントロールされます。
- **UNASSIGNED** : ハードウェア・コントローラーにより送信されるMIDIデータを受信するMIDI CC番号が割り当てられていないことを示します。
- **Is Relative** : ハードウェア・コントローラーが相対的なフォーマットでデータを送信する場合、このボックスにチェックを入れてください。(0~127 の間を)直線的なデータを送信する場合、このボックスのチェックを外してください。適切な設定はこのパラメーターにハードとソフトの間で信頼出来るレスポンスを確実にすることです。どのオプションを使用すべきかわからない場合には、ハードウェアのマニュアルを参照してください。
- **UNASSIGN** : 特定のコントロールのMIDI接続を無効にするには、上記のように単純にMIDIコントロール設定ウィンドウで“UNASSIGN”オプションをクリックします。

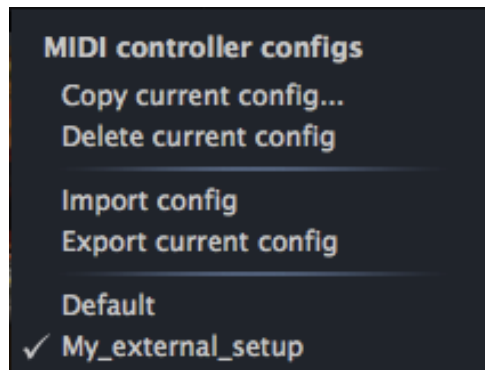
バーチャルコントロールが、外部MIDIコントロールにリンクされていたらAnalog LabはMIDIコントロール設定モードを終了するまでその色は、紫から赤に変更して留まります。

MIDIコントロール設定ウィンドウを閉じるには、もう一度ツールバーのMIDIボタンをクリックします。

#### 5.3.4 EMIDI設定のエクスポート / インポート (\*.lab2midi)

外部MIDIコントローラーへのMIDIコントロール設定の割り当てをかんりょうしたら、バックアップとして設定をエクスポートしてください。レコーディングやパフォーマンスする場所に従い、異なるMIDIコントローラーのコントロールアサインを作成することもでき、エクスポートすることも可能です。複数の設定はドロップダウンリストに表示させることができ、素早く選択することができます。

これらのような機能にアクセスすることができます。(ツールバーのMIDIボタンの隣の矢印をクリック)



それらそれぞれの機能の詳細は以下に記載します。

<b>現在の設定をコピー</b> (Copy current config)	現在の設定に加えるどんな変更でもそれは設定の一部となります。新しい設定を作り、偶然に現在の設定に変更を加えないために必ず、この設定をコピーしてください。新しい設定には名前(それはドロップダウンリストの一番下部に表示されます)をつけることを促します。
<b>現在の設定を削除</b> (Delete current config)	<p>注: 削除を行う前に、あとで必要になった時に後悔しないよう最初の設定をエクスポートして置いてください。</p> <p>上の図に基づく“Delete”を選択すると“My_external_setup”がドロップダウンリストから削除されます。削除を行う前にエクスポートした場合は、リストから消してもそれを保存したフォルダ内にセッティングは残るので、後からそれをインポートすることが可能です。</p>
<b>設定のインポート</b> (Import config)	エクスポートした保存先から設定をインポートすることができます。
<b>現在の設定をエクスポート</b> (Export current config)	<p>Analog Labプログラム外に設定のバックアップ・コピーを作成するために使用します。誤ってリストから削除してしまった場合でもインポートし直すことで再構築可能です。</p> <p>MIDIコントローラーの設定は“*.lab2midi”形式でエクスポートされます。（“*”部分は、ファイル名を意味します。）</p>
<b>設定リスト</b> (Configuration list)	新しい設定に名前をつけるとデフォルト設定の下のドロップダウンメニューに表示されます。使用する際にそれを選択したり、必要ない場合には削除することができます。

ここに説明したように、Analog Labは使用するどんなコントローラーとも完璧に動作するようセットアップを行うことはとても簡単です。レコーディングやライブパフォーマンスなど、状況に合わせてセットアップを変えることも簡単です。

## 5.4 サウンドモード

プリセットには、特定のサウンドをプレーするために必要な様々なパラメーターの設定が記憶されています。個々のプリセットが配置されている場所がサウンドモード・ページです。

サウンドモードにアクセスするには、ツールバーの左側にある“SOUND”ボタンをクリックします。下記のような画面が表示されます。



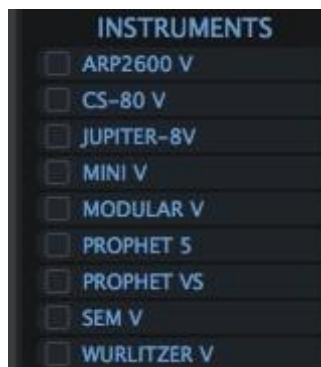
サウンドモード・スクリーン

プリセットをロードするには、上記のようなサウンドモード・スクリーンの左側のプリセットリストで名前をクリックします。

Analog Labは、ファクトリープリセットがぎっしり詰まっています。それは 5000 以上にも及びます。それらを迅速に検索するし、プロジェクトに適した音を見つけられるようにするのは困難かも知れません。それを解決するために音色にタグ付けを行いました。これらのタグは、“タイプ”や、“キャラクター”などの識別要素があり、必要な音色に素早く辿り着けるようフィルタリングすることができます。

フィルターは、画面右下にある“DATA FILTERS”で使用可能です。各フィルターのオプションを見てみましょう。

#### 5.4.1 インストゥルメント



The Instruments filter

“INSTRUMENTS”は、Analog Labがその音を作成する元となるインストゥルメントの一つを指します。下記のインストゥルメントが含まれています。

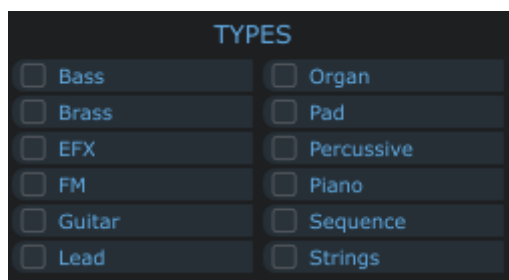
- ARP 2600 V
- CS-80 V
- Jupiter-8V
- Mini V
- Modular V
- Prophet V
- Prophet VS
- SEM V
- Wurlitzer V



例えば、CS-80 Vをクリックした場合、プリセットマネージャーはCS-80 Vで作成されたプリセットのリストのみを表示します。当然複数のインストゥルメントを選択し、ブラウジングすることもできます。CS-80VとARP2600Vを“INSTRUMENTS”フレームで選択するとその 2 つのインストゥルメントで作成されたプリセットを合わせて表示します。

インストゥルメントが何も選択されていない場合は、自動的に他のフィルターで指定されたプリセットを表示するか、プリセットリストのすべてを表示します。

## 5.4.2 サウンドタイプ



タイプ・フィルター

“TYPE”は、特定の目的に使用する楽器のタイプを指します。(ベース、ブラスなど…)インストゥルメント・コラムに似ており、次のいずれか、または複数のプリセットの選択肢から表示するタイプを選びます。

- Bass
- Brass
- EFX
- FM
- Guitar
- Lead
- Organ
- Pad
- Percussive
- Piano
- Sequence
- Strings

インストゥルメント・フィルターを同様に 1 つ、または複数のタイプを選択することができます。BASSのみを選択すると、リストにはベースのプリセットだけが表示され、そこにSTRINGSを加えると両方のタイプが表示されます。

異なるフィルターを複合的に組み合わせることでより深い検索を行うことができます。例えば、タイプ・フィルターで“BASS、PAD、STRINGS”を、インストゥルメント・フィルターで“MODULAR V、ARP2600V”を選択するとプリセットマネージャーは、上記の基準を満たすプリセットのみをリストに表示します。

### 5.4.3 サウンドキャラクター



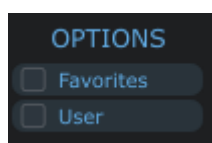
キャラクター・フィルター

さらなる効果的な検索には、第3のフィルター“CHARACTERISTICS”を使用します。これは下記のようなサウンドのキャラクターに応じたプリセットを選択することができます。

- Acid
- Aggressive
- Ambient
- Bizarre
- Bright
- Complex
- Dark
- Digital
- Ensemble
- Funky
- Hard
- Long
- Noise
- Quiet
- Short
- Simple
- Soft
- Soundtrack

他の基準と同様にこのフィルターも個別に、または複数の組合せを適用することができます。

### 5.4.4 追加フィルター



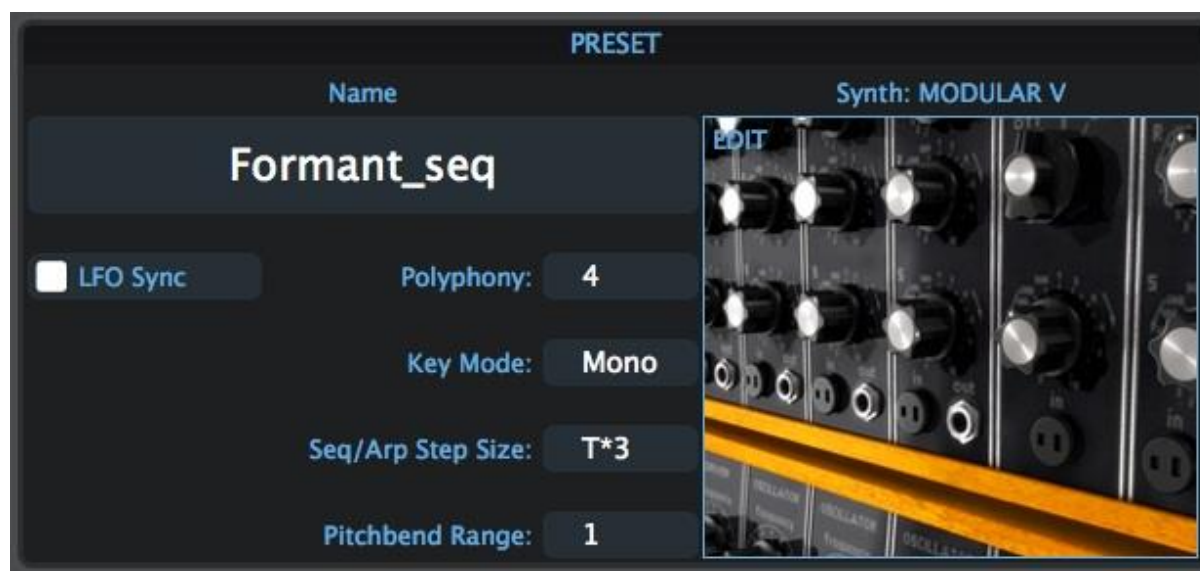
フェイバリットとユーザー・フィルター

このフィルターを使用するとフェイバリット(お気に入り)やユーザープリセットを選択することができます。

- プリセットを“FAV”欄をクリックするとサウンドリストのフェイバリット(お気に入り)としてマークされます。
- Analog Lab によって提供されるプリセットはファクトリー、ユーザーが作成したプログラムはユーザーとしてマークされます。このユーザー・フィルターを選択すると、ユーザープログラムのみが表示されます。ユーザープリセットを作成していない場合は、リストにサウンドは表示されません。

## 5.4.5 プリセットの詳細

プリセットリストの右側に選択したプリセットについての詳細を表示するウィンドウがあります。プリセット名を除き、このウィンドウから編集することができます。その操作は、“Save as”によって保存することができます。(もちろんシンセインストゥルメントのタイプは変更できません)



プリセットの詳細

プリセットのベースとなるインストゥルメントの画像と同時に以下の情報が表示されます。

プリセット名 (Name)	プリセット名 (名前を付け直すには“Save As” ボタンを使用します)
シンセ (Synth)	プリセットのベースとなったバーチャルインストゥルメントの名前
LFOシンク (LFO Sync)	LFOのMIDIシンクのオン/オフ
同時発音数 (Polyphony)	現在のプリセットで使用可能なボイス数
キー・モード (Key Mode)	モノ、ユニゾン、ポリ・モードから発音セッティングを選択します。
Seq/ Arpステップサイズ (Seq/Arp Step Size)	LFOシンクが有効になっていない場合は、アクティブなシーケンス、またはアルペジオの音価を再分割するか増やし、速度を調整します。
ピッチベンドレンジ (Pitchbend Range)	ピッチベンド・ホイールの最大リミットを設定します。

注：ここでファクトリープリセットを調整した場合は、後にその変更した値をリコールするためにユーザープログラムとしてこのプリセットを保存する必要があります。

## 5.4.6 プリセットのエディット

Analog Labの大きな特徴の1つは、オリジナルのArturiaソフトシンセを購入し、インストール、オーサライズされていれば、オリジナルのインストゥルメントを開き、それを使用して音色をエディットし、プリセットを作成することができます。

プリセットディテール・ウィンドウ内で、そのシンセサイザーの画像をクリックするとそのシンセが現在のプリセットと共に立ち上がります。

例えば、CS-80Vを所有している場合、CS-80Vを使用しているプリセットでCS-80Vの画像をクリックします。




CS-80 V の画像

すると、CS-80Vのエディット・ウィンドウが開きます。



開いた CS-80 VによってAnalog Lab内のプリセットをエディット

CS-80Vを使用してエディットしたプリセットは、新しいユーザープリセットとして保存することができます。

 ファクトリープリセットは、上書きすることができません。ユーザープリセットのみが変更、保存することができます。

## 5.4.7 オーガナイズ

前述したようにプリセットリストの条件内に合わせて検索フィルターでブランディングが素早くできるようにすることができます。

プリセットのリストは、常に画面の左側の**プリセット名**の下にある垂直コラムに表示されています。Analog Labを最初に起動するとプリセットはA～Zまでアルファベット順にリストされています。プリセット名をもう一度クリックすると反転してZ～Aの順序で表示します。

プリセットの並び順は、お好みに応じてプリセットの隣の列にあるカテゴリーで再配列させることができます。

<b>タイプ (TYPE)</b>	特定のサウンドのタイプ(ベース、パッド、シーケンスなど)を探している場合、これは有効な列です。列の上部にある“TYPE”をクリックするとプリセットは、タイプキャラクターのアルファベット順に並び替えられます。
<b>インストゥルメント (INSTRUMENT)</b>	Prophet VやWurlitzer Vなどのような特定のArturiaインストゥルメントによるサウンドを探している場合、インストゥルメント・コラムをクリックすると、プリセットはインストゥルメント別にアルファベット順で並び替えられます。
<b>お気に入り (FAVORITES)</b>	お気に入りの印をつけた特定のプリセットを示すことができます。単純に“FAVORITE”の欄をクリックするとプリセットリスト上部(もう一度クリックすると下部)に表示されません。
<b>レーティング (RATING)</b>	各プリセットの好き/嫌いを付けることができます。また単純にセットリスト/プロジェクト/バンドなどに1-5のマーキングをつけ分類することもできます。
<b>デザイナー (DESIGNER)</b>	特定のサウンドデザイナーが作成したプリセットにフォーカスしたい場合はこの項目を使用しますデザイナーの列をクリックするとこれを行うことができます。
<b>ファクトリー (FACTORY)</b>	ファクトリーかユーザーの2つの選択肢があります。ドットによって分類され、白いドットはファクトリープリセットを、空白のドットはユーザープリセットを意味します。コラムの上部をクリックし、ソートを切り換えます。

## 5.5 マルチモード

Arturiaのシンセモデリングとサウンドデザイナーは超一流なので、サウンドモードは驚異的なパフォーマンスを発揮します。しかしAnalog Labが本当に輝き出すのはこのマルチモードにおいてです。それは、2つのサウンドを組み合わせてレイヤーを作成したり、同時にプレーできるようにコントローラー上にスプリットして並べることができます。またステレオフィールドでは、相対的なレベルをコントロールし、それを表現したいフィールドに配置することができます。

また、独立して各サウンドに対しMIDIコントロールを有効/無効にし、様々な機能をアサインする柔軟性を追加しました。

マルチモードは2つのサウンドを追加す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、ビットリダクション、コンプレッサーやディストーションなどのエフェクトを各サウンドに独立して適用することができます。シンセサイザープログラムを結合させ、それらを膨大な数のハイクオリティなエフェクトを提供することで積極的なサウンドメイキングが可能となります。

そしてもちろん、任意のArturiaプラグインシンセをインストールし、オーサライズされていれば正確で詳細なエディットを行うためにサウンドを調整することもできます。

ユーザーがすぐにマルチの可能性を感じられるように数百のマルチを収録しています。マルチについて、より学ぶためには実際に読み込んで使用してください。

## 5.5.1 マルチモード:はじめに



マルチモードの画面

上のマルチウィンドウは、次の機能が表示されます。(すべてを見るためには、KEYBを切替えてスクロールダウンする必要があるかもしれません)

- 名前、お気に入り、レーティング、デザイナー、ジャンル、ファクトリー/ユーザーなどのカテゴリー列を持ったマルチプリセットリスト
- マルチに読み込むためにサウンドを選択することができるサウンドタブ。
- マルチ名、ジャンルやクリエイターによって簡単に探すことができるプリセットディテール・ウィンドウ
- どんなタイプでも 2 つのサウンドのレベル、パン、FXセンドレベルとルーティングオプションをコントロール。1 つ、または両方のシンセを所有している場合は詳細なエディットを行うためにアイコンをクリックするとベースとなったソフトシンセを起動させる。
- スプリットやレイヤーをどのように設定し、キーボード上にどのように割り当てられているか一目で確認できるMIDI&スプリットウィンドウ。また、このウィンドウでは、キーレンジ、MIDIチャンネル、トランスポートを設定することができます。
- FXセンドAとB: プルダウンメニューからエフェクトを選択すると、そのエフェクトのパラメーターノブが表示され、エフェクトをエディットすることが可能。
- コントロールアサイン・ウィンドウは、様々なMIDIコントローラーを各サウンドに対して有効/無効を設定することが可能
- マスターセクション: FX AとBのFXリターンや、マスターボリュームコントロール。

このように多くの可能性があります。この章では、これらの機能について徹底的に説明します。

## 5.5.2 マルチを並べ替える

すぐに使用できるようにAnalog Labはたくさんのマルチを提供します。サウンドと同じようにより素早く指しているものを見つけられるように役立つ方法でいくつかのマーキングを行いました。

プリセットリスト上部に“PRESET NAME”や“FAVERITE”と名付けられたラベルの列があることに気づくでしょう。そのいずれかの列の上部をクリックするとマルチ全体のリストは、そのカテゴリー内でアルファベット順(A~Z)に並べ替えられます。もう一度同じ見出しをクリックすると逆の順序(Z~A)に並べ替えます。

PRESET NAME	FAV.	RATING	DESIGNER	GENRE	FACT.
-------------	------	--------	----------	-------	-------

カテゴリーの見出しについての説明は以下の通りです。

<b>プリセット名 (Name)</b>	マルチの名前順。これがデフォルトのソートです。
<b>お気に入り (FAVORITE)</b>	この列のドットをクリックすることで対応するマルチをお気に入りに加え、“FAVERITE” コラムをクリックした時に列の上部に表示されます。(2 回クリックすると列の下部に表示されます)
<b>レーティング (Rating)</b>	マルチに評価(レーティング)を付け分類するためにドットを使用することができます。または、ドットごとにカテゴライズしておくことも良いでしょう。(5=ワイルドなサウンド...など)
<b>デザイナー (Designer)</b>	特定のサウンドデザイナーが作成したマルチにフォーカスしたい場合はこの項目を使用します。“Save As ”を使用するとサウンドデザイナーとして自分の名前を入力することもできます。
<b>ジャンル (Genre)</b>	適している音楽ジャンルに応じてマルチを整理するのに役立ちます。
<b>ファクトリー (Factory)</b>	ドットがソリッドの場合、そのマルチがファクトリープリセットであることを意味します。ドットが円である場合、ユーザーマルチを意味します。マルチや 2 つのカテゴリーを使用したい場合、このコラムを使用するとリストの一番上jにマルチを表示させることができます。

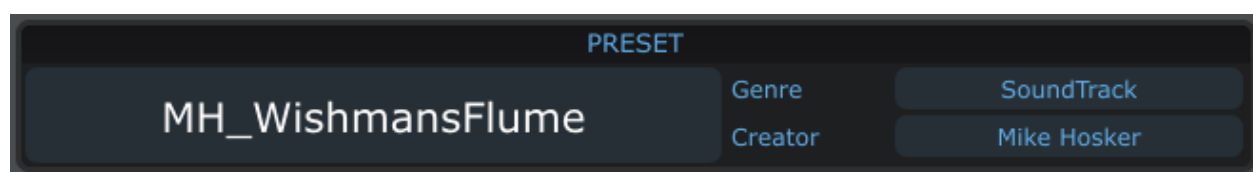
## 5.5.3 マルチの選択

驚くようなことはありません。マルチを選択するにはプリセットリスト内の 1 つをクリックして隣接するいずれかを選択するにはコンピューターのキーボード上の上下のナビゲーション・ボタンを使用することができます。プリセットリスト・ウィンドウの右端にある縦の青い楕円形の物を使用してリストを上下にスクロールさせ、興味のあるプリセットをクリックする事ができます。

注: マルチは、2 つのサウンドと 2, 3 のエフェクトをロードするためにサウンドよりも少し長い時間がかかる場合があります。

## 5.5.4 マルチモード:プリセットの詳細

マルチモード・ウィンドウの右上にプリセットディテール・ウィンドウがあります。マルチ名、ジャンルでの分類、作成したサウンドデザイナー名の 3 つを表示します。

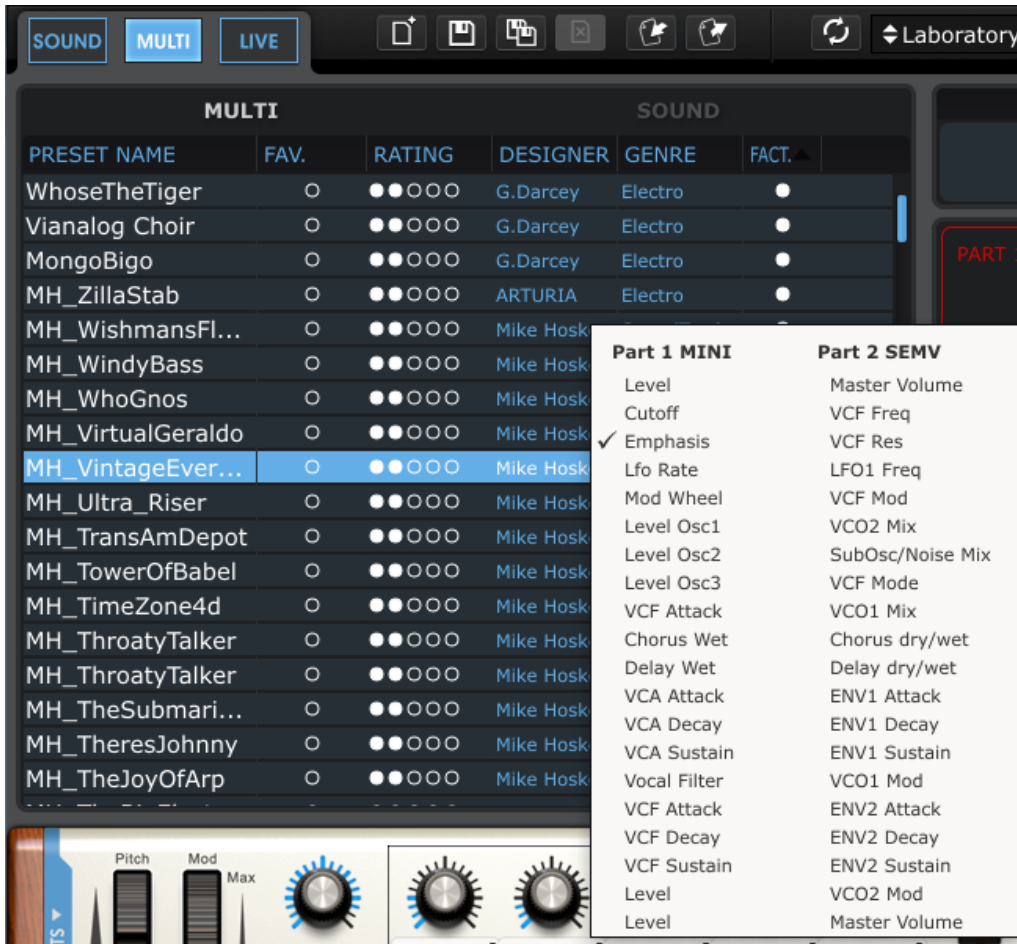


マルチモード・ウィンドウのプリセットディテール・セクション

### 5.5.5 各パートへのパラメーターコントロールの割当て

サウンドモードのようにすべてのサウンドパラメーターは、バーチャルキーボードのコントロールのいずれかに割り当てることができます。しかし、マルチモードでは 2 つのサウンドを使用するので、どちらのサウンドからパラメーターを選択し、各コントロールに割り当てるかを選択する機能を追加しました。

プロセスはサウンドモードと同様です。矢印をクリックすると、次にコントロールとそのメニューが開きます…2 つ分子容できるのでそのパラメーター数も 2 倍になります。



### 5.5.6 マルチモード内でのサウンドプリセットのエディット

ベースとなるプラグインを所有しているかどうかにかかわらず、プラグインごとに約 20 個のパラメーターを表示します。そしてサウンドモードと同様にそのプラグインのフルバージョンがインストールされ、オーサライズが完了していれば、より詳細なエディットを行うためにすべてのパラメーターにアクセスすることが可能です。

その場合、カーソルをパートウィンドウ内のプラグインの画像上で停止させると数のように明るく表示されます。





表示されたプラグインは、上部を編集することができます。

オーサライズされたプラグインの画像をダブルクリックするとフルバージョンが起動し、すべてのパラメーターへ自由にアクセス可能です。

## 5.5.7 マルチのエディット

### 5.5.7.1 パートに割当てられたサウンドを変更する

ここまで主に、マルチを選択し、ソートする機能についてフォーカスしてきました。しかしプリセットリストの上にある様々なソートカテゴリーの“SOUND”は、“CONNECT”ボタンの下に表示されています。これはサウンドタブとして知られています。“SOUND”タブをクリックするとサウンドモードからサウンドリスト全体が見れるようになります。これは個々のサウンドをマルチに配置するために選択する方法です。

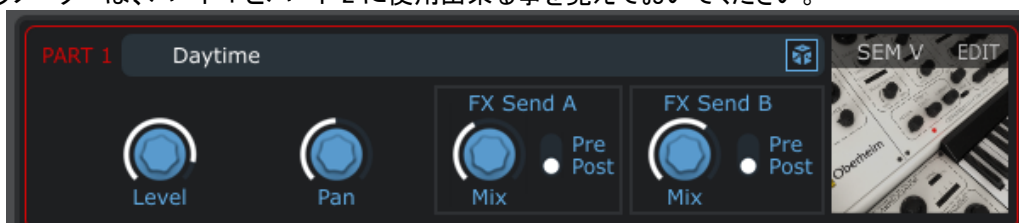
注: サウンドモードと同じようにコラムをクリックしてサウンドプリセット・リストをマルチモードのサウンドタブで分類することができます。


“SOUND”タブのプリセットリストからサウンドを選択し、パート 1 のサウンドネーム・ウィンドウにドラッグ & ドロップします。そのサウンドは、マルチ内のパート 1 に読み込まれます。

パート 2 にサウンドをドラッグ & ドロップする場合もこの手順を繰り返し、終わったらマルチは完全に新しいサウンドをロードしエディットの準備が整います。

### 5.5.7.2 パートパラメーター: レベル、パン、FX

下のスクリーンショットを見て、マルチの中でパートに使用できるパラメーターを左から右に説明します。これらのパラメーターは、パート 1 とパート 2 に使用出来る事を覚えておいてください。

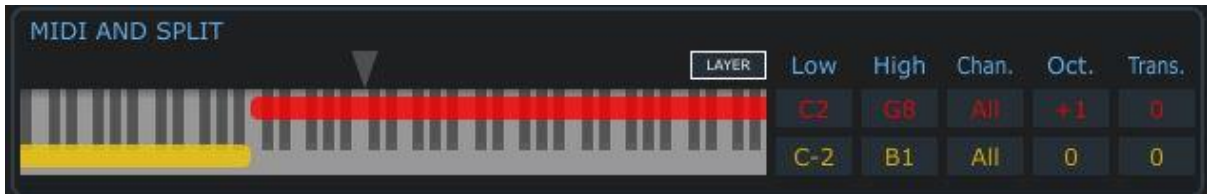


- **レベル:** もう一方のパートに影響を与えることなく1つのパートのレベルを調整します。
- **パン:** ステレオフィールド内でのパートの位置を調節します。
- **FX センド A:** ミックス: FXセンドAに送るパートのレベルを調整  
プリ/ポスト: FXセンドをプリフェーダー、またはポストフェーダーで送るかを選択
- **FX センド B:** ミックス: FXセンドBに送るパートのレベルを調整  
プリ/ポスト: FXセンドをプリフェーダー、またはポストフェーダーで送るかを選択
- **ダイス** : サウンドをランダムにロードするためにダイス(サイコロ)をクリックしてください。

注:パート 1 を囲んでいる赤いラインと、パート 2 を囲んでいる黄色のラインがあります。マルチモードで使用している場合、常にどちらのパートをエディットしているか明確にするために色分けが行われています。

### 5.5.7.3 パートパラメーター : MIDI & スプリット

パート 2 パラメーターの下に特定のMIDIパラメーターを各パートに設定するセクションがあります。パートウィンドウの線と同様にパート 1 には赤いラインとテキストが、パート 2 には黄色のラインとテキストが使用されています。

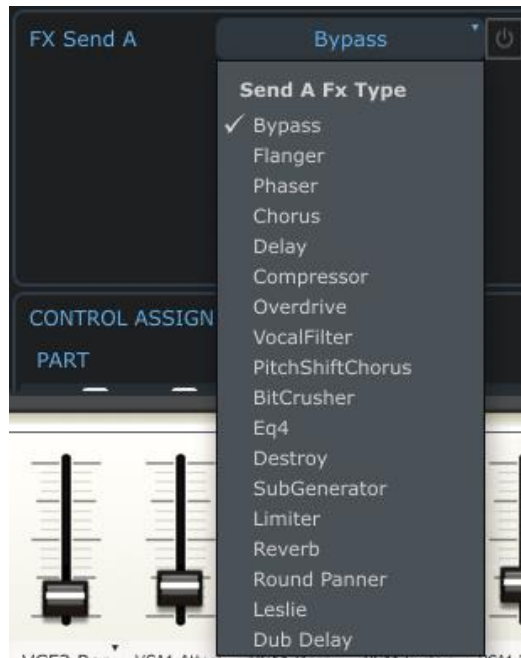


上図の中のパラメーターを左から順に説明します。すべてのパラメーターは、どちらのパートにも用意されています。

- **レイヤー:** 両方が完全なレンジになるようスプリットポイントをリセットするために、このセクションに表示されているキーボードの一番高いレンジの上にある“レイヤー”ボタンをクリックしてください。赤、黄の両方のバーは、キーボード・グラフィックの全長に拡大されます。
- **ロー/ハイ:** このフィールドの 1 つをクリックしてパートの発音可能なMIDIノートレンジを設定します。ローは最低値、ハイは最高値です。値が変更されるとキーボード・グラフィック上のバーも同様に変更されます。
- **チャンネル:** 各パートが受信するMIDIチャンネルのセッティングを行います。デフォルトは“ALL”です。
- **Oct:** 各パートは、上下に 4 オクターブ移動させる事ができます。
- **Trans:** 各パートをクロマチック・トランスポートさせます。トランスポートの範囲は±24 半音(2 オクターブ)です。

### 5.5.7.4 マルチパラメーター: FX センド A/B

Analog Labは、マルチで使用するために 2 台の独立したシグナルプロセッサーを備えています。使用可能なエフェクトタイプのリストは広範囲に渡り、両方のFXセンドで使用可能です。オプションを表示するには、“Bypass”の隣にある矢印をクリックしドロップダウンメニューを表示させるとリストが現れます。



FX タイプリスト

必要なエフェクトまでスクロールし、クリックします。これだけでFXセンドにエフェクトを割り当てることができました。エフェクトを有効にするには、エフェクト名の右側にあるオン/オフボタンをクリックします。



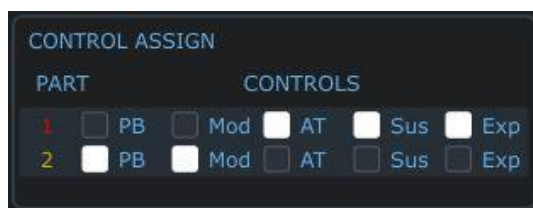
エフェクトを有効にすると選択したエフェクトの様々なパラメーターを調整することができます。エフェクトが信号を受信するようにFXセンドのミックスパラメーターをブーストすることを忘れないでください。パートのシンセの画像近くにそのコントロールを見つける事ができます。

#### 5.5.7.5 マルチパラメーター:コントロールアサイン

レイヤードマルチは、基本的に 2 つのサウンドを一緒に発音するので、ピッチベンドやサスティンペダル等を使用するときに、それらが同じレスポンスをする必要があります。

しかし例外で左側にベース、右側にピアノの音を配置している場合などのケースでは、サスティンペダルはピアノをコントロールしつつ、ピッチベンドとモジュレーション・コントロールは、ベースにと、コントロールをスプリットさせて割り当てたい場合があります。

下図では、そのようなセッティングを示しています。

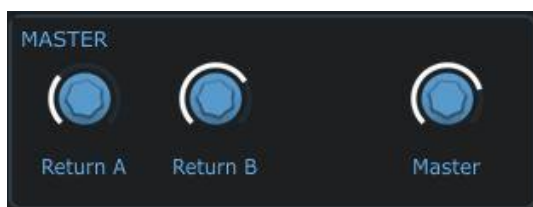


この場合、ペダルとアフタータッチ・コントロールは、パート 1 に割り当てられており、ピッチベンドとモジュレーションはパート 2 に割り当てられています。

これらの設定を変更するには、いずれかのボックスをクリックしてください。ボックスが白い場合にはコントロールが有効になっていることを意味し、外枠だけの場合は、無効になっています。

#### 5.5.7.6 マルチパラメーター: FX リターン A/B

このノブは、各FXセンドの出力レベルを調整します。いずれかをクリックして動かすと値の変化を確認できます。これらのパラメーターの値はマルチに記憶されています。



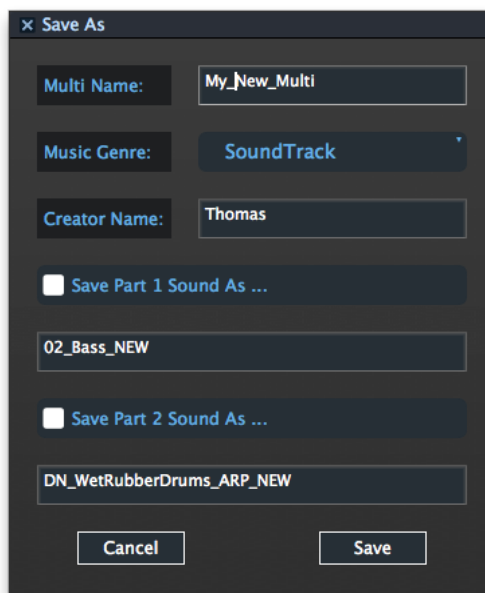
#### 5.5.7.7 グローバルパラメーター: マスターボリューム

上図の中で、マスター・リターンAとB以外にもう一つマスターとラベルされているノブがあります。このパラメーターは、ピッチベンドとモジュレーション・コントロールの横のマスターボリュームコントロールとリンクしています。このどちらかを動かすと他方も同様に動きます。マルチの出力を調整しながらカーソルをバーチャルコントローラーの左側へと大きく動かす必要がないよう、便宜上マルチのマスターセクションにも配置しました。

しかし、ここで設定した値はマルチには保存されません。マスターボリュームの調整は、すべてのマルチ(すなわち、Analog Lab全体の出力)に影響を与えます。

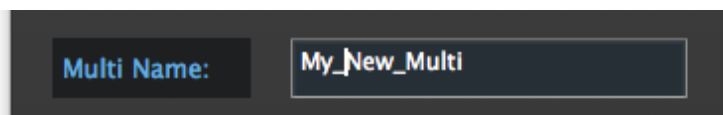
### 5.5.8 エディットしたマルチを保存する

“ファクトリー”マルチを変更した場合、既存のマルチに上書きできないように“Save”ボタンは無効になります。修正したマルチを保存するには“Save As”をクリックすると下のような画面が表示されます。ユーザーマルチを変更した場合には“Save”ボタンは有効になっており、変更内容を保存することができます。



#### 5.5.8.1 名称

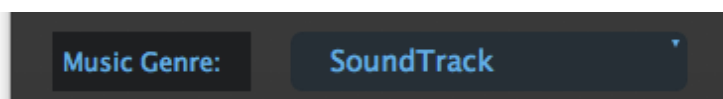
マルチの名称を変更します。



#### 5.5.8.2 ジャンル

ジャンルラベルは、特定の音楽スタイルに使用するためには良い方法の 1 つとしてマルチにフラグを付けることができます。マルチを保存する場合、“Music Genre”というフィールドが表示されます。その右側にあるリストをクリックし、ドロップダウンメニューから、下記のジャンルが選択しとして提供されます。

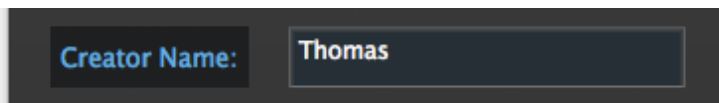
- Electro
- Latin
- Soundtrack
- Urban
- Funk
- World
- Pop
- Jazz
- Dub-Reggae
- Rock
- Classical
- None



作成したユーザーマルチのたえに 1 つのジャンルを選択して保存プロセスを続けてください。

### 5.5.8.3 クリエイター

マルチに関する詳細を入力したら“Save”ボタンをクリックしてください。マルチパラメーターの変更を続行したい場合には“Cancel”をクリックしてください。

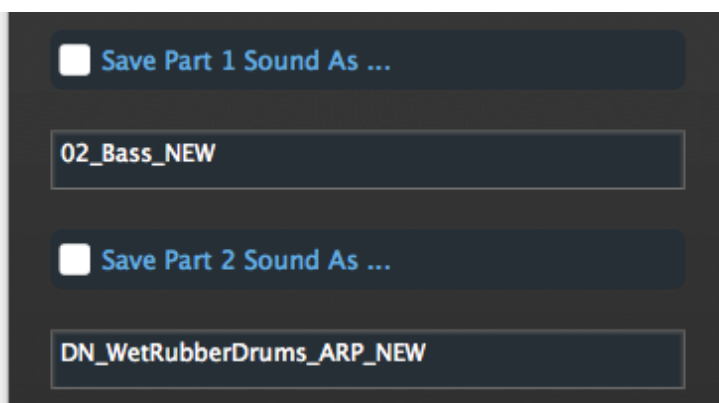


### 5.5.8.4 サウンドの保存

Analog Labが提供する“Factory”プリセットは変更する事ができません。“Factory”マルチ変更して保存したい場合には、新しいサウンドを作成しなければなりません。その後、それはサウンドモードのリストに表示されます。

パート1のサウンドを保存するには、“Save Part 1 Sound As ...”のチェックボックスにチェックを入れ、新しい名前を付けます。パート2のサウンドを保存するには、“Save Part 2 Sound As ...”チェックを入れ、名前を修正してください。

チェックボックスがオフの場合には、“ファクトリー”サウンドが代わりに使用されます。



## 5.6.1 空白の状態からマルチを作成

何も無い状態から最後までつくり上げることはそれがどのように動作するかを学ぶにあたって最良の方法です。ツールバーの“NEW”ボタンをクリックしてオリジナルの新しいマルチを作成してみましょう。



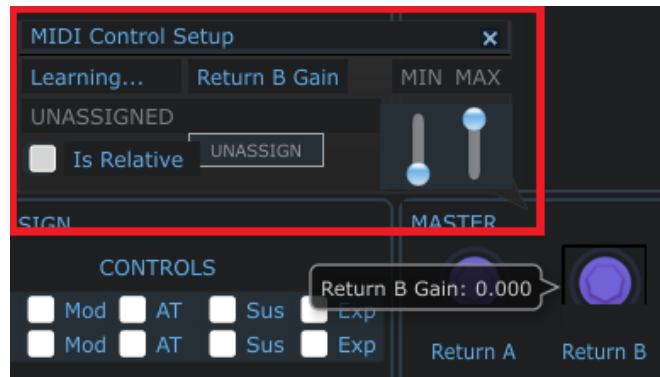
実験ともいえることなので様々な紆余曲折に遭遇する場合があります！好奇心の元に来上がったものは、とてもユニークになるでしょう。

注：“NEW”ボタンは、マルチモードでのみ使用可能です。

## 5.6.2 マルチモードパラメーターのMIDIコントロール

マルチモード内のバーチャルコントロールの1つに外部MIDIコントローラー上の特定のコントロールを割り当てる事ができます。単純にツールバーのMDIボタンをクリックするとそれらは別の色になり。選択される事を待っている状態を示します。

コンピューターのキーボードコントロールを押し、お使いのコントローラーのキーボード上の特定のコントロールにリンクするバーチャルコントロールをクリックしてください。このようなウィンドウが開きます。(このパラメーターの詳細な説明については0を参照してください。)



すぐにコントローラー・キーボードのコントロールを使用してフルレンジでそれを動かしてください。確認しているMIDI情報がMIDIコントロールセットアップ・ウィンドウでキャプチャーされることが確認できます。この接続を確立したら、コントロールの次のペアに移動することができます。または、もう一度ツールバーのMIDIボタンをクリックすると、MIDIコントロールセットアップ・ウィンドウを終了します。

バーチャルキーボードのコントロールセクションで、ノブやスライダーもMIDIアサインモードに入っていることに注意してください。これらのコントロールは、すべての3つのモードで共有されているため、これらのコントロールのMIDIアサインに加えた変更が同様にサウンドとライブモードにも有効であることに注意してください。

いったん望ましい方法でコントローラーの設定を組んだら、必ずすべてのMIDI設定を保存するようにしてください。これについての詳細は 5.3.4 を参照してください。

## 5.7 ライブモード

MIDIコントローラー・キーボードやDAWなどのホストアプリケーションから簡単に選択できるよう特定のMIDIプログラムチェンジナンバーをサウンドやマルチに割り当てることができます。

ライブモードを選択するには、ツールバーにあるボタンをクリックしてください。



ライブモードを選択

ライブモードの画面には3つのメインエリアがあります。:プリセットの選択ウィンドウ、プリセット/ソングの詳細・ウィンドウ、プログラムマップ

- **プリセットの選択:** それぞれのプリセットリストからマルチやサウンドを選択し、プログラムマップにドロップします。
- **プリセット/ソング・ディテール:** 使用中のマルチやサウンドに関する詳細な情報を表示し、関連した曲の名前を入力します。
- **プログラムマップ:** これはライブモードのメインフォーカスです。MIDIプログラムチェンジナンバーを使用して音色を呼び出せるように、望ましい順序でマルチやサウンドをプログラムマップにドラッグ&ドロップしてください。

### 5.7.1 プログラムマップのためのプリセットを選択する

最初に、プリセットリストの最上部でどちらかのカテゴリを選択し、マルチ、またはサウンドをプログラムマップに入れるか決定します。



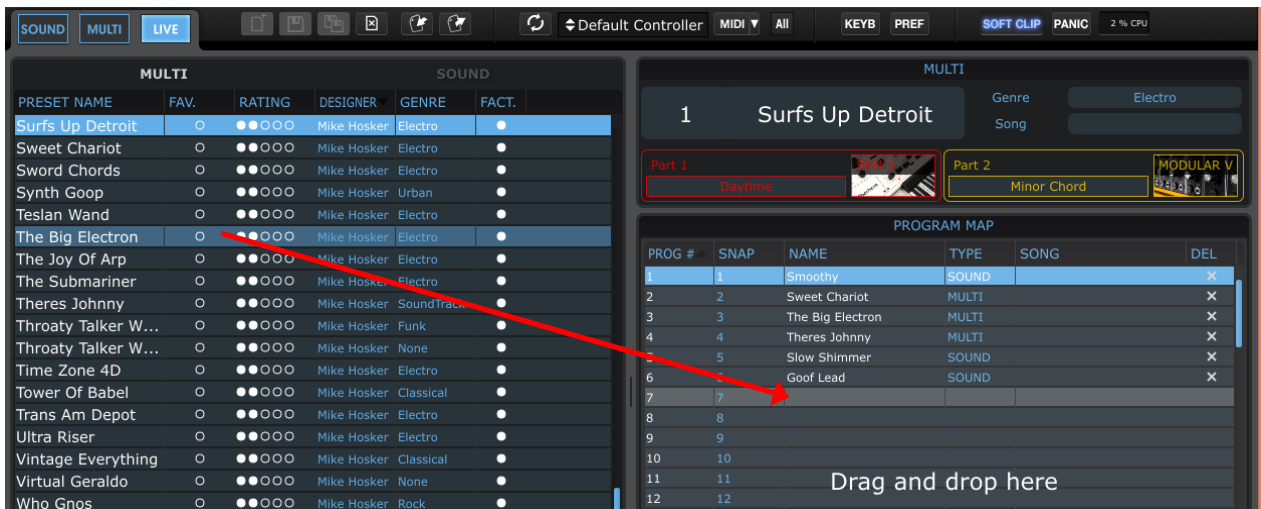
マルチ、またはサウンドの有効なモードのプログラムマップを使用することができます。

最初にサウンドを選択してサウンドモードのプリセットリストを見るためにサウンドタブをクリックします。

ウィンドウの左側については、御存知の通りサウンドモードと同様です。データフィルター・ウィンドウは使用できません。しかし、カテゴリ・コラム(プリセット名、タイプ等)をクリックすることによってプリセットリストをソートすることができます。

例えば、CS-80Vで作成されたプログラムを探す場合には、インストゥルメント・コラムをクリックし、CS-80Vのグループに達するまでリストをスクロールします。これによって素早くユーザープログラムを探し出せるはずで

す。望んでいるサウンドを見つけたらその名前をクリックし、ライブモードスクリーン右側のプログラムマップ・ウィンドウにドラッグ&ドロップします。



上図のアクションは、プログラムマップの最上位に“Synchro\_Bass”をおきました。外部MIDIソース、またはDAWからのそのサウンドを選択したい場合、Analog Labがライブモードであることを確認してMIDIプログラムチェンジ#1を送信すると“Synchro\_Bass”が選択されます。

もう1つのアイテムをプログラムマップのストロップ#2に加えるためにサウンドリストからもう1つをドラッグするか、プリセットセレクションウィンドウでマルチカテゴリーに変更してマルチを選択してください。そのカテゴリーによってマルチを分類することが可能です。

望ましいマルチが見つかったらそれを2番目のスロットにドロップします。そうするとMIDIプログラムチェンジ#2はそのアイテムを選択します。



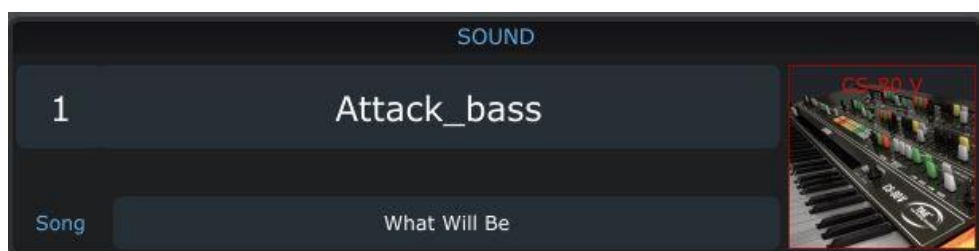
MIDIプログラムチェンジナンバーは 128 までであるので、プログラムマップは、サウンドとマルチを収容可能なスロットは 128 個あります。

忘れないでください: 1 つのタイプから次に切り替わる時、マルチはサウンドよりもロードに時間がかかる場合があります。各マルチは、2 つのサウンドと様々なエフェクトセッティングから成り立っているからです。

## 5.7.2 プリセット/ソングディテール・ウィンドウ

サウンド、またはマルチがプログラムマップから選択されている時、プリセット/ソングディテール・ウィンドウの中で示される役に立つ情報があります。マルチかサウンドが使用中のプログラムであるかどうかによって示される情報の量は変わります。

### 5.7.2.1 サウンドディテール



サウンドの名前、それを作成するために使用されたプラグイン・インストゥルメントの画像とソングのタイトルを示します。ソング名を入力するには、フィールドをクリックしてタイプを始めてください。

### 5.7.2.2 マルチディテール



ここでは、マルチと音楽ジャンル、マルチが使用されるソングのタイトル、各パートに使用されているサウンドの名前とそれを作成するために使用されたプラグイン・インストゥルメントの画像が示されます。

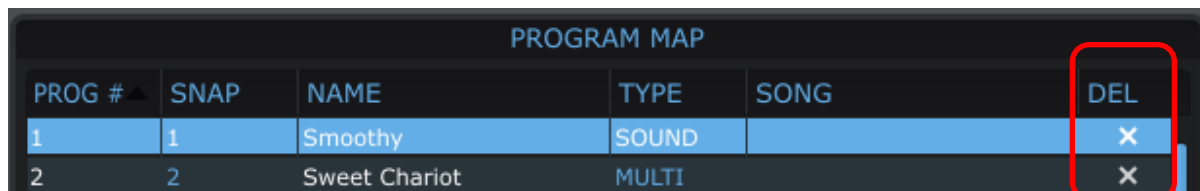
ソング名を入力するには、フィールドをクリックしてタイプを始めてください。

サウンド、またはマルチを再利用して異なるソング名を付けることができることを覚えておいてください。もう一度プリセットリストからそれをドラッグし、別のプログラムマップの場所にドロップします。


### 5.7.3 ライブマップの管理 [Analog Lab 1.1 での新機能]

#### 5.7.3.1 ライブマップのクリア

ライブ・プログラムは個別のプログラムの右側にある“DEL”ボタンをクリックしてライブマップから削除することができます。これは、ライブマップから項目を削除しますが、プリセットデータベースからプリセットを削除することではないことに注意してください。





PROG #	SNAP	NAME	TYPE	SONG	DEL
1	1	Smoothy	SOUND		X
2	2	Sweet Chariot	MULTI		X

また、ツールバーのデリート・ボタン  をクリックするとライブマップからすべてのライブ・プログラムが消去されます。

#### 5.7.3.2 ライブマップのインポートとエクスポート

ライブマップをファイルに保存し、後で再び読み込むことができます。これにより複数のライブマップを管理することができます。

ファイルを保存するためにエクスポート・ボタン  をクリックします。するとダイアログが開き、ライブマップの出力ファイルを選択します。ライブマップのエクスポート・ファイルの拡張子が“.ilx”であることを確認して下さい。

ファイルを読み込むためにインポート・ボタン  をクリックします。ダイアログが開くので、インポートするファイルを選択してください。

### 5.7.4 プリセットとMIDIプログラムチェンジのスタンダードリスト [Analog Lab 1.1 での新機能]

ライブ・プログラムは、Analog Labが提供するVST3 リストからアクセスすることができます。言い換えると、DAWのプリセット選択欄よりライブ・プログラムを選択することができます。

その結果、ご使用になっているDAWのサポートに応じたMIDIプログラム・メッセージを使用してライブ・プログラムを選択することができます。

プリセットのリストは技術的な理由でAudio Unitには対応していないことにご注意ください。

### 6.1 ソフトウェア使用許諾契約書

購入時に支払った価格の一であるライセンス料金の支払いを考慮してArturiaはライセンサーとしてあなた(以下“被認可者”と呼ぶ)に、Analog Labプログラム(以下、“ソフトウェア”)のコピーを使用する非独占的な権利を与えます。

ソフトウェアのすべての知的財産権は、Arturia SA(以下Arturia)に帰属します。Arturiaは、コピー、ダウンロード、インストールし本契約の条項に従って本ソフトウェアを使用することを許可します。

本製品は、不正コピーから保護するためのプロダクト・アクティベーションが含まれています。このシステムはeLicenserとして知られており、アクティベーション・プロセスが完全に終了した後にのみソフトウェアの永久的使用を可能にします。ソフトウェアは、eLicenserドングル(以下、eLicenser)、またはソフトeLicenserと共のみ使用することができ、OEMソフトウェアは登録後に使用することができます。

アクティベーション・プロセスのためにインターネットへのアクセスが必要とされます。ソフトウェア使用のための利用規約は下記に表示されます。お使いのコンピューターにソフトウェアをインストールすることでこれらの利用規約に同意したものとみなします。そのテキスト全体をよくお読みになしてください。あなたは、これらの条件を承認しない限り、本ソフトウェアをインストールすることはできません。その場合、30日以内に購入した販売店で破損、欠損のない状態の完全なパッケージと引き換えに購入代金の返還を受けてください。

#### 1. 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。アートリア社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. ライセンスの許諾

- ・ Arturiaは、あなたに対し、本契約の諸条件に従ってソフトウェアを使用するための非独占的ライセンスを与えます。あなたはソフトウェアのライセンスを転売、リースすることはできません。
- ・ ソフトウェアは、単独のeLicenserドングルによってプロテクトされている場合、1台、または最大で3台までのコンピューターにソフトウェアのライセンスをインストールすることができます。ソフトウェアはArturia キーを使用して同時に1台のコンピューターで使用することができます。
- ・ ソフトウェアがソフトeLicenser(単独で、またはArturiaキーと共に)によってプロテクトされているか、他のソフトウェア(以下“OEMソフトウェア”を参照)やハードウェアと共に最初のエンドユーザーに販売された場合、あなたの所持している1台のコンピューターだけにソフトウェアのためのライセンスのインストールをし、使用することができます。もし、eLicenserドングルを購入する必要が発生した場合、それは容易に3台のコンピューターへソフトウェアを使用することが可能となります。
- ・ プログラムを同時に複数の使用の可能性がある場所でネットワーク内のソフトウェアの使用は違法です。
- ・ ストレージ目的以外の目的に使われないソフトウェアのバックアップを作成する権利があります。
- ・ 本契約に指定されている限定された権利以外の方法でソフトウェアを使用するいかなる権利も持ちません。Arturiaは、明確に許諾されていないすべての権利を留保します。

### 3. ソフトウェアのアクティベーション

・ Arturiaはソフトウェアの強制アクティベーションや不正コピーからソフトウェアを保護するためにライセンス管理のためのOEMソフトウェアの強制登録を使用することができます。あなたが本契約の条項に同意しない場合、ソフトウェアは動作しません。

・ このような場合、ソフトウェアを含む製品について、製品の購入後 30 日以内に返品することが可能です。返品時に § 11 にある請求項は適用できません。

### 4. 製品登録後のサポート、アップグレードやアップデート

・ 個人登録の後、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。サポートは、新しいバージョンの発表後 1 年間の間に、現在のバージョンと前のバージョンに対し提供されます。Arturiaは、いつでもサポート(ホットライン、ウェブサイト上のフォーラム)の性質を部分的、または完全に修正することができます。

・ 製品登録は、アクティベーション・プロセス以降インターネットを介していつでも行えます。このプロセスでは、上に指定した目的のために個人データ(氏名、住所、連絡先、メールアドレス、ライセンスデータ)の保管、及び使用に同意するように求められます。Arturiaはサポートやアップグレードの検証のために特定の代理店や指定されたサードパーティにデータを転送したり、アップデートすることがあります。

### 5. ライセンス・モジュール(eLicenser キー、またはソフト eLicenser)

・ Arturiaは、USB接続を介してコンピューターに接続されるハードウェア“eLicenser dongle”、または“ソフト eLicenser”を使用してライセンス・コントロールを行います。eLicenser dongle、またはソフト eLicenserは、恒久的にソフトウェアへのアクセスをコントロールします。eLicenser dongleは、ソフトウェアを使用するために必要な場合、USBインターフェイスを介してコンピューターに物理的に接続される必要があります。

・ ソフトウェアのアクティベーション、アップデートやアップグレード時にコンピューターにArturiaキー、またはソフト eLicenser、またはOEMソフトウェアを使用する時、インターネットを介してSIA eLicenserサーバーに接続する必要があります。製品は、eLicenser dongleが付属している場合、ライセンス情報はすでにeLicenser dongleに収録されています。製品は、プロダクトカードを使用して供給された場合(eLicenser dongle無し)、同封のプロダクトカードのアクティベーション・コードは、インストール時にとライセンス情報と共にSIA eLicenserのサーバーと交信するときにユーザーの手によって入力する必要があります。

・ OEMソフトウェア・プロダクトの場合、アクティベーション・コードは、登録時にお客様が提出したメールアドレスに送信され、インストールと同時に手が行われなければなりません。そしてライセンス情報はSAI eLicenserのサーバーと交換されなければなりません。

・ すでにインストールされているソフトウェアがこれ以上使用できない(例: アンインストール)場合にのみ、同じ、または別のコンピューター上にソフトウェアの再インストールが許可されています。ソフトウェアがeLicenser dongleを使用しない場合、新しいアクティベーション・コードは個人の製品登録時に作成されたサポートのためユーザーのオンラインアカウントから入手可能です。さらにアクティベーション・コードは、インストールとライセンス情報がSIAスタインバーグのサーバーと交換するときにユーザーの手によって入力する必要があります。Arturiaは更なるアクティベーション・コードの提供を行う場合、購入証明書(レシートや請求書など)の提出を要求する場合があります。

・ ソフトウェアは、ソフトウェアがeLicenser ドングルを使用している場合、eLicenser ドングルへのライセンスのアクティベーションや転送のためにソフトウェアがインストールされているコンピューターと別のコンピューターを使用することができます。この場合、対応するアクセス用ソフトウェア(eLicenser コントロールセンター“eLC”)は、別のライセンス契約の対象となり、インターネットへ接続されたコンピューター上にインストールする必要があります。

## 6. eLicenser ドングルの欠損と消失

・ eLicenser ドングル欠損、損害があった場合、Arturia、またはArturiaによって指定されるサードパーティによってチェックを行います。正当なクレームの場合、eLicenser ドングルとライセンスは手数料と引き換えに交換されます。ライセンスは、Arturiaによって発行されたライセンスであることを条件に置き換えられます。Arturiaに対する更なる要求は除外されます。

・ eLicenserを紛失、盗難、置き忘れ等の場合には、Arturiaは一切の責任や義務を負うものではありません。Arturiaは、登録されたものによって通知されると即座にeLicenserドングル上に保存されるライセンスをブロックする権利を留保します。

## 7. 使用の制限

・ お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピューターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。

## 8. 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おこな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。

## 9. 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、またはアップデートの使用を許可されるためには、ソフトウェアの以前のバージョン、または下位バージョンの有効なライセンスを所有する必要があります。第三者にソフトウェアの前のバージョン、下位バージョンを転売した場合、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したものとします。
- ・ アップグレード、アップデートの取得は、それ自体にソフトウェアを使用する権利が付与されません。
- ・ ソフトウェアの以前のバージョン、下位バージョンに対するサポートの権利はアップグレード、アップデートのインストール時に失効します。

## 10. 限定保証と免責

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。

## 11. 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。

## 12. 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、あらたな保証を行ったり、保証の範囲を広げるものではありません。

## 13. 付随する損害補償の制限

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(仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、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。

## **6.2 FCC Information (USA)**

**DO NOT MODIFY THE UNIT!** This product, when installed as indicate in the instructions contained in this manual, meets FCC requirement. Modifications not expressly approved by ARTURIA may avoid your authority, granted by the FCC, to use the product.

**IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product, use only high quality shielded cables. Cable (s) supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FFC authorization to use this product in the USA.

**NOTE:** This product has been tested and found to comply with the limit for a Class B Digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide a reasonable protection against harmful interference in a residential environment. This equipment generate, use and radiate radio frequency energy and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interferences harmful to the operation to other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interferences will not occur in all the installations. If this product is found to be the source of interferences, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

- Relocate either this product or the device that is affected by the interference.
- Use power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter(s).
- In the case of radio or TV interferences, relocate/ reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial cable.
- If these corrective measures do not bring any satisfied results, please the local retailer authorized to distribute this type of product. If you cannot locate the appropriate retailer, please contact ARTURIA.


The above statements apply ONLY to those products distributed in the USA.

### **6.3 Canada**

**NOTICE:** This class B digital apparatus meets all the requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulation.

**AVIS:** Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

### **6.4 Europe**

 This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC.