

ユーザーズ・マニュアル

\_ANALOG LAB PLAY

**ARTURIA**

\_The sound explorers

# 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	Yann Burrer	Pierre Mazurier	Kevin Arcas
Baptiste Aubry	Loris De Marco	Fabien Meyrat	Alessandro De Cecco
Mathieu Nocenti	Cyril Lepinette	Samuel Lemaire	Hugo Caracalla
Raynald Dantigny	Patrick Perea	Pauline Alexandre	Mauro De Bari
Corentin Comte	Stéphane Albanese	Samuel Limier	Geoffrey Gormond
Marie Pauli	Pascal Douillard	Fanny Roche	Marius Lasfargue
Alexandre Adam	Christophe Luong	Rasmus Kürstein	Marc Antigny

---

## デザイン

---

Edouard Madeuf	Pierre Pfister	Florian Rameau	Morgan Perrier
Callum Magill	Maxence Berthiot	Shaun Ellwood	Heloise Noir

---

## サウンド・デザイン

---

Lily Jordy	Quentin Feuillard	Florian Marin
Jean-Michel Blanchet	Maxime Audfray	Victor Morello

---

## 品質保証

---

Arnaud Barbier	Germain Marzin	Roger Schumann	Julien Viannenc
Thomas Barbier	Aurélien Mortha	Adrien Soyer	
Matthieu Bosshardt	Nicolas Naudin	Nicolas Stermann	
Bastien Hervieux	Rémi Pelet	Enrique Vela	

---

## マニュアル

---

Sven Bornemark (author)	Florence Bury	Minoru Koike (日本語)	Holger Steinbrink (ドイツ語)
Jimmy Michon	Ana Artalejo (スペイン語)	Charlotte Métais (フランス語)	

---

## ベータ・テストイング

---

Jeffrey Cecil	Marco Correia	Chuck Capsis	Lysandrix Rasay
Gustavo Bravetti	Chuck Zwicky	George Ware	Fernando Manuel Rodriguez
Bernd Waldstädt	Dwight Davies	Andrew Capon	Benjamin Renard
Jay Janssen	Terry Marsden	Peter Tomlinson	

© ARTURIA SA – 2023 – All rights reserved.  
26 avenue Jean Kuntzmann  
38330 Montbonnot-Saint-Martin  
FRANCE  
[www.arturia.com](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: 5.8.0**

***Revision date: 23 November 2023***

# Arturia Analog Lab Play を入手していただきありがとうございます！

本マニュアルでは、各種機能の詳細や音楽制作や演奏に関するその他の要素を含む、Analog Lab Play の使用方法をご紹介します。

## 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。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：

知識の不足による誤った操作から発生する問題に対する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、サポートを要請することをお勧めします。

# はじめに

## Analog Lab Play に関心を寄せていただきありがとうございます！

音楽制作やライブに最適で、最も使いやすく刺激的なソフトウェアインストゥルメントの Analog Lab Play をお選びいただき、誠にありがとうございます。

最高のものをお届けすること、それはどの Arturia 製品にもあてはまるテーマですが、Analog Lab Play も例外ではありません。プリセットを色々探求し、わずかですがエディット機能もお楽しみください。Analog Lab Play は分かりやすく、思い通りに操作することができます。Analog Lab Play が音楽制作をこれまで以上にエンジョイでき、価値あるソフトウェアインストゥルメントとして活躍することを確信しております。

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](http://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. Analog Lab Play へようこそ .....	2
1.1. V Collection の歴史 .....	2
1.2. そして現在 .....	4
1.3. 主要な画面 .....	5
1.3.1. プレイ画面 .....	5
1.3.2. Preset Browser - プリセットブラウザー .....	6
2. Activation and Setup - アクティベーションと設定 .....	7
2.1. インストールとアクティベーション .....	7
2.2. 最初に行う設定 (スタンドアローンでご使用の場合) .....	7
2.2.1. オーディオと MIDI の設定 (Windows) .....	8
2.2.2. オーディオと MIDI の設定 (macOS) .....	10
2.2.3. Using Analog Lab Play in Plugin Mode - プラグインモード .....	10
3. Interface Overview .....	11
3.1. プレイ画面 .....	11
3.2. プリセットブラウザー .....	12
3.2.1. プリセットブラウザー: メインセクション .....	12
3.3. Upper Toolbar - アッパーツールバー .....	13
3.3.1. メインメニュー .....	13
3.3.2. X/本棚アイコン .....	16
3.3.3. プリセットバーと切り替えボタン .....	16
3.3.4. 全プリセットの表示と並べ替え .....	16
3.3.5. ギアアイコン .....	16
3.3.6. プリセットブラウザーを使う .....	17
3.3.7. Explore ページ .....	20
3.3.8. Analog Lab Pro にアップグレードする .....	22
3.3.9. Discover more Sounds .....	22
3.3.10. サウンドバンク .....	23
3.4. Settings Panel - Settings パネル .....	25
3.4.1. Settings Tab .....	25
3.4.2. MIDI Tab .....	29
3.5. Performance Controls - パフォーマンスコントロール .....	34
3.5.1. パフォーマンスコントロールと MIDI コントローラー .....	35
3.5.2. More on Interaction with Hardware - ハードウェアとのインタラクション .....	35
3.6. Virtual Keyboard - バーチャルキーボード .....	35
3.6.1. スプリットとレイヤー .....	35
3.7. Lower Toolbar - ロワーツールバー .....	36
3.7.1. パラメーター情報表示 .....	36
3.7.2. Controls .....	36
3.7.3. Keys .....	36
3.7.4. アンドゥ/リドゥ .....	36
3.7.5. CPU メーターとパニックボタン .....	36
4. ソフトウェア・ライセンス契約 .....	37

# 1. ANALOG LAB PLAY へようこそ

Analog Lab Play は、Arturia のフラッグシップ・タイトルである **V Collection** からクラシックシンセやキーボードのエミュレーション音色を2,000種類以上内蔵していることで広く知られている **Analog Lab** から、100種類以上のプリセットを内蔵しています。

## 1.1. V Collection の歴史

2001年初頭、Arturia はアナログ回路をデジタルでエミュレーションするための新しいアルゴリズム開発に取り掛かりました。この過程で開発された各アルゴリズムは、TAE® - "True Analog Emulation" の略として知られるようになります。TAE® は、ハードウェアインストゥルメントのアナログ回路を解析し、ソフトウェアとして再現する手法であり、言うまでもなく各回路の相互作用やそれが音に及ぼす影響も再現できる手法なのです。そのゴールは、どんなに優れたサンプルベースの楽器よりも、より正確なエミュレーションと感動的な演奏体験を味わっていただく、というものでした。

その後1年も経たぬ内に、その成果を世界に知らしめる時期が訪れました。2002年、アメリカのカリフォルニアで開催された NAMM ショーで、後に Modular V となる、60年代のモジュラーシンセサイザーをソフトウェアとして再現した試作バージョンを出展しました。このことが瞬く間に話題を呼び、多くの楽器専門誌から数々の賞を受賞しました。

この出展によりサウンドデザインのプロやシンセマニアからの注目を集めることとなり、尽きることのない新たなサウンドへの欲求を満たせる高品質な楽器を開発できたことが確認できました。この歴史的転換点とも言える2002年の NAMM ショーを終えてほどなく、ミュージシャンやプロデューサー、バンドから大量のリクエストが届き始めました。彼らの多くは、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に置き換えたいと考えていたのです。世界中のアーティストたちがハードウェアに対してソフトウェアインストゥルメントのメリットを見出し始めていた、そういう時期でした。そうした期待に応えるべく、名機と呼ばれたシンセサイザーなどをソフトウェアとして再現していくことになりました。

CS-80 V は、究極のポリフォニックシンセサイザーと言われた Yamaha CS-80 のエミュレーションで、ニューヨークで開催された2003年の AES ショーでデビューしました。

カリフォルニア州アナハイムで開催された2005年の Winter NAMM では、ARP 2600 V を出展しました。どんな音でも作れると思われるほど素晴らしいシンセサイザーの ARP 2600 を忠実に再現したもので、実際、ドラムベースのスタブサウンドや、誰もが知っているSF映画に登場する小柄なロボットのサウンドも ARP 2600 で作られたものでした。

その1年後の Winter NAMM では、新製品の Prophet V を出展しました。プログラムメモリーを搭載したアナログポリシンセである Prophet-5 のウォームなサウンドと、独自のベクターシンセシスによるテクスチャーサウンドが特徴的だったデジタルオシレーター機種の Prophet-VS とのハイブリッドでした。

2007年の Summer NAMM では、Jup-8 V を出展しました。Jup-8 V は、最も人気が高く、中古市場で高値で取引されているビンテージシンセの1つのエミュレーションです。オリジナル機と同様、Jup-8 V も信じられないほど多彩な音作りができます。

Jup-8 V の次に登場したのが Oberheim® SEM V です。この SEM V では、SEM の特徴であるステートバリアブルフィルターとオシレーター独特のサウンドを忠実に再現しました。8 Voice Programmer モジュールを追加することで、最もレアで高価な70年代ポリシンセの Oberheim® 8 Voice を再現できます。名機のサウンドを再現するという音作りの方向性をより一歩推し進め、オリジナルハードウェアにはなかった機能やモジュレーション機能の拡充に取り組みました。これにより SEM V のサウンドキャラクターはオリジナルのまま、それを超える多彩な音作りが可能となりました。

2012年、Wurlitzer V のリリースにより、Arturia はエレクトリックピアノ製品へ手を広げることになりました。音楽史の名盤の数々で聴かれるエレクトリックサウンドを再現したのが、フィジカルモデリングをベースとしたこのバーチャルインストゥルメントです。この製品でもフィジカルモデリングの各種パラメーターを開放することで、ミュージシャンは自由にエレクトリックピアノの音作りができるようになっています。

2014年は Arturia がトランジスターオルガンの再現に手を広げて、VOX Continental を再現した年でした。VOXのオルガンサウンドは、初期のプリティッシュインヴェイジョンに欠かせないサウンドですし、スカや70年代から80年代にかけての 2-Tone レーベルサウンドでも大きなウエイトを占めていました。Arturia 版では、オリジナルの忠実な再現に加えて、より多くのドローバーやパーカッションセクション、モジュレーション機能の拡充や、極めてレアな Jennings J70 ボイスエンジンの再現もしています。こうした追加機能は、ミュージシャンの 'ハートに火をつける' ものであり、同時にトランジスターオルガンのイメージを超えるクリエイティブなサウンドメイキングへ誘うものと言えます。

シンセ、エレピ、伝説的オルガンの再現を経て、Arturiaチームの次なるターゲットは、ARP/Eminent Solina ストリングマシンでした。Solina 独特の濃密なストリングスサウンドは、70年代から80年代にかけて多くのバンドで多用されていました。この伝説的なマシンのキャラクターを忠実に再現するために、Arturia 版でもオリジナル回路をそのまま再現した上で、音作りの可能性を広げる各種機能を追加しました。

Solina V のリリース後、Arturia はこれまでで最も野心的でパワフルなシンセの1つである Oberheim® Matrix 12 を再現しました。Matrix 12 はほぼ無限とも言える膨大なモジュレーション機能を内蔵し、今も音楽史で最高のシンセの1つと見られています。その広大なモジュレーション世界は、Arturia Matrix 12 V でもそのままに再現されています。

2015年、Arturia は5つのインストゥルメントをラインナップに加えしました。デジタルシンセサイザー+ワークステーションの、40万ドルといった破格のプライスタグを付けた超大型モデル Synclavier を再現した Synclavier V は、倍音加算合計方式とFMシンセシスを組み合わせた音源部に、"タイムスライスエンジン" による莫大な音作りの可能性を備えています。再現のプロセスでは、Synclavier の開発者である Cameron Jones 氏の協力を得て、オリジナルのコードも一部使用しています。

2つ目は、トーンホイールオルガンの象徴的存在と画期的なロータリースピーカーを再現した B-3 V です。3つ目は、Farfisa Compact Deluxe と Compact Duo というトランジスターオルガンの2機種を再現して1台にミックスした Farfisa V です。

4つ目は、60年代から70年代にかけてリリースされたタインベースのエレクトリックピアノのアイコン的存在の2モデルを再現した Stage-73 V です。そして5つ目の Piano V は、スタジオやステージでの定番であるグランドピアノやアップライトピアノから、金属とガラスだけでできたピアノまで、幅広いピアノサウンドをフィジカルモデリングで作り出すというものです。

2017年に登場した V Collection 6 には、4つのインストゥルメント、つまりCMI V, Clavinet V, DX7 V, Buchla Easel V を追加し、2019年の V Collection 7 では Synthi V, Mellotron V, CZ V を追加しました。2019年は Arturia 初のオリジナルソフトウェアシンセサイザーである Pigments も発表しました。こうした画期的な製品群のリリースにより、常に新たなサウンドを求めるクリエイターに、ワールドクラスのインストゥルメントを開発する Arturia のパワフルさを世に知らしめるものになったかと思えます。

2020年に登場した V Collection 8 は、過去最大規模に収録インストゥルメントが増え、JUN-6 V, Emulator II V, Vocoder V, OP-Xa V の新規インストゥルメントに加え、メジャーアップデートした Jup-8 V と Stage-73 V が追加されています。

そして、V Collection 9 です。この最新バージョンでは、Augmented GRAND PIANO、Augmented STRINGS、Augmented VOICES という3つのインストゥルメントを追加しました。この3タイトルは、基本的なコンセプトを異次元レベルに引き上げ、音作りの可能性を驚異的に拡張したインストゥルメントです。また、KORG MS-20 V と SQ80 V も追加され、V Collection はさらに完璧なコレクションに成長しました。

## 1.2. そして現在

V Collection の歴史をなぜ辿ったのかと言いますと、Analog Lab Play は、便利で最高のサウンドの Analog Lab Pro のイントロバージョンだからです。Analog Lab Pro は、V Collection から発展的で刺激的なサウンドを厳選したベスト盤的なバーチャルインストゥルメントで、たった1つのインストゥルメントで極めて広範なサウンドの世界を体験できるというものです。そして、Analog Lab Play は、V Collection のベストサウンドをワンストップで演奏できるインストゥルメントなのです。

Analog Lab Play のサウンドは、以下のインストゥルメントから厳選されたものです：

- ARP 2600 V3
- Augmented Strings
- Augmented Voices
- B-3 V2
- Clavinet V
- CMI V
- CS-80 V4
- CZ V
- DX7 V
- Emulator II V
- Jun-6 V
- Jup-8 V4
- Korg MS-20 V
- Mellotron V
- Mini V3
- Modular V3
- OP-Xa V
- Piano V3
- Pigments
- Prophet-5 V
- Prophet-VS V
- SQ80 V
- Stage-73 V2
- Synclavier V
- Synthi V
- Vox Continental V2
- Wurli V2

上記のクラシックな名機を一同に集めた Analog Lab Play は、これらをすべてハードウェアで揃えるための膨大な資金を必要とせず、そのサウンドを手に入れることができます。さらに、シンプルかつパワフルなプリセットブラウザーとスマートなフィルタリング機能により、欲しいサウンドをクイックかつイージーに見つけることができます。

## 1.3. 主要な画面

Analog Lab Play では、ほとんどの時間を **プレイ画面** と **プリセットブラウザ** で過ごすことになります。この2つの画面は、Analog Lab Play をシンプルで刺激的なインストゥルメントになるように設計されています。

### 1.3.1. プレイ画面

Analog Lab Play を開くと、これまでの Arturia ソフトウェアにはなかった美しいこの画面がお出迎えいたします。この画面で、プリセットを演奏したり、音色をエディットすることができ、Arturia 製コントローラーキーボードをお持ちの方でしたら、一連の操作をダイレクトに行うことができます。



## 1.3.2. Preset Browser - プリセットブラウザ



画面最上部のセンター付近にある本棚アイコン (||||) をクリックすると、プリセットブラウザが開きます。ここでは、プリセットをタイプ別 (ベースやピアノ、ストリングなどの楽器タイプ) や、インストゥルメント別 (Mini や B-3、ARP など、プリセットで使用しているインストゥルメント)、バンク別でサーチできるほか、プリセットの保存やサウンドバンクにアクセスすることもできます。

Analog Lab Play は、クラシックなシンセやキーボードのサウンドライブラリーというだけではなく、100種類もの非常に '使える' プリセット (さらにダウンロードで増やすことができます) を内蔵した、強力なスタジオリソースなのです。また、サウンドバンクを追加購入することも可能です。

好きなインストゥルメントやサウンドをセーブできる機能で、Analog Lab Play が音楽制作で欠かせないツールの1つとして使いたくなることが確信しております。

Analog Lab Play は、Arturia の MIDI コントローラーの多くにネイティブ対応しており、接続してすぐに使用できます。もちろん、他社製の MIDI コントローラーも使用できます。

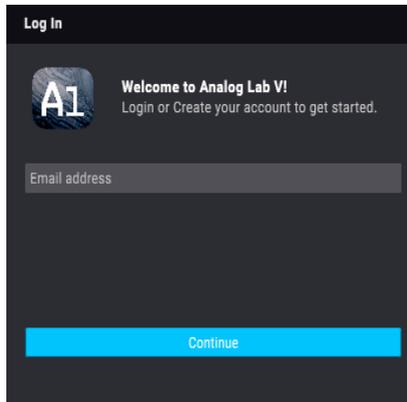
## 2. ACTIVATION AND SETUP - アクティベーションと設定

### 2.1. インストールとアクティベーション

Analog Lab Play は、Windows 10以降、macOS 10.13以降のコンピュータで動作します。スタンドアロン動作のほか、Audio Units, AAX, VST2, VST3インストールメントとしても動作します。



Analog Lab Vをインストールしましたら、次のステップはその製品登録です。Analog Lab Play をスタンドアロンモードで開くか、DAWを開いて Analog Lab Play をオーディオトラックに立ち上げます。このとき、Arturia アカウントでログインするか、アカウントを新規作成するかを選択する画面が表示されず。表示される指示に従って Analog Lab Play の無償ライセンスのアクティベーションを行ってください。



ログインのポップアップ画面

アクティベーションが完了すると、Analog Lab Play を新たなプラグインとして使用できるようになります。

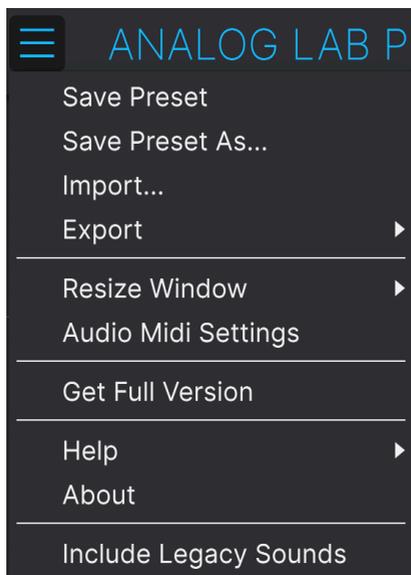
### 2.2. 最初に行う設定 (スタンドアロンでご使用の場合)

Analog Lab Play をスタンドアロ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の設定等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。

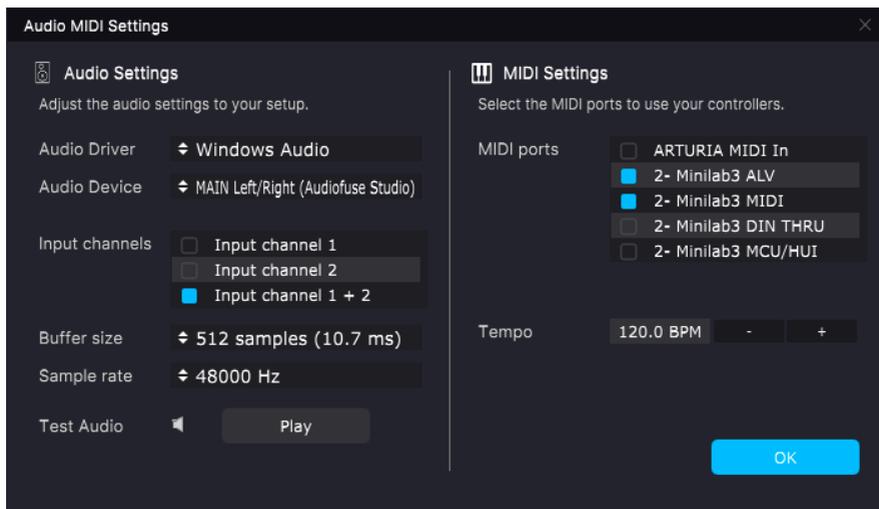
**i** !: このセクションは Analog Lab Play をスタンドアロンモードで使用する場合にのみ適用される内容です。Analog Lab Play を DAW などの音楽ホストアプリのプラグインでご使用の場合は、[プラグインモードで Analog Lab Play を使用する \[p.10\]](#)をご覧ください (関係する設定はホストアプリ側で管理します)。

## 2.2.1. オーディオと MIDI の設定 (Windows)

Analog Lab Play の画面左上にハンバーガーアイコンがあり、これはプルダウンメニューになっています。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。



この設定画面は Windows 版も macOS X 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。



設定オプションを上から順にご紹介します：

- **Audio Driver**：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。ここでは Windows Audio や ASIO などの標準ドライバーのほか、Mac の場合は CoreAudio といったドライバーが表示されます。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。
- **Audio Device**：Analog Lab Play の音を出す **出力チャンネル** を設定します。選択しているデバイス（オーディオインターフェイスなど）のアウトプットが2つの場合、ここにそのデバイスの出力チャンネルのみが表示されます。アウトプットが2つ以上あるデバイスをお使いの場合は、ペアを特定して出力チャンネルに設定できます。また、お使いのデバイスに複数の入力チャンネルがある場合は、各入力チャンネルが表示され、ここで選択できます。
- **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。

♪ バッファサイズ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秒単位 (ms) で表示されます。

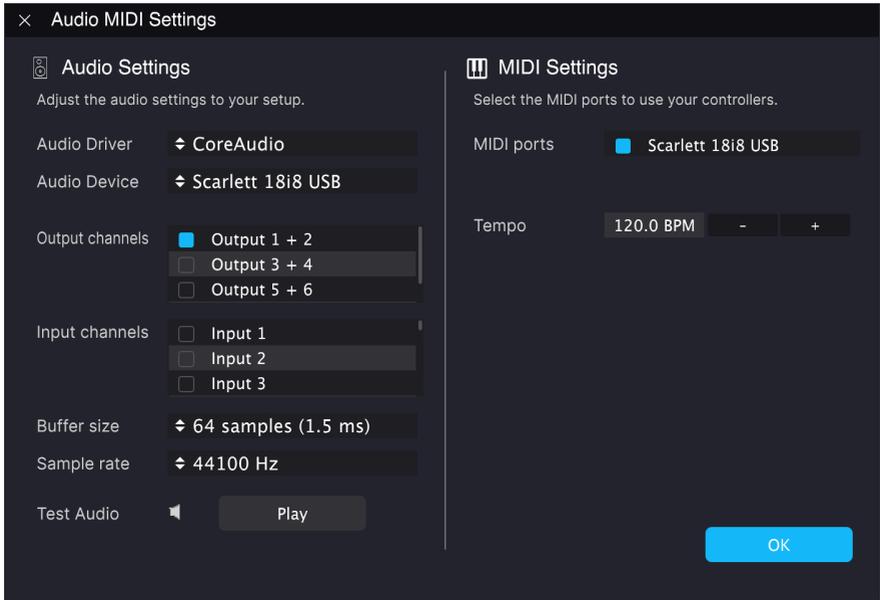
- **Sample Rate**：オーディオアウトのサンプルレートを設定します。選択できるオプションはお使いのオーディオインターフェイスに準拠します。

♪ 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 44.1kHz や 48kHz でのご使用をお勧めします。

- **Test Audio**：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 Play 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 Settings** 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 Play を演奏する MIDI デバイスを選択します。複数の MIDI デバイスを選択して、複数のコントローラーで Analog Lab Play を演奏することもできます。
- **Tempo**：Analog Lab Play のテンポを設定します。Analog Lab Play を DAW のプラグインとしてご使用の場合、Analog Lab Play 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。



## 2.2.3. Using Analog Lab Play in Plugin Mode - プラグインモード

Analog Lab Play 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 VST3, 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、次のような違いがあります：

- テンポに関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 Play を同時使用できます (スタンドアロンモードでは1つのみ)。
- Analog Lab Play 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 内の好きなところへ出力させることができます。

これで各種設定は完了です。次は音を出しましょう！

## 3. INTERFACE OVERVIEW

### 3.1. プレイ画面

Analog Lab Play には、クラシックなキーボードやシンセサイザーのエミュレーションを集め、数々の賞を受賞した Arturia V Collection や、Arturia オリジナルのソフトシンセである Pigments、Augmented STRINGS、Augmented VOICES から厳選された100種類のプリセットを内蔵しています。

Arturia のバーチャルインストゥルメントをお持ちの方は、プリセットの合計数を増やすことができます。これは、そのバーチャルインストゥルメントのプリセットを Analog Lab Play でも使用できるためです。

このチャプターでは、Analog Lab Play の画面に常時表示される部分についてと、プリセットのブラウズやサーチ方法をご紹介します。



Analog Lab Play を開くと、プレイ画面が表示されます。ここでは、各サウンドタイプに固有のグラフィックがあり、画面上部中央の上下の矢印(▲/▼)でプリセットを1つずつスクロールすることができます。

メインのグラフィックの下には、9つのノブが並んだパネルがあります（ノブやフェーダーの数はお使いの MIDI コントローラーによって変わります）。このノブで、プリセットの基本的な音色を簡単にエディットできます。Arturia 製 MIDI コントローラーをお持ちの方は、コントローラーのノブが画面のノブに瞬時に対応し、コントローラーからすぐに操作することができます。

この画面は、あらゆる音楽スタイルをカバーする、使いやすいプリセットベースのインストゥルメント、という、Analog Lab Play の主要コンセプトを雄弁に物語ってもあります。

画面下部のキーボードで、プリセットの音をチェックすることができます。このキーボードは、鍵盤の下のほうをクリックするほど音が大きく（ペロシティ値が高く）なります。

画面最下部右には、直前の操作の取り消しと再実行をするアンドゥとリドゥの矢印アイコンがあります。その間のハンバーガーマニューでは、最近使用したプリセット間を移動できます。

最後に、画面最下部右にあるパーセント値は、Analog Lab Playが現在使用しているCPU使用量(負荷)を表します。この数値が非常に高いときは、オーディオ・バッファサイズを増やしてください(画面左上のハンバーガーメニュー>Audio MIDI Settings>Buffer Size)。または、コンピュータで現在使用中の他のアプリケーションを終了させてください。

## 3.2. プリセットブラウザ

画面最上部センター付近の本棚アイコン (|||) をクリックすると、プリセットブラウザが開きます。Analog Lab Playの色々な操作をこの画面で行います。

### 3.2.1. プリセットブラウザ：メインセクション



1. **アッパーツールバー** [p.13]: ここにはメインメニューが開くハンバーガーメニュー(横3本線のアイコン)や、プリセットブラウザとプレイ画面を切り替える本棚アイコン (|||)/X、プリセットを切り替えるプリセットバーと"いいね"ボタン(ハート)、そして右側には Settings パネルを開くギアアイコンがあります。
2. **プリセットブラウザ** [p.6]: このナビゲーションパネルでプリセットを検索できます。
3. **パフォーマンスコントロール** [p.34]: マクロ(複数のパラメーターを一齐に変更できる機能)の調整や、エフェクトセンドの調整が行えます。このパネルの表示/非表示は、ローツールバーで切り替えられます(Controls ボタン)。
4. **バーチャルキーボード** [p.35]: MIDI コントローラーを使わずに、画面のキーボードで音を出すことができます。ローツールバーの Keys ボタンでバーチャルキーボードの表示/非表示を切り替えられます。
5. **Settings パネル** [p.25]: アッパーツールバー右側にあるギアアイコンをクリックすると、この Settings パネルが開きます。グローバル/プリセットの設定と MIDI ラーン、その他の設定が行えるタブがあります。
6. **ローツールバー** [p.36]: ローツールバーには、パフォーマンスコントロール(ノブ等)の表示/非表示を切り替える Controls ボタン、バーチャルキーボードの表示/非表示を切り替える Keys ボタン、アンドゥ/リドゥと操作履歴、CPU メーターがあります。

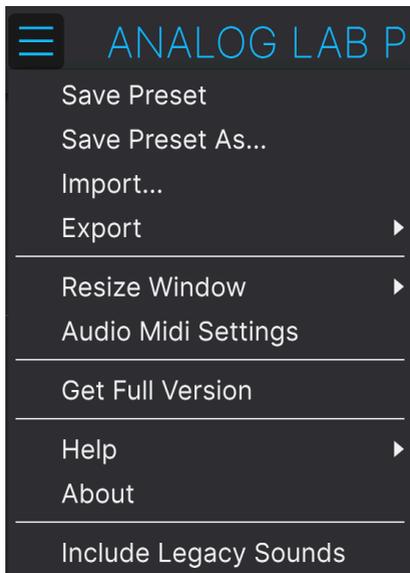
## 3.3. Upper Toolbar - アッパーツールバー

アッパーツールバーには、ドロップダウン形式のメインメニューやプリセット選択バー、各種設定にアクセスできるギアアイコンがあります。



### 3.3.1. メインメニュー

アッパーツールバー左端のハンバーガーアイコンをクリックすると、ドロップダウンメニューが開き、重要な機能にアクセスできます。メニューの内容を1つずつ見ていきましょう。

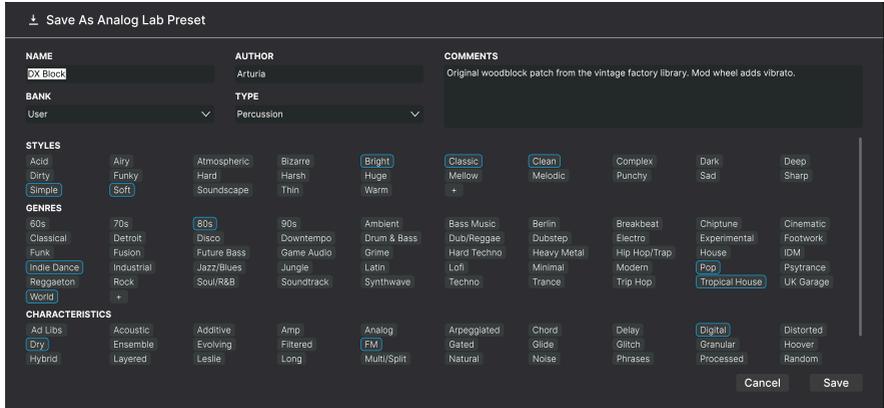


#### 3.3.1.1. Save Preset

選択したプリセットに変更を加えて、上書き保存をします。このコマンドが使用できるのはユーザープリセットのみで、ファクトリープリセットを選択したときには、このコマンドはグレーアウト表示になります。

### 3.3.1.2. Save Preset As

選択したプリセットに変更を加えて、別名で保存します。このコマンドをクリックすると、新たなプリセット名やその他の詳細情報を入力する画面が表示されます。



♪ 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保存できます。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、コメント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。

### 3.3.1.3. Import

このコマンドで、プリセット単体のファイルや1バンク分全体のプリセットファイルを読み込むことができます。

♪ サウンドバンクの購入、アクティベート、インストールは、Arturia ウェブサイトか、Analog Lab Play のアプリ内ストアで行えます。個々のインストゥルメントをインストールし、アクティベートしている場合は、そのインストゥルメントのプリセットのファクトリーバンクも Analog Lab Play で使用できます。

### 3.3.1.4. Export

プリセットのエクスポート（ファイル書き出し）は、プリセット単体と1バンク分全体の2種類ができます。

- **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** メニュー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** メニューで読み込むことができます。

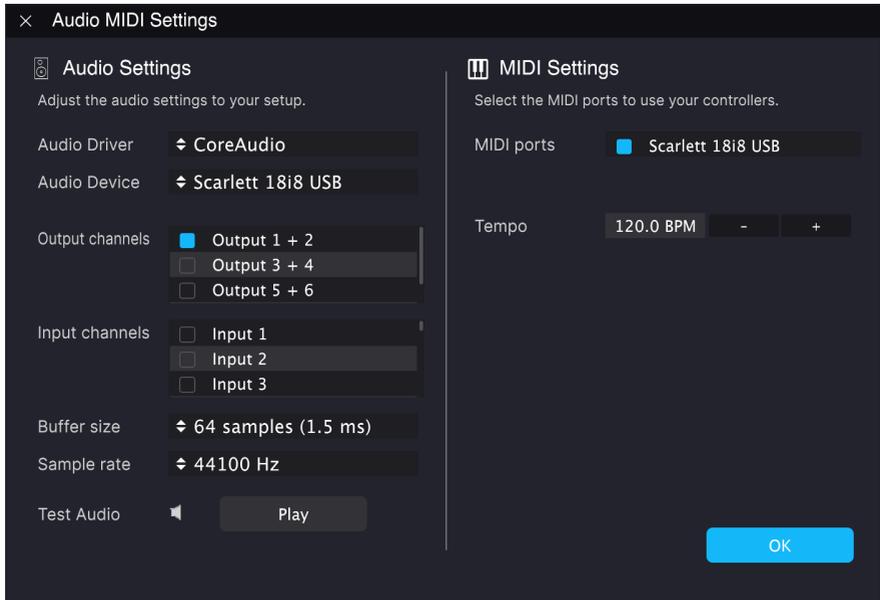
### 3.3.1.5. Resize Window

Analog Lab Play の画面は 50%~200% の範囲で画質が変わることなくサイズを変更できます。ラップトップなど画面サイズが比較的小さいときは縮小表示にして画面を有効活用できますし、大型モニターやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示にしてコントロール類やグラフィックを見やすい状態にすることができます。

♪ Analog Lab Play の画面右下には、画面サイズを変更できるリサイズハンドルもあります。これを使用するのが最もシンプルな画面サイズ調整方法です。

### 3.3.1.6. Audio MIDI Settings

このダイアログは、Analog Lab Play をスタンドアローンで使用しているときにのみ使用できます。DAW (デジタルオーディオワークステーション) のプラグインとして使用しているときは、同様のパラメーターを DAW のプリファレンスやプロジェクトで設定します。



このダイアログの各種設定の詳細は、[アクティベーションと設定 \[p.7\]](#)をご覧ください。

### 3.3.1.7. Get Full Version

フルバージョンの **Analog Lab Pro** が合っていると思われましたら、思われたそのときに入手しましょう！

Get Full Version を選択し、Upgrade ボタンをクリックするとポップアップ画面が開き、Analog Lab Pro の製品ページに移動します。アップグレードを行うには、インターネット接続が必要です。

### 3.3.1.8. Help

ヘルプには、Analog Lab Play のユーザーマニュアルや、Arturia ウェブサイトの FAQ (よくある質問) ページへのリンクがあります。これらにアクセスするには、インターネット接続が必要です。

### 3.3.1.9. About

About をクリックすると、ソフトウェアのバージョン番号と開発者のクレジットがポップアップ表示されます。画面の任意のポイントをクリックすると、ポップアップが閉じます。

### 3.3.1.10. Include Legacy Sounds

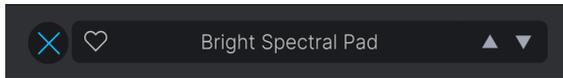
V Collection インストゥルメントの以前のバージョンをお持ちの場合、このオプションが表示されます。チェックを入れると、そのインストゥルメントのプリセットがプリセットブラウザに表示されます。

## 3.3.2. X/本棚アイコン

ハートマークの左にあるこのアイコンは、開いている画面によって表示が変わります。プレイ画面を開いているときは本棚アイコンになり、プリセットブラウザを開いているときは X アイコンが表示され、この2つの画面を行き来できます。

### 3.3.3. プリセットバーと切り替えボタン

アッパーツールバー中央のこのエリアには、選択したプリセット名が表示されます。ハートアイコンをクリックすると、そのプリセットを "お気に入り" プリセットに登録できます。



切り替えボタン (▲/▼) をクリックすると、プリセットを1つずつ前後に切り替えます。

 このボタンは MIDI にマッピングできます。これにより、このボタンを MIDI コントローラーのボタンにマッピングすることで、マウスを使わずにプリセットを切り替えることができます。

### 3.3.4. 全プリセットの表示と並べ替え

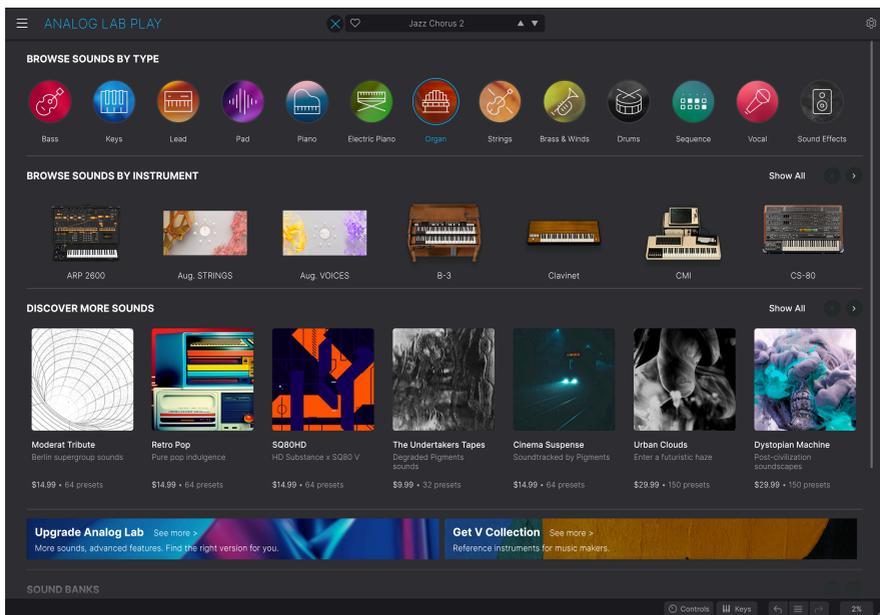
プリセットバーで **All Presets** を選択すると、全プリセットを表示する大きなパネルが開きます。プリセットを詳しく見たり、並べかえをしたいときは、**プリセット名をクリック** するだけで OK です。これで Explore ページが開き、Analog Lab Play の全プリセットがリスト表示されます。

このページでプリセットを、お気に入りプリセット順や名前順、タイプ順やデザイナー順、インストゥルメント順など、好きなように並べ替えることができます。

### 3.3.5. ギアアイコン

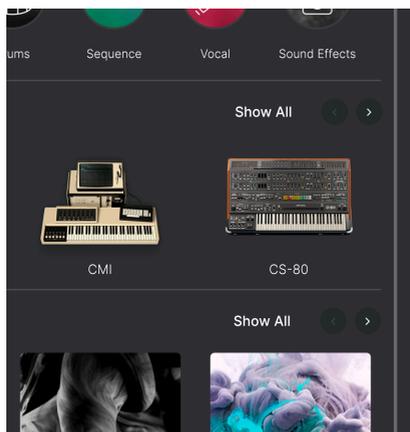
アッパーツールバー右側のギアアイコンをクリックすると、**Settings パネル [p.25]** が開閉します。

### 3.3.6. プリセットブラウザを使う



プレイ画面が開いているときに、アッパーツールバーの本棚アイコン (|||) をクリックすると、プリセットブラウザが開きます。

プリセットブラウザでは、プリセットをタイプ別や Arturia インストゥルメント別に見ていくことができます。また、サウンドバンクのプリセットのチェックや購入、エディットもここでできます。



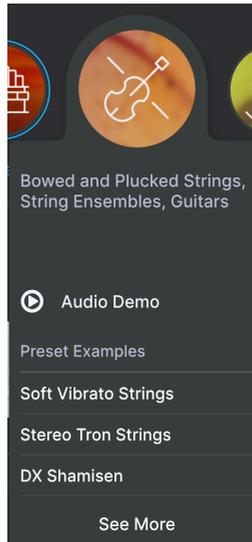
プリセットブラウザを下にスクロールしていくと、4つのセクションに分かれていることがわかります。各セクションの表示は左右の矢印ボタンで切り替えることもできますし、**Show All** をクリックして画面右に全アイテムを表示させることもできます。

### 3.3.6.1. タイプのプレビュー (プリセットブラウザ)

プリセットブラウザでタイプを見ているときに、丸アイコンの1つをクリックするとメニューが開きます。そのメニューには Audio Demo ボタンがあり、これをクリックすると、そのタイプにどんなインストゥルメントが入っているのかを示す短いデモ演奏が始まります。

そのボタンの下には、そのタイプに入っている代表的なプリセットの短いリストが表示されます。

See More をクリックすると **Explore** ページ (後述) に移動します。

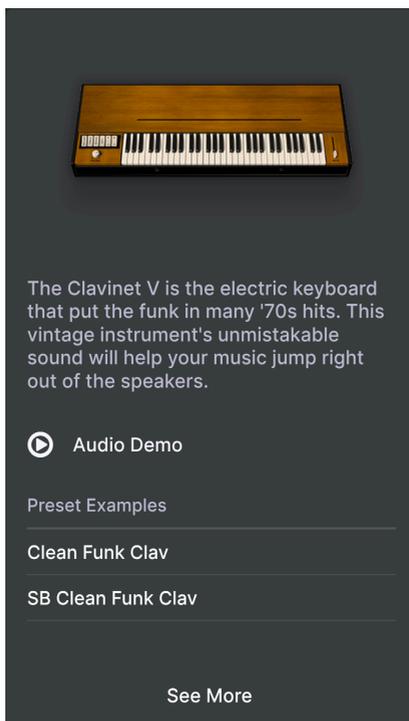


**Preset Examples** 以下にあるプリセットをクリックすると、プリセットブラウザから離れずにそのプリセットがロードされます。

### 3.3.6.2. インストゥルメントのプレビュー (プリセットブラウザ)

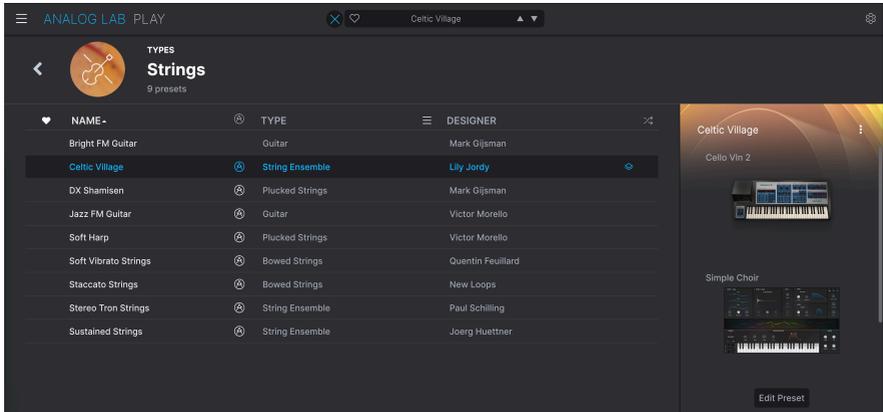
インストゥルメントをクリックすると、そのメニューが開き、Audio Demo ボタンが表示されます。また、そのインストゥルメントを使用した代表的なプリセットの短いリストも表示されます。

インストゥルメントの画像をクリックするか、See More をクリックすると、詳細ページに移動します。



### 3.3.7. Explore ページ

See More、タイプ、または インストゥルメント ボタンをクリックすると、Explore ページに移動し、クリックしたタイプやインストゥルメントに属しているプリセットがリスト表示されます。



#### 3.3.7.1. プリセットを並べ替える

リスト上部の NAME、TYPE、または INSTRUMENT をクリックして、プリセットを並べ替えることができます。INSTRUMENT にはサブメニュー（ハンバーガーメニュー）があり、そこで DESIGNER、BANK、または INSTRUMENT のいずれかを選択できます。

♪ TYPE の左にある Arturia ロゴをクリックすると、リストのトップに **Featured プリセット** (おすすめプリセット) が表示されます。これにより、Analog Lab Play の代表的なプリセットを簡単にチェックできます。

#### 3.3.7.2. プリセットに "いいね" をつける

プリセットをチェックしたり作成しているときに、リストのプリセット名のとなりにある **ハート** をクリックすると、そのプリセットが "お気に入り" に登録されます。後でリスト上部の **NAME** の左にあるハートアイコンをクリックすると、"お気に入り" に登録したプリセットがリストのトップに表示されます。

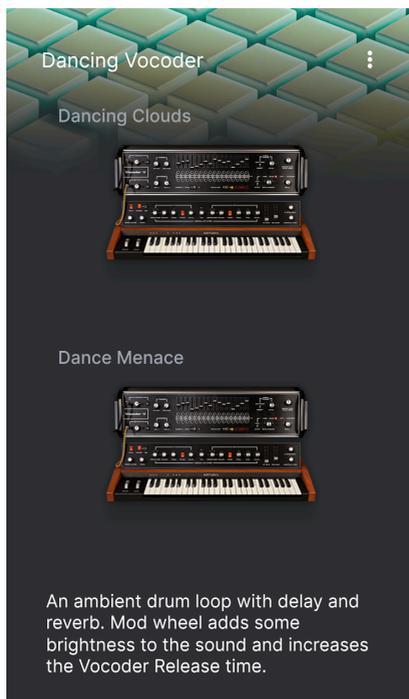
#### 3.3.7.3. プリセットの詳細情報

Explore ページの右側部分には、選択したプリセットで使用しているインストゥルメントの画像と、そのプリセットに関する情報が表示されます。その下の矢印ボタンをクリックすると、そのプリセットの作成者名やタイプ、バンク、タグなどの詳細情報が表示されます。

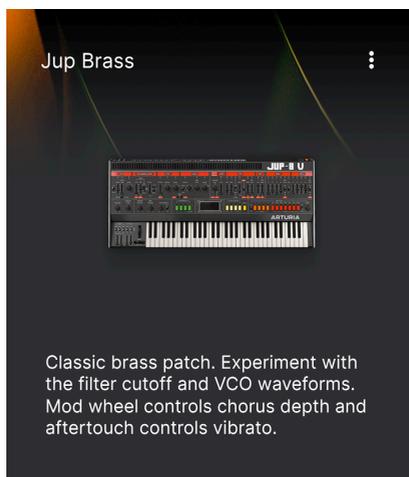
♪ すでにエディットされ、保存済みのプリセットの場合は、作成者名 (Designer) やタイプ、バンク、タグなどの詳細情報をこのページで編集して保存することができます。

### 3.3.7.4. プリセットのシングルとマルチ

プリセットには、シングルとマルチの2タイプがあります。シングルは、インストゥルメントを1つだけ使用したプリセット、マルチは、2つ使用したプリセットです。下図は、マルチプリセットの情報セクションのスクリーンショットです：



シングルプリセットの場合は下図のように表示されます：



### 3.3.8. Analog Lab Pro にアップグレードする

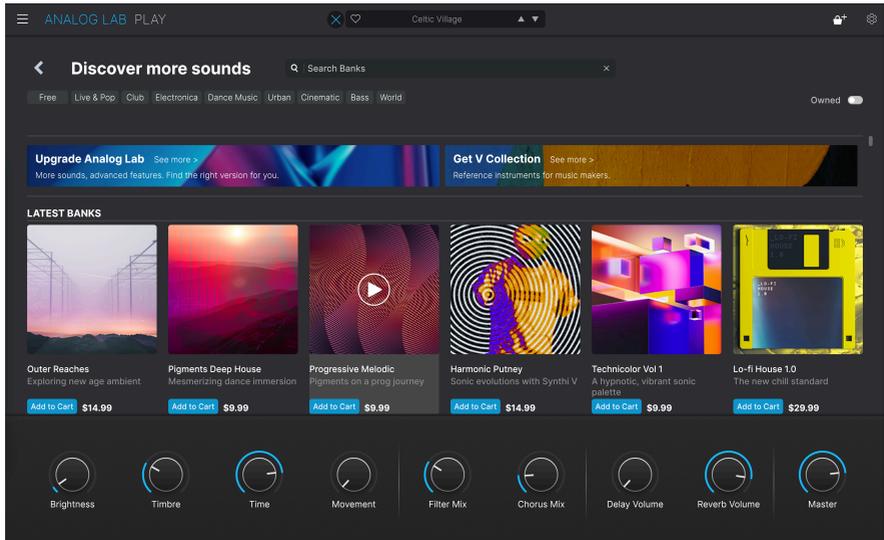
プリセットの情報画面でインストゥルメントの画像をクリックしたり、Edit Preset をクリックすると、Arturia ウェブサイトの Analog Lab Pro の製品ページへのリンクが入った画面が開きます。

### 3.3.9. Discover more Sounds

プリセットブラウザの3段目では、さらに刺激的な音色を数多く入手して、音色ライブラリーを増強することができます。

このセクションには最新のサウンドバンクが表示されます。このセクション右上の矢印ボタンでサウンドバンクをスクロールできます。

すべての **サウンドバンク** を見るには、このセクション右上の **Show All** をクリックします。**Owned Banks** をクリックすると、入手済みのサウンドバンクが表示されます。



サウンドバンクの1つをクリックすると、その詳細ページに移動します。そこでは、そのサウンドバンクのプリセット (カギアイコンがないもの) を試聴できます。また、そのサウンドバンクのプリセットを名前順、作成者順、インストゥルメント順、タイプ順に並べ替えることができます。

Read More をクリックすると、そのサウンドバンクの詳細情報が表示され、全プリセットのコメントが画面右側に表示されます。

気に入ったサウンドバンクが見つかりましたら、**Add To Cart** ボタンをクリックして購入できます。カートに入れると、Analog Lab Play の画面右端に小さなショッピングバスケットのアイコンが表示されます。このアイコンをクリックするとバスケットが空になります。また、Checkout ボタンをクリックすると購入が確定します。

### 3.3.10. サウンドバンク

プリセットブラウザの最下段はサウンドバンクです。サウンドバンクは、プリセット集です。バンク1つにファクトリープリセットやユーザープリセット、ストアで購入したプリセットを自由に組み合わせることができます。

 Analog Lab Play を使い始めた段階では、サウンドバンクがまだない状態です。サウンドバンクは、少なくともユーザープリセットを1つ作成するか、サウンドバンクを1つ入手することで初めて表示されます。

バンクには3つのタイプがあります：

- **Factory**：オリジナルの Analog Lab Play バンクです。
- **User**：あなたや他のユーザーが作成したバンクです。
- **Store**：Arturia ストアで購入したバンクです。

バンクを1つクリックすると、そのバンクに入っているプリセットがリスト表示され、名前順やタイプ順、バンク順 (作成者、バンク、またはインストゥルメント) に並べ替えることができます。

左向きの矢印ボタンをクリックして1ステップ前に戻ると、バンク関連のより多くの操作ができます。

ユーザーバンクを右クリックすると、次の操作が行なえます：

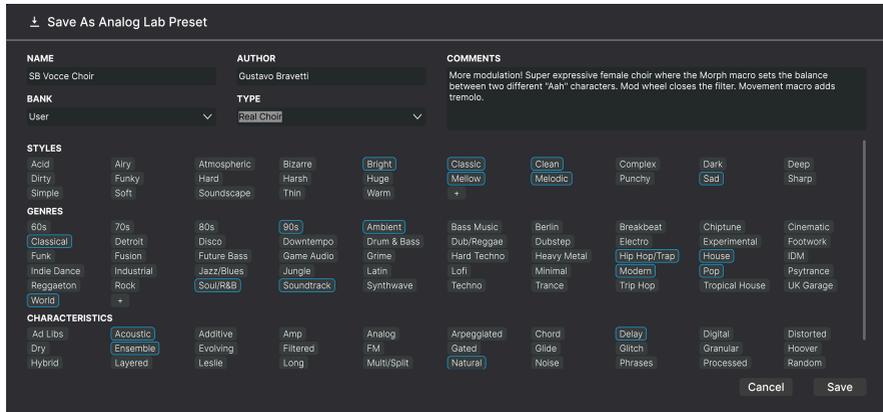
**Delete Bank**：そのバンクとその中のすべてのプリセットを削除します。この操作はアンドウができませんので十分にご注意ください。また、この操作はストアで購入したバンクでも使用できますのでご注意ください。

**Rename Bank**：バンクの名前を変更できます。

**Export Bank**：そのバンクのデータをファイルとしてコンピュータに書き出し、別のコンピュータにインポートできます。

### 3.3.10.1. プリセットをバンクに追加する

注意：この操作は、**ユーザーバンク** でのみ使用できます。



プリセットをバンクに追加する手順です：

- バンクに追加したいプリセットを選択します。必要に応じて、そのプリセットをエディットします。
- メインメニュー（ハンバーガーアイコン）か、画面右上のトッドが3つ並んだアイコンをクリックして **Save Preset As...** を選択します。
- プリセットを保存します。このとき、元と同じ名前のまま保存すると、元のプリセットに上書き保存するか、名前を変更して別のプリセットとして保存します。また、Author（作成者名）やタイプ、コメントフィールドも入力しておきましょう。
- BANKのプルダウンメニューから使用したいバンクを選択します。
- 必要に応じて、新たなバンク名をタイプすることで新規バンクをこのメニューで作成できます。
- Saveをクリックします。

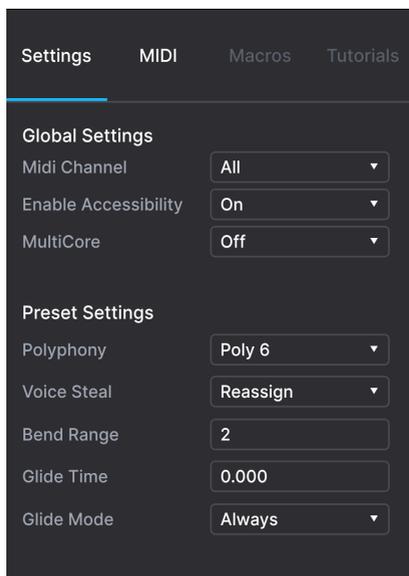
♪ 複数のプリセットをバンクへ同時に追加することもできます。複数のプリセットを選択し、プリセット情報セクションで作成者名やタイプ、バンク、サブタイプ、コメントなどを編集するだけでOKです。

## 3.4. Settings Panel - Settings パネル

画面右上のギアアイコンをクリックすると、Settings パネルが開閉します。ここでは、次のようなタブがあります：

- [Settings \[p.25\]](#)
- [MIDI \[p.29\]](#)

### 3.4.1. Settings Tab

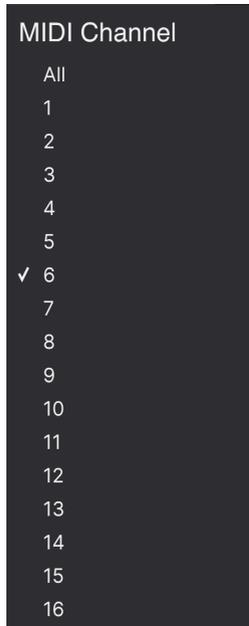


**Settings** をクリックすると、**Global Settings** から始まるドロップダウンメニューが並んでいる画面が開き、ここでグローバル MIDI 受信チャンネルやアクセシビリティのオン/オフ、マルチコアの設定ができます。

以下の **Global Settings** は、プリセットごとに設定して保存できる **プリセット設定** です。

### 3.4.1.1. MIDI Channel

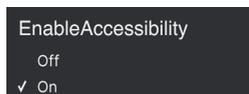
'MIDI Channel' をクリックすると、メニューが開いて MIDI チャンネルの設定値がすべて表示され (All, 1-16)、その中から1つを選択できます。



 デフォルト設定では、Analog Lab Play は **すべての** MIDI チャンネルを受信します。このメニューで特定のチャンネルに変更できます。例えば、1台の外部 MIDI コントローラーで複数の Analog Lab Play をコントロールしたいときには、別個の MIDI チャンネルに設定しましょう。

### 3.4.1.2. Enable Accessibility

多彩なミュージシャンである Jason Dasant とのコラボレーションにより、Arturia のオールインワン・キーボード・アンソロジーである Analog Lab Play は、アクセシビリティモードを搭載しています。これをオンにすると、Analog Lab Play が視覚障がい者の方にもご使用いただけます。



MIDI コントローラーを接続し設定すると、コントローラーのディスプレイに何が表示されているかや、ノブやスライダー、ボタンを操作したときにどのパラメーターを操作したのかを Analog Lab Play が読み上げます。

この機能を動作させるには、まず Analog Lab Play の **Enable Accessibility** のオンにし、次にお使いのコンピュータのアクセシビリティもオンに設定します。

 Windows でアクセシビリティをオンにするには、Ctrl、Windows、Enter キーを同時に押します。macOS では、cmd を押しながら F5 を押します。

これでお使いのマウスが何にマウスオーバーしているかや、Arturia キーボードコントローラーからどの機能にアクセスしているかを読み上げます。また、パラメーターを操作すると、そのときの設定値も読み上げます。

お使いのコンピュータの言語設定にご注意ください。設定が正しくないとプリセット名の読み上げが奇妙なものに聴こえてしまうことがあります。

テキスト読み上げに関するコントローラーの設定方法などの詳細は、Analog Lab のマニュアルに掲載しています。このマニュアルは、[Arturia Downloads & Manuals ページ](#)から無償でダウンロードできます。

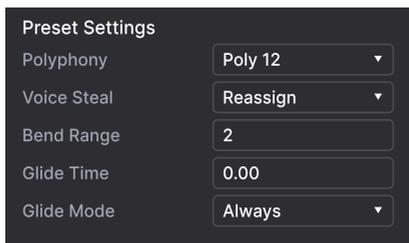
### 3.4.1.3. Multi-Core

オンにすると、Analog Lab Play はマルチコアの CPU に最適化した動作になります。例えば 2つのインストゥルメントを使用する Multi プリセットを使用すると、各インストゥルメントをそれぞれのコアで処理するようになります。

### 3.4.1.4. Preset Settings

選択したプリセットによって、ここに表示されるパラメーターの種類が変わります。例えば Moog のようなインストゥルメントではモノやポリ、キートリガーなどというようにオリジナル機に関連したパラメーターが変わります。

全パラメーターを挙げると次のようになります：



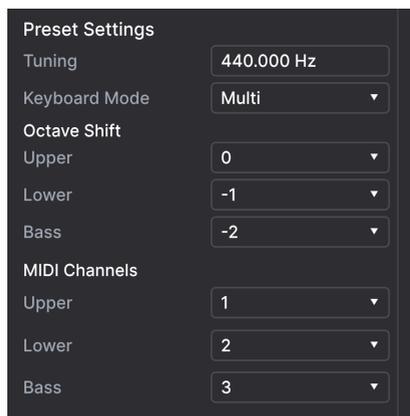
- CZ DAC
- Engine Version
- Envelope Mode
- Envelope Reset
- Glide Mode
- Master Tune
- Matrix
- Maximum Polyphony
- Micro Tuning

- Mono/Poly
- MPE Slide (1/2)
- Multi-Core
- Noise Mode
- Note Priority
- Pitch Bend Range
- Play Mode
- Poly
- Polyphony
- Sync Polarity
- Unison
- Velocity
- Voice Allocation
- Voice Input
- Voice Steal Mode

上記の大半は、その名前からどういう内容のものか想像がつかと思いますが、その詳細につきましては、それぞれのインストゥルメントのマニュアルをご覧ください。

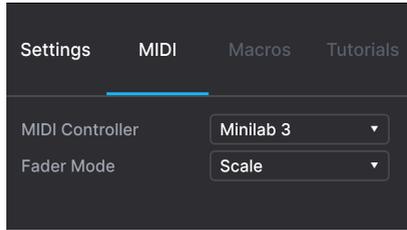


♪ B-3 オルガンのようなインストゥルメントでは、上下鍵盤とペダル鍵盤で別々のオクターブシフトや MIDI チャンネルに設定できるものもあります。



♪ Multi プリセットは通常、インストゥルメントごとに Part Settings リストがあります。

## 3.4.2. MIDI Tab



この画面で Analog Lab Play を MIDI コントローラーで使用するための設定と、コントローラーのノブ等とパラメーターとのマッピングを行います。

### 3.4.2.1. MIDI Controller

Analog Lab Play を演奏する MIDI コントローラーを選択します。Arturia 製 MIDI コントローラーをお持ちでしたら、その機種を自動検知してマッピングも行い、[画面上のキーボードコントロール \[p.34\]](#)もレイアウトされます。その他のブランドのコントローラーをお使いの場合は、*Generic MIDI Controller*を選択し、マッピングは手動で行ってください。

 Arturia MIDI コントローラーでの設定方法などの詳細は、Analog Lab のマニュアルに記載されています。このマニュアルは、[Arturia Downloads & Manuals ウェブページ](#)から無償でダウンロードできます。

### MIDI Controller

- Generic 9 Knobs
- Generic 9 Knobs + 9 Faders
- KeyLab 25
- KeyLab 49
- KeyLab 61
- KeyLab 88
- KeyLab Essential
- KeyLab Essential 3
- KeyLab mkII
- KeyLab mkII 88
- Minilab
- Minilab MKII
- ✓ Minilab 3
- MicroLab
- Factory
- Laboratory

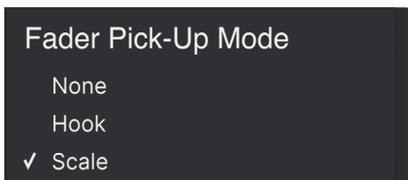
ミキサーとエフェクトのすべては MIDI に反応し、MIDI ラーンが可能です。つまり、Analog Lab Play を MIDI ラーンモードにすると、ハイライト表示になったパラメーターをお使いの MIDI コントローラーで操作できるということです。

♪ Arturia MIDI コントローラーをお持ちで、マッピングを手動で行いたいときは、MIDI Controller メニューで 'Generic MIDI Controller' を選択してください。

♪ Arturia MIDI コントローラーといえば、Analog Lab Play の上位機種種の Analog Lab Intro をはじめ、バンドルソフトウェアがありますね。

### 3.4.2.2. Fader Mode

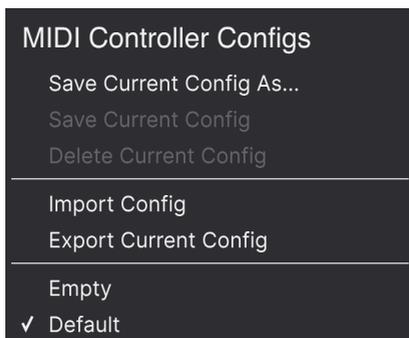
このメニューでは、Arturia MIDI コントローラーのフェーダーと非エンコーダータイプのノブの動作を設定します。フェーダー等进行操作したときに、フェーダーの物理的な位置とパラメーターの設定値をどのように一致させるかを設定します。



- **None**：フェーダーを操作した瞬間にパラメーターの設定値が一致します。シンプルな反面、パラメーターの設定値が急激にジャンプしてしまうことがあります。
- **Hook**：フェーダーを操作しても、パラメーターの設定値に達するまでは何も変化しません。設定値のジャンプはなくなりますが、フェーダーやノブを操作しても何も起こらない瞬間が生じてしまうことがあります。
- **Scale**：フェーダーを操作すると、フェーダーの位置とパラメーターの設定値が一致するまで徐々に近づいていきます。設定値のジャンプを防ぎつつ、操作しても何も起きない瞬間もないという、上記2つの 'いいとこ取り' の設定です。

### 3.4.2.3. MIDI Config

Generic MIDI Controller を選択すると、Analog Lab Play をコントロールする 複数の MIDI マッピングを管理できます。MIDI アサインの設定を Save や Save As で保存したり、Delete で削除でき、MIDI アサインの設定ファイルのインポート (読み込み) や、現在開いている MIDI アサインの設定のエクスポート (ファイル書き出し) も行えます。



以下の2つのオプションは特に強力です：

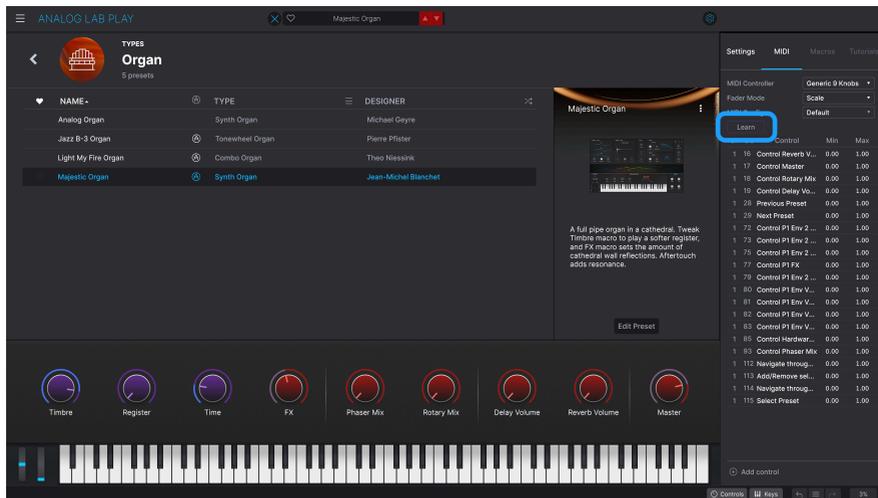
- **Empty**：すべての MIDI アサインを削除します。
- **Default**：基本的なマッピングのみが呼び出され、マッピング作成の出発点として利用できます。

例えば、ライブ用にはコンパクトなキーボード、レコーディングでは88鍵などのマスターキーボード、パッドコントローラー等々、複数の MIDI コントローラーをお持ちの場合、各コントローラー用の MIDI マッピングを作成しておけば、ハードウェアコントローラーを切り替えるときにそれに合ったマッピングをロードするだけで準備完了です。これにより、使用するコントローラーを切り替えるたびにそれに合わせたマッピングを最初から作成する時間を節約できます。

 MIDI コントローラーをコンピュータに接続してから Analog Lab Play を開いた場合、コントローラーの設定をすべて認識するために Analog Lab Play を一旦終了して再び開いてください。

### 3.4.2.4. MIDI ラーン

**Learn** ボタンをクリックすると、MIDI コントローラーのノブ等と Analog Lab Play のパラメーターにアサインする MIDI ラーンモードに入ります。この時、MIDI アサイン可能なコントロール類の表示色がパープルになります。すでにアサイン済みのものは赤く表示されます。下図はその例です：



MIDI ラーン機能を使用するには、まず **Learn** ボタンをクリックします。次にパープルに色が変っているパラメーターをクリックし、このパラメーターを操作したい MIDI コントローラーのノブ等を操作します。これでアサインされます。すると、画面のそのパラメーターの表示色がパープルから赤に変わり、そのアサイン内容がリスト [p.33]に加わります。MIDI マッピングが終わりましたら、**Learn** ボタンをクリックして MIDI ラーンモードを終了します。

### 3.4.2.5. 固定 MIDI CC ナンバー

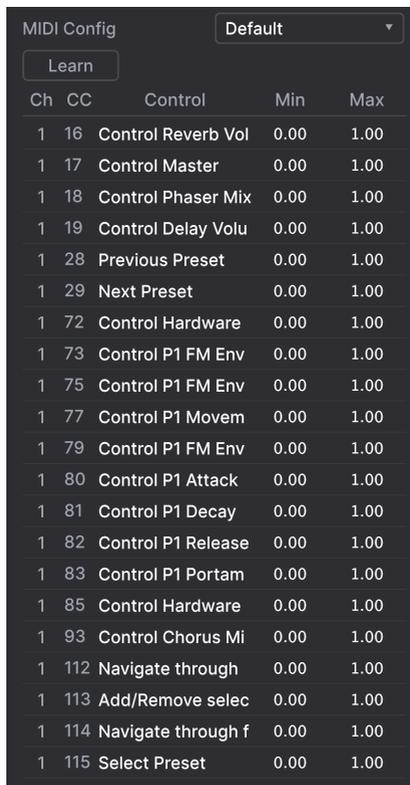
特定の MIDI コンティニューアスコントローラー (CC) ナンバーは、機能が固定されており、他の用途にアサインできません。

- 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)
- チャンネルアフタータッチ
- サステイン (CC 64)
- オールノートオフ (CC 123)

上記以外の MIDI CC は Analog Lab Play のパラメーター操作に自由に使用できます。

### 3.4.2.6. Assignments List - アサインリスト

以下はプリセットの MIDI アサインのリスト例です：



Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Control Reverb Vol	0.00	1.00
1	17	Control Master	0.00	1.00
1	18	Control Phaser Mix	0.00	1.00
1	19	Control Delay Volu	0.00	1.00
1	28	Previous Preset	0.00	1.00
1	29	Next Preset	0.00	1.00
1	72	Control Hardware	0.00	1.00
1	73	Control P1 FM Env	0.00	1.00
1	75	Control P1 FM Env	0.00	1.00
1	77	Control P1 Movem	0.00	1.00
1	79	Control P1 FM Env	0.00	1.00
1	80	Control P1 Attack	0.00	1.00
1	81	Control P1 Decay	0.00	1.00
1	82	Control P1 Release	0.00	1.00
1	83	Control P1 Portam	0.00	1.00
1	85	Control Hardware	0.00	1.00
1	93	Control Chorus Mi	0.00	1.00
1	112	Navigate through	0.00	1.00
1	113	Add/Remove selec	0.00	1.00
1	114	Navigate through f	0.00	1.00
1	115	Select Preset	0.00	1.00

**Min** と **Max** をドラッグすると、そのパラメーターが変化する範囲を設定できます。例えば、コントローラーのノブを可動範囲いっぱいには操作しても、パラメーターの可動範囲の半分にはスケールダウンするといった使い方ができます。

リストの項目を右クリックすると4つのオプションが表示されます。オプションの内容は、アサインの内容によって変わることがあります。

**i** このセクションでの設定は、プリセットごとに設定できるものです。そのため設定の内容は、プリセット間で異なることがあります。

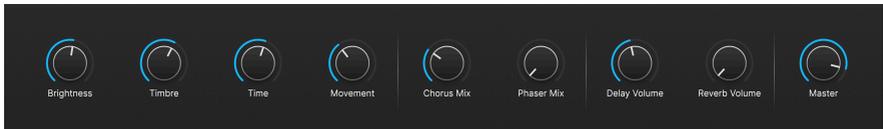
1	29	Next Preset	0.00	1.00
1	72	Control P1 Env 2 ...	✓ Absolute	
1	73	Control P1 Env 2 ...	Relative	
1	75	Control P1 Env 2 ...	Delete	
1	77	Control P1 FX	Change Parameter	
1	78	Control P1 Env 2 ...	0.00	1.00

- **Absolute** : MIDI コントローラーから送信された値にアサインされたパラメーター値がそのまま追従します。
- **Relative** : MIDI コントローラーでの操作に応じて、アサインされているパラメーターがその時の値から上下に変化します。
- **Delete** : コントローラーとパラメーターのマッピングを解除し、パラメーターの表示色をパールのに戻します。
- **Change Parameter** : [Analog Lab Pro でのみ使用可能] **Afdfd Control** と同じメニューを使用してアサインを手動で行えます。

 MIDI ラーンモードに入っているときに、表示色が赤のパラメーターを右クリックすることでアサインを解除することもできます。

### 3.5. Performance Controls - パフォーマンスコントロール

このエリアが、ライブなどで音色をリアルタイムにコントロールするところです。ロワツールバー右側の **Controls [p.36]** ボタンをクリックして、このエリアを表示したほうが見た目にもわかりやすいのですが、Analog Lab Play の別の画面を開いているときでもこの機能を使用できます。



 プレイ画面では、**Controls** と **Keys** ボタンは表示されません。この2つのボタンは、アッパーツールバーの本棚アイコン (||||) をクリックすると表示されます。

以下は、MIDI コントローラーを接続したり、使用していない状態でのデフォルト競っておのコントロール内容です。

**Brightness**、**Timbre**、**Time**、**Movement** は複数のパラメーターを同時にコントロールします。

**Effect A** と **Effect B** は、それぞれのエフェクトのドライ/ウェット (エフェクト成分と原音のミックスバランス) をコントロールします。

**Delay** と **Reverb** は、ディレイとリバーブのドライ/ウェットをコントロールします。

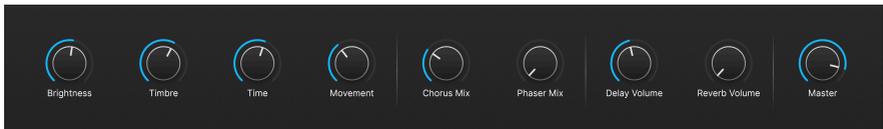
**Master** は、Analog Lab Play の全体的な音量をコントロールします。

### 3.5.1. パフォーマンスコントロールと MIDI コントローラー

Arturia 製コントローラーを接続すると、Analog Lab Play が自動認識してそのコントローラーに合わせたパフォーマンスコントロールの内容にします。例えば、大型の KeyLab 88 MkII を接続した場合は、上述のデフォルト状態よりも多くのノブ類がこのエリアに表示されます。詳細は、[ハードウェアとのインタラクション \[p.35\]](#)でご紹介します。下図は、KeyLab 88 コントローラーを接続し、Arturia CS-80 V を使用したプリセットで自動マッピングされたときの例です：



Arturia 以外のコントローラーの場合、Generic MIDI Controller [p.29] で画面上のコントロールが変わります。以下は、*Generic 9 Knobs* の設定で上記と同じ CS-80 V を使用したプリセットを呼び出したときの例です：



4つのマクロ (Brightness、Timbre、Time、Movement) は接続したコントローラーに関係なく表示されます。

### 3.5.2. More on Interaction with Hardware - ハードウェアとのインタラクション

[パフォーマンスコントロール \[p.34\]](#)を直接コントロールする自動マッピングに加えて、Arturia MIDI コントローラーには Analog Lab Play を使用するための内蔵ショートカットが豊富に用意されています。

ハードウェアコントローラーからの操作の詳細は、Analog Lab のマニュアルでご紹介しています。このマニュアルは、[Arturia Downloads & Manuals ウェブページ](#)から無償でダウンロードできます。

## 3.6. Virtual Keyboard - バーチャルキーボード

ロウーツールバー右側の **Keys** ボタンをクリックすると、マウスで演奏できるバーチャルキーボードが表示されます。



キーボードの下のほうをクリックするほど、ペロシティが高くなります (ペロシティ対応のプリセットでのみ)。ピッチバンドとモジュレーションホイールもあります。

### 3.6.1. スプリットとレイヤー

Multi プリセットでは、バーチャルキーボードの上にある色の付いたバーをドラッグすることで、各パートが発音する音域を設定できます。ここでの操作は、Keyboard Settings にも反映されます。Part 1 がオレンジで、Part 2 はグリーンです。

## 3.7. Lower Toolbar - ロワーツールバー

Analog Lab Play の画面最下部にある水平のバーには、情報表示やユーティリティ的な機能が入っています。そのそれぞれを左から順に見ていきましょう。



### 3.7.1. パラメーター情報表示

左側には、マウスオーバーしたり選択したパラメーターの名前が表示されます。パラメーターを操作したときの設定値は、ノブやフェーダーの横に表示されます。プリセットで使用しているインストゥルメントのフルバージョンをお持ちの場合、Analog Lab Play のパラメーターだけでなく、そのインストゥルメントのパラメーター名やその設定値も表示されます。

また、MIDI コントローラーでパフォーマンスコントロールを操作したときも、パラメーター名とその設定値がこのエリアに表示されます。

### 3.7.2. Controls

[パフォーマンスコントロール \[p.34\]](#) や [Keyboard Settings](#) を表示させるには、このボタンをオンしておく必要があります。オフにすると、ライブラリー画面のリスト領域が少し広くなります。

### 3.7.3. Keys

このボタンで [バーチャルキーボード \[p.35\]](#) の表示/非表示を切り替えます。Controls ボタンと同様、非表示にすると他の要素の表示エリアが少し広くなります。

### 3.7.4. アンドゥ/リドゥ

ハンバーガーアイコンの両脇に左右に向けた矢印ボタンは、エディットや操作に常に追従しています。

- **アンドゥ (左向きの矢印)**：直前の操作を取り消します。
- **リドゥ (右向きの矢印)**：アンドゥで取り消した操作を再実行します。
- **アンドゥ履歴 (ハンバーガーアイコン)**：変更の履歴をリスト表示します。リスト内の項目をクリックすると、その時点の状態に戻ります。音作りなどに煮詰まってしまう、以前の状態に戻りたいときなどに便利です。

### 3.7.5. CPU メーターとパニックボタン

CPU メーターは、Analog Lab Play が消費している CPU パワーを表示します。音が止まらなくなってしまうときになどに CPU メーターをクリックすると、MIDI パニックコマンドを送信し、発音中のすべての音やエフェクトを停止させ、MIDI 信号をリセットします。

 ! CPU メーターの数値が高いときは、音飛びなどの現象が起きることがあります。そのような場合、オーディオのバッファサイズの変更を検討してみてください。詳しくは、Analog Lab Play をスタンドアロンモードでお使いの場合は [Audio MIDI Settings \[p.15\]](#) を、プラグインモードでお使いの場合は、お使いの DAW のプリファレンスをご覧ください。

## 4. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンス料（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（以下「ライセンサー」）に Analog Lab Play（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** ライセンサーは、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** ライセンサーは、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。本ソフトウェアをネットワーク上で使用することは、同時期に複数のプログラムが使用される可能性がある場合、違法となります。ライセンサーは、本ソフトウェアのバックアップコピーを作成する権利がありますが、保存目的以外に使用することはできません。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1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。ライセンサーは、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ことはできません。

- 6. 権利の譲渡と著作権** ライセンシーは、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) ライセンシーは、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および(ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアップデートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) ライセンシーが本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件およびライセンシーが有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。ソフトウェアライセンス 本契約の条件に同意されなかったことによる製品の返品。本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却（製品のアクティベーションなど）は、権利譲渡後にはできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、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、ライセンシー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ライセンシーのみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、ライセンシーが、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** アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (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。ライセンシーがこの補償を受けるためには、アートリア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が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。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、ライセンシー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。