

ユーザーズ・マニュアル

_ANALOG LAB V

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

デザイン

Pierre PFISTER	Morgan PERRIER	Edouard MADEUF
Florian RAMEAU	Baptiste LE GOFF	

サウンド・デザイン

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

ベータ・テストिंग

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

マニュアル

Martina KRAJŇÁKOVÁ (co-author)	Camille DALEMANS	Minoru KOIKE	Gala KHALIFE
Stephen FORTNER (co-author)	Vincent LE HEN	Holger STEINBRINK	
	Jimmy MICHON	Charlotte METAIS	

© ARTURIA SA – 2021 – All rights reserved.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があります、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: 5.3

Revision date: 19 July 2021

Analog Lab Vをお買い上げいただきありがとうございます！

本マニュアルではAnalog Lab Vの機能や操作方法をご紹介します。

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

Analog Lab Vの製品登録をするには、**お持ちのMyArturiaアカウントでログイン**し、"Register new product"をクリックして、Analog Lab Vのシリアルナンバーとアンロックコードを入力し、"Register"をクリックしてください。製品登録をすることで、無償のソフトウェアアップデートや、最新のsoundbankを入手できます。

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のですが、改良等のために仕様を予告なく変更することがあります。

重要：

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

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

注意：

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 Vをお買い上げいただき、ありがとうございます！

音楽制作やライブに最適で、最も使いやすいソフトウェアインストゥルメントのAnalog Lab Vをお買い上げいただき、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 Vも例外ではありません。プリセットを聴くだけでもよし、わずかにエディットするだけでもよし、機能のごく一部を垣間見るだけでも、あるいはお気に召すままディープにダイブするのも大歓迎です。アプローチの方法はどうかあれ、Analog Lab V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 V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。また、日本語でのArturia製品情報はarturia.jpに掲載しております。こちらも併せてご利用ください。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia team

もくじ

1. WELCOME TO ANALOG LAB V - ようこそ	3
1.1. History of the V Collection - 小史	3
1.2. そして現在	5
1.3. Main Views - 3つのメイン画面	6
1.3.1. Library View - ライブラリ画面	6
1.3.2. Studio View - スタジオ画面	7
1.3.3. Stage View - ステージ画面	8
2. Activation and Setup - アクティベーションと設定	10
2.1. Register and Activate - 製品登録とアクティベーション	10
2.1.1. Arturia Software Center (ASC)	10
2.2. 最初に行う設定 (スタンドアローンでご使用の場合)	10
2.2.1. オーディオとMIDIの設定 (Windows)	11
2.2.2. オーディオとMIDIの設定 (macOS)	13
2.2.3. Using Analog Lab V in Plugin Mode - プラグインモード	13
3. Interface Overview - インターフェイスの概要	14
3.1. Upper Toolbar - アッパーツールバー	15
3.1.1. Main Menu - メインメニュー	15
3.1.2. Preset Bar and Navigation Arrows - プリセットバー	18
3.1.3. Gear Icon - ギアアイコン	18
3.2. Preset Browser - プリセットブラウザ	19
3.2.1. Home - ホーム	20
3.2.2. Explore - エクスプロール	23
3.2.3. Store - Arturiaサウンドストア	26
3.2.4. My Library	27
3.2.5. Playlists - プレイリスト	28
3.2.6. Preset Info Section - プリセット情報	29
3.3. Settings Panel - セッティングパネル	33
3.3.1. Settings Tab - Settings タブ	33
3.3.2. MIDI Tab - MIDI タブ	35
3.3.3. Macro Tab - マクロタブ	42
3.3.4. Tutorials Tab - チュートリアルタブ	45
3.4. Performance Controls - パフォーマンスコントロール	46
3.4.1. Performance Controls and MIDI Controllers	46
3.5. Virtual Keyboard - バーチャルキーボード	47
3.5.1. Splits and Layers - スプリットとレイヤー	47
3.6. Lower Toolbar - ロウワーツールバー	48
3.6.1. Parameter Name - パラメーター名	48
3.6.2. Keyb Settings - キーボードセッティング	48
3.6.3. Controls	48
3.6.4. Keys	48
3.6.5. Undo/Redo	48
3.6.6. CPU Meter and Panic Button - CPUメーターとパニックボタン	49
3.6.7. Unison and Other Settings - コニゾンとその他の設定	49
4. Studio View - スタジオ画面	50
4.1. Part Channel Strips - パートチャンネルストリップ	52
4.1.1. Opening an Instrument - インストゥルメントを開く	52
4.1.2. Replacing an Instrument - インストゥルメントの入れ替え	53
4.1.3. Removing an Instrument - インストゥルメントの削除	54
4.1.4. Starting from a Blank Strip - 空のストリップから始める	54
4.1.5. Effect Assignments - エフェクトのアサイン	55
4.1.6. Pan, Mute, and Fader - パン、ミュート、フェーダー	55
4.1.7. Parts in Multis - Multiでのパート	56
4.2. Insert Effects - インサートエフェクト	58
4.2.1. Selecting an Insert Effect - エフェクトの選択	58
4.2.2. Common Insert Controls - 共通パラメーター	59
4.2.3. Individual Effects Controls - エフェクト個別のパラメーター	59
4.3. Delay and Reverb	60
4.3.1. Common Delay/Reverb Controls - 共通パラメーター	60
4.3.2. Delay	61
4.3.3. Reverb	62

4.4. Master Section - マスターセクション	62
4.5. Keyboard Settings - キーボードセッティング	63
4.5.1. Zoning Settings - パートの発音域設定	63
4.5.2. Controller Settings - コントローラーの設定	63
4.6. Exiting Studio View - スタジオ画面から抜ける	64
5. Stage View and Playlists - ステージ画面とプレイリスト	65
5.1. Working With Playlists - プレイリストを使用する	65
5.1.1. Playlist Organization - プレイリストの構成	66
5.1.2. Adding a Preset to a Playlist - プレイリストにプリセットを入れる	67
5.1.3. Moving Presets and Songs in a Playlist - ソングやプリセットの移動	68
5.1.4. Playlist Presets Are Independent - プレイリストとプリセットの関係	69
5.1.5. Save Your Playlist - プレイリストのセーブ	69
5.1.6. Playlist Management - プレイリストの管理	69
5.2. Go On Stage - ステージへ	70
5.2.1. Song and Preset Lists - ソング/プリセットリスト	70
5.2.2. Preset Overview - プリセットの概要	72
5.3. Exiting Stage View - ステージ画面から抜ける	73
6. Supplemental Info - 補足情報	74
6.1. Accessibility - アクセシビリティ	74
6.1.1. Configuring an Arturia MIDI Controller - Arturia MIDIコントローラーの設定	74
6.1.2. Configuring a Non-Arturia MIDI Controller - 他社製MIDIコントローラーでの設定	75
6.2. Insert Effects Parameters - インサートエフェクトのパラメーター	76
6.2.1. Multi-Filter	76
6.2.2. ParamEq	77
6.2.3. Compressor	78
6.2.4. Distortion	79
6.2.5. Chorus	80
6.2.6. Flanger	81
6.2.7. Phaser	82
6.2.8. Stereo Pan	83
6.3. Interaction with Hardware - ハードウェアとの連携	84
6.3.1. KeyLab Hardware	84
6.3.2. MiniLab Hardware	84
6.3.3. MiniLab MkII	84
6.3.4. KeyLab Essential	84
6.3.5. KeyLab MkII	85
7. ソフトウェア・ライセンス契約	86

1. WELCOME TO ANALOG LAB V - ようこそ

この素晴らしいバーチャルインストゥルメント・システムは、ビンテージシンセやキーボードのエミュレーションのArturiaの定番タイトルV Collectionから2,000種類以上のプリセットを集め、指先ひとつでいつでも使用することができます。

1.1. History of the V Collection - 小史

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て再現する技術で、回路同士の相互作用やその影響がサウンドに与える影響を忠実に再現することは言うまでもありません。その目的は、最高のサンプルベースのインストゥルメントよりもより忠実なエミュレーションと刺激的な演奏体験をお楽しみいただくことでした。

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。ドラムベースのスタブサウンドから嫌いな人はいないであろう小さな口ポットの声まで、多くの人々の記憶に残っているサウンドは、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のProphet VSとのハイブリッドがProphet Vです。

2007年のSummer NAMMでは、中古市場で最も人気があり、最も高価なアナログポリシンセのエミュレーションであるJup-8 Vを出展しました。Jup-8 Vは、世界中のアーティストを驚かせたオリジナルと同様、信じられないほど多彩な機能を満載しています。

Jup-8 Vの次に登場したのがOberheim® SEM Vです。このSEM Vでは、SEM (Synthesizer Expander Module) 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ピ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ェ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Jenning 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。その伝説的かつ膨大な音世界を探索するための手頃な選択肢、それがArturia Matrix 12 Vです。

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ました。Synclavier VIは、80年代から90年代の大半を決定づけたデジタルシンセ・ワークステーションのエミュレーションで、コストをかけずにそのサウンドや機能を使うことができます。オリジナルのSynclavierは、フルオプションでは40万ドルという破格のプラスタグが付いていました。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ティンパ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つ目は、ステージやスタジオで定番のアコースティックのグランドピアノやアップライトピアノから、金属やガラスでできたコンセプチュアルなピアノまで、様々なアコースティックピアノをフィジカルモデリングにより実現できるPiano Vをリリースしました。

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, Buckla 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ア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, OB-Xa Vの新規インストゥルメントに加え、既発表インストゥルメントのメジャーアップデート版も追加されています。

1.2. そして現在

なぜV Collectionの歴史を振り返ったのか？ それは、Analog Lab VにはV Collectionから厳選されたサウンドが豊富に収録されており、1つのソフトウェアで幅広いサウンドの魅力的な入り口を開くことができるからです。Analog Lab Vは、V Collectionのベスト集をワンストップで実現したものです。単にそうしたサウンドを選べるだけでなく、インストゥルメントのスプリットやレイヤー、エフェクトの追加、リアルタイムのパフォーマンスコントロールなど、ライブ演奏に対応できるMIDIコントロールのアサインもできます。

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

上記のクラシックな名機を一同に集めたAnalog Lab V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. Main Views - 3つのメイン画面

Analog Lab Vには次の3つのメイン画面があります：**Library**、**Studio**、**Stage**。これらの画面を作業内容で使い分けることができます。

1.3.1. Library View - ライブラリ画面




この画面がAnalog Lab V起動時に表示されるデフォルト画面です。この画面にはHomeページやプリセットバンク、Arturiaサウンドストア、プレイリストにアクセスできるサイドバーもあります。この画面ではBass, Piano, Stringsなどのタイプ別や、Mini, B-3, ARPなどのインストゥルメント別、ほかにもスタイル別やバンク別、さらにはサウンドデザイナー別にプリセットをサーチすることができます。また、セーブしたオリジナルプリセットやサウンドバンク、My Libraryに登録したお気に入りプリセットや、ライブ演奏に便利なStage画面で使用するプレイリストの作成もできます。

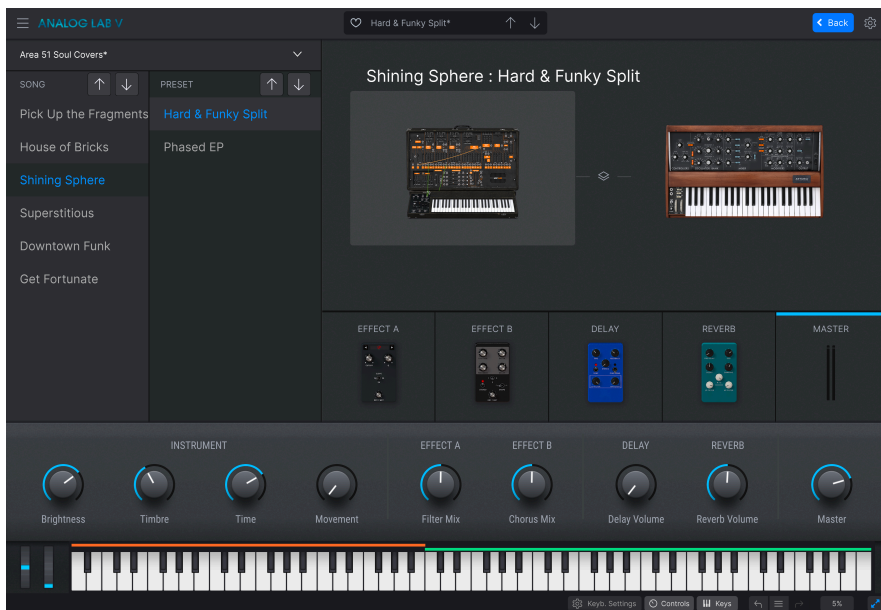
1.3.2. Studio View - スタジオ画面



この画面では、ミックスやパンニング、プリセットのエディットやエフェクトの設定ができます。1つのインストゥルメントだけを使用するSingleモードと、2つのインストゥルメントを組み合わせるMultiモードが使用できます。Multiモードではドラッグ&ドロップでシンセやキーボードサウンドをレイヤーにしたり、スプリットにしたりすることができます。また、2つのエフェクト (Effect AとB) を選択して使用できるほか、2つのデフォルトエフェクト (ディレイとリバーブ) も使用できます。

 Arturiaのバーチャルインストゥルメントのフルライセンスをお持ちでインストール済みの場合、それをAnalog Lab Viにロードしてそのインストゥルメントのフルエディットなどの全機能を使用できます。

1.3.3. Stage View - ステージ画面



ライブラリやスタジオの各画面で作成したセットアップを整理して、ライブ演奏をスムーズに行えるのが、この画面です。プログラムチェンジ・メッセージでサウンドやMultiを瞬時に呼び出したり、ライブで演奏する楽曲(セットリスト)にプリセットを結びつけることができます。この画面で作成したプレイリストはライブラリ画面のPlaylistsセクションに表示されます。

これら3つのメイン画面にアクセスする方法は他にもあります。例えば、ライブラリ画面でプリセットのエディットを選択するとスタジオ画面が開きます。マクロにパラメーターを新しくアサインしようとする時、これもスタジオ画面が開きます。詳細は[Stage View and Playlists \[p.65\]](#) (ステージ画面とプレイリスト)でご紹介します。

Analog Lab VIは、最高のアナログキーボードのベスト盤のサウンドライブラリーというだけではなく、パワフルなサウンドデザインツールとしても、あなた自身のワークフローにスムーズに導入できるライブ用インストゥルメントとしても活用できます。2,000種類以上のプリセットにアクセスでき、便利なマクロ機能やエフェクトを追加できます。プレイリストに好きなインストゥルメントやサウンドをストックでき、強力なブラウザでプリセットをジャンル別、ムード別などでもサーチでき、思い描いていたサウンドを簡単に作り出すことができます。

Analog Lab VIは最新のソフトウェアで、Analog Lab 4などのこれまでのバージョンとは別にインストールされます。つまり、Analog Lab VIはAnalog Lab 4の単なるアップデートとしてではなく、新たなインストゥルメントとして機能します。

Analog Lab VIは、Arturia製MIDIコントローラーにネイティブ対応し、接続してすぐにフィジカルコントロールを使用できます。もちろん、汎用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. Register and Activate - 製品登録とアクティベーション

Analog Lab Vは、Windows 8.1以降、macOS 10.13以降のコンピュータで動作します。スタンドアローン動作のほか、Audio Units, AAX, VST2, VST3インストゥ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。製品登録は、Arturia Software Centerという別のソフトウェアで行います。

2.1.1. Arturia Software Center (ASC)

ASCをインストールされていない場合は、こちらから入手可能です：[Arturia Updates & Manuals](#)

ASCはページのトップ付近にあります。お使いのシステムに合ったインストーラー（macOS用またはWindows用）をダウンロードしてください。

表示される指示に従ってインストールを行った後に次の操作をします：

- Arturia Software Center (ASC) を起動します。
- お持ちのArturiaアカウントでログインします。
- ASCの画面を下にスクロールして'My Product'セクションを表示させます。
- 使用したいソフトウェア (Analog Lab V) の'Activate'ボタンをクリックします。

これで準備完了です！

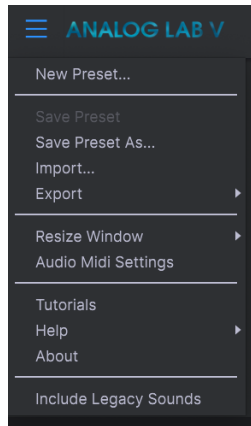
2.2. 最初に行う設定 (スタンドアローンでご使用の場合)

Analog Lab Vをスタンドアローンモードでご使用の場合、最初にMIDIとオーディオの設定をする必要があります。この設定は、お使いのコンピュータ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。

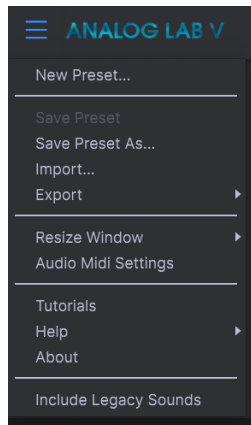
i ! このセクションはAnalog Lab Vをスタンドアローンモードで使用する場合にのみ適用される内容です。Analog Lab VをDAWなどの音楽ホストアプリのプラグインでご使用の場合は、[プラグインモードでAnalog Lab Vを使用する \[p.13\]](#)をご覧ください (関係する設定はホストアプリ側で管理します)。

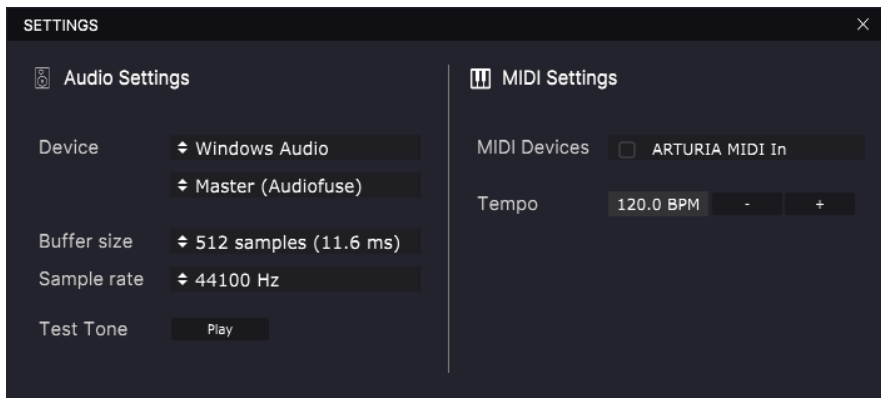
2.2.1. オーディオとMIDIの設定 (Windows)

Analog Lab Vの画面左上に横棒3本のアイコンがあり(見ようによってはハンバーガーに見えなくもないですが)、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：

- **Device**：音を出すためのオーディオドライバーとデバイスを選択します。ここに表示されるドライバーはWindows Audioなどの標準ドライバーのほか、ASIOの場合もあります (Macの場合はCoreAudio)。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があります。
- **Output Channels** (Deviceのすぐ下のメニュー)：オーディオアウトに使用するチャンネルを選択します。使用可能なアウトプットが2アウトプットの場合のみはそのアウトプットのみが表示されます。2チャンネル以上のアウトプットがある場合は任意のペアを選択できます。
- **Buffer Size**：コンピュータがオーディオの演算に使用するバッファのサイズを選択します。

! バッファサイ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。

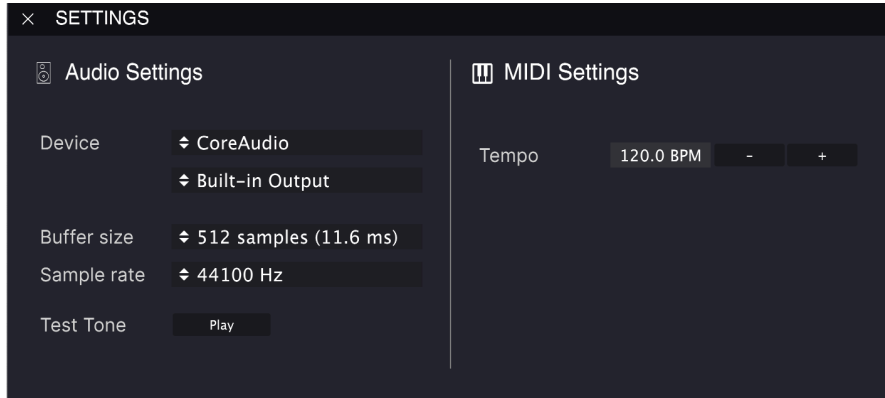
! ほとんどのオーディオハードウェアの場合、44.1kHzや48kHzで動作でき、ほとんどの用途の場合はそのどちらかで十分です。設定値を高くするとその分CPU負荷がかかりますので、96kHzなどのハイレートがどうしても必要という場合以外は44.1や48kHzでのご使用をお勧めします。

- **Test Tone**：オーディオのトラブルシューティングをされる際にテストトーンを發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 V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 V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 Vを演奏することもできます。
- **Tempo** : Analog Lab Vのシーケンサーのテンポを設定します。Analog Lab VをDAWのプラグインとしてご使用の場合、Analog Lab V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。各種メニュー内容もWindows版と同様です。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版との唯一の違いです。



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

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

- 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 Vを同時使用できます (スタンドアローンモードでは1つのみ)。
- Analog Lab VのオーディオアウトをDAWのオーディオルーティング機能でDAW内の好きなところに出力させることができます。

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 - インターフェイスの概要

Analog Lab Vには、シンセサイザーやオルガン、ピンテージャキーボードの名機やピアノのエミュレーションで数々の賞を受賞した各インストゥルメントから厳選された2,000種類以上のプリセットが入っています。また、ArturiaのオリジナルソフトシンセPigmentsのサウンドも入っています。

Arturiaのバーチャルインストゥルメントの個々のタイトルをお持ちの方は、そのプリセットもAnalog Lab Vで使用できますのでアクセスできるプリセット数はさらに増えます。また、Analog Lab 4のプリセットも同様です。

このチャプターではAnalog Lab Vのユーザーインターフェイスで常に表示されている部分と、プリセットのブラウジングやサーチ方法についてご紹介します。

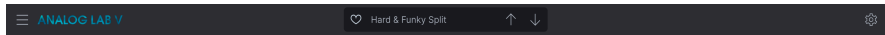


Analog Lab Vを起動すると、[ライブラリ画面 \[p.6\]](#)にメインのインターフェイスが開き、ここには次のようなセクションがあります：

1. [アッパーツールバー \[p.15\]](#)：このツールバーには横3本線の"ハンバーガー"ボタンのドロップダウンメニュー、プリセット名の表示、プリセットを1つずつ切り替えられる矢印ボタン、プリセットに"いいね"をつけてお気に入りに登録できるハートアイコン、そして右側には各種設定が行えるセッティングパネルを開くアイコンがあります。
2. [プリセットブラウザー \[p.19\]](#)：このパネルでプリセットのサーチやオリジナルのサウンドライブラリへのアクセス、ライブ演奏のためにプレイリストにプリセットを集めるといったことができます。
3. [セッティングパネル \[p.33\]](#)：アッパーツールバーの右側にあるギアの形をしたアイコンをクリックするとセッティングパネルが開きます。ここには4つのたぶがあり、グローバルやプリセットの設定、MIDIラーンの設定、マクロ、アプリ内チュートリアルにアクセスできます。
4. [パフォーマンスコントロール \[p.46\]](#)：複数のパラメーターをノブ1つで同時にコントロールできるマクロやエフェクトセンドの調整ができます。このパネルの開閉はロワーツールバーで行います。
5. [バーチャルキーボード \[p.47\]](#)：外部MIDIキーボード等を接続しなくても画面上のキーボードでAnalog Lab Vを演奏できます。
6. [ロワーツールバー \[p.48\]](#)：パフォーマンスコントロールやバーチャルキーボードパネルの開閉操作や、キーボード設定、エディット履歴へのアクセス、CPUメーターなどがあります。

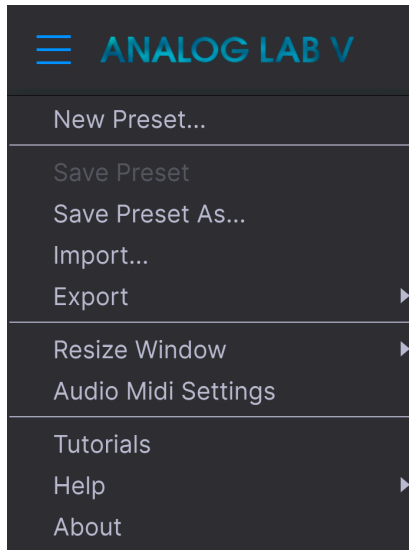
3.1. Upper Toolbar - アッパーツールバー

アッパーツールバーにはドロップダウンのメインメニュー、プリセットブラウジングバー、セッティングパネルを開くギアのアイコンといった機能があります。



3.1.1. Main Menu - メインメニュー

左端にある横3本線の"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。その機能を1つずつ見ていきましょう。



3.1.1.1. New Preset

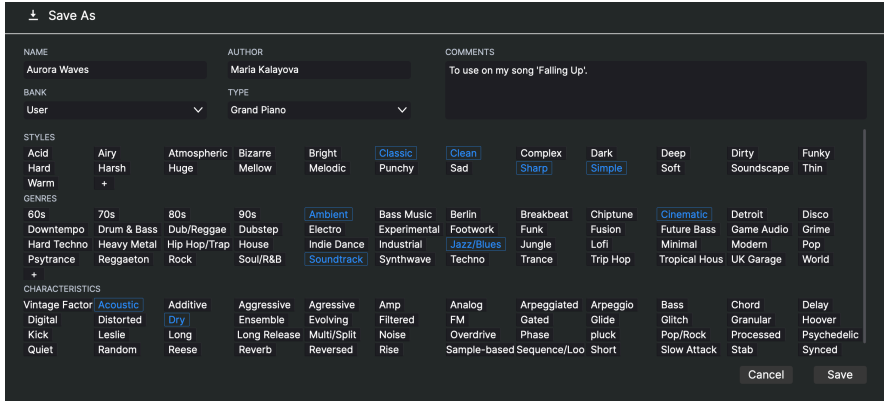
全パラメーターがデフォルト (初期設定) 状態の新規プリセットを作成します。サイドバーの **Explore** をクリックすると選択していたサウンドのリストが表示されます。

3.1.1.2. Save Preset

選択したプリセットをエディットしたあとに上書きセーブします。この操作はユーザープリセットでのみ使用でき、ファクトリープリセット使用時にはこのコマンドはグレイアウト (グレー表示) になります。

3.1.1.3. Save Preset As

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



♪ Arturiaのパワフルなブラウジングシステムでは、プリセット名以外にも色々な情報をセーブできます。例えば、プリセット作成者名やBankとType、音色の傾向をタグで選択したり、ユーザーバンクやユーザータイプ、特徴、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。

3.1.1.4. Import

このコマンドは他のArturiaインストゥルメントからのプリセットファイルを1音色分や1バンク分、プレイリストの1セット分をインポート (読み込み) します。プレイリストファイル (.aplst形式) をインポートした場合、そのプレイリストは左サイドパネルの'Playlists'に表示されます (詳しくは本マニュアルの [ステーション画面とプレイリスト \[p.65\]](#) をご覧ください)。インポート機能は、他のAnalog Lab Vユーザーとコラボレーションするときや、サウンドバンクのファイルをシェアする場合に便利です。

♪ Arturia Software CenterやArturia Sound Store経由で購入してインストールしたサウンドバンクやバーチャルインストゥルメントは、個々にインポートする必要はありません。Analog Lab Vがインストール済みのインストゥルメントを自動認識し、そのプリセットをライブラリーに追加します。

3.1.1.5. Export

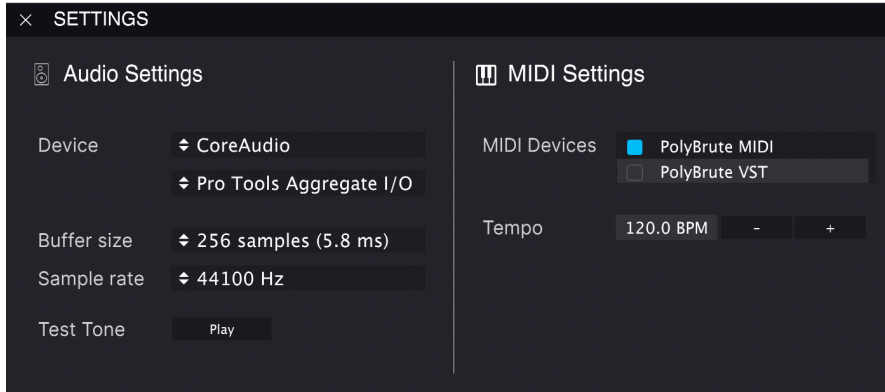
プリセットのエクスポート (ファイル書き出し) にはプリセット1音色分と1バンク分の2タイプがあります。 - **Export Preset** : 他のユーザーとプリセットを1音色分シェアする場合に便利です。ファイル書き出し画面ではデフォルト設定のファイル保存先が表示されますが、他の場所に変更できます。書き出したプリセットファイルは **Import** メニューで読み込むことができます。 - **Export Bank** : このオプションでは1バンク分の全プリセットをファイル書き出しします。バックアップを取る場合や、他のユーザーとプリセットを1バンク分シェアする場合に便利です。書き出したファイルは **Import** メニューで読み込むことができます。

3.1.1.6. Resize Window

Analog Lab Vの画面は50%~200%の範囲で画質が変わることなくリサイズできます。ラップトップなど画面サイズが比較的コンパクトな環境では画面を縮小してスクリーンがAnalog Lab V以外の画面も見えるようになります。また、大型スクリーンやセカンドモニターで使用するとき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。

3.1.1.7. Audio MIDI Settings

このダイアログはAnalog Lab Vをスタンドアロンモードで使用しているときのみ表示されます。プラグインモードでご使用の場合は、このダイアログにある各種パラメーターと同様のことをお使いのDAWのプリファレンスやプロジェクト設定で扱います。



詳しくは[アクティベーションと設定 \[p.10\]](#)のチャプターをご覧ください。

3.1.1.8. Tutorials

Analog Lab Vは各種機能をご紹介するチュートリアル機能を内蔵しています。ご覧になりたいチュートリアルを選択すると、その機能の使用法などを詳しくご紹介します。

3.1.1.9. Help

Analog Lab VのマニュアルとFAQ (よくある質問) のArturiaウェブサイトへのリンクです。この機能を使用するにはインターネット接続が必要となります。

3.1.1.10. About

Analog Lab Vのバージョンと開発者クレジットを表示します。画面をクリックするとアバウト画面が閉じます。

3.1.1.11. Include Legacy Sounds


お使いのコンピュータにV Collectionインストゥルメントの旧バージョンやAnalog Lab 4がインストールされている場合に、このオプションが表示されます。これにチェックを入れると各旧バージョンのプリセットがブラウザに表示され、Analog Lab Vでのサーチ結果にも表示されるようになります。

3.1.2. Preset Bar and Navigation Arrows - プリセットバー

アッパーツールバー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。ハートのアイコンはいわゆる'いいねボタン'で、クリックするとお気に入り登録されます。'いいね'をクリックしたプリセットにアクセスするには、左サイドパネルの **My Library** の下にある'Liked'をクリックします。他の方法として、サーチ結果のリザルトリスト画面の左上にあるハートのアイコンをクリックして表示させる方法もあります。



上下の矢印ボタンは、フィルタリングで絞り込んだプリセットリスト内の1つ前や1つ次のプリセットに切り替えるときに使用します。

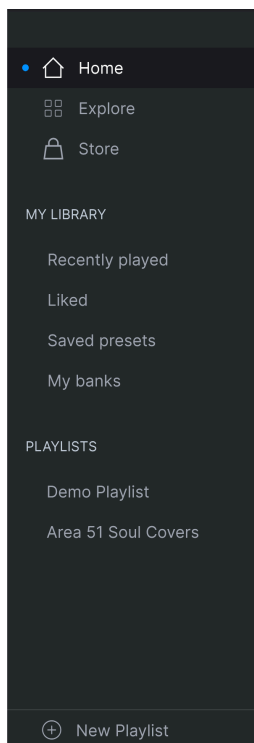
 上下の矢印ボタンはMIDIにマッピングできます。これにより、マウスを使わずにお使いのMIDIコントローラーでプリセットを1つずつ選択することができます。

3.1.3. Gear Icon - ギアアイコン

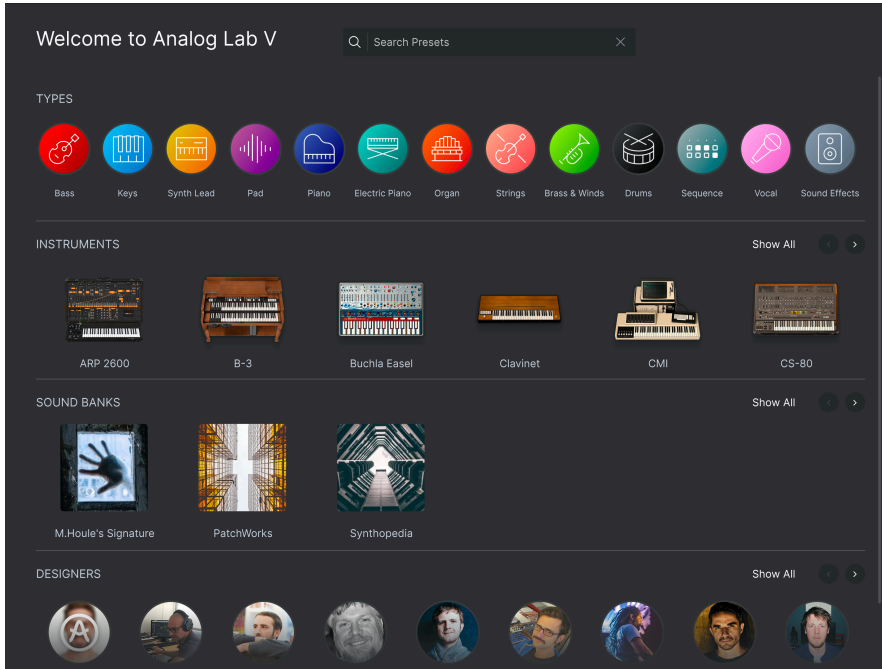
ギアの形をしたアイコンをクリックすると [セッティングパネル \[p.33\]](#) が開きます。

3.2. Preset Browser - プリセットブラウザ

ライブラリ画面の心臓部がこのプリセットブラウザで、Analog Lab Vのプリセットの膨大なソースやサブセットから欲しいサウンドを見つけ出すことができます。これらは画面左側のサイドバーから選択します。



3.2.1. Home - ホーム

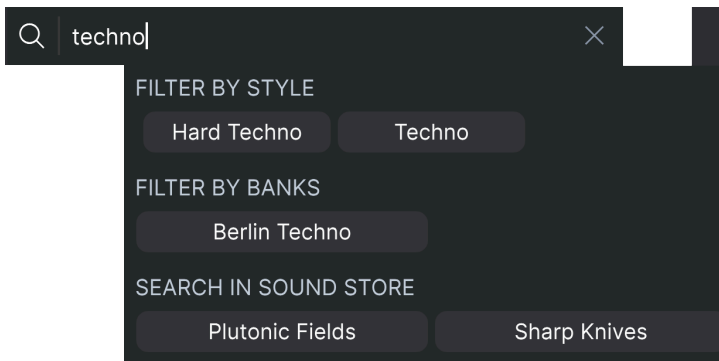


Analog Lab Vのプリセットブラウザのメインページがこの画面です。ここではプリセットをタイプ別、インストゥルメント別、インストール済みのサウンドバンク別、サウンドデザイナー別に選択することができます。

上図のINSTRUMENTS, SOUND BANKS, DESIGNERSの各セクションの右上にある2つの矢印ボタンでそのセクションを左右にスクロールできます。また、**Show All** をクリックするとそのセクションにある全アイテムを表示します。


3.2.1.1. Searching and Browsing in the Home Page - ホームでのサーチ&ブラウズ

サーチバーにテキストを入力するとその内容に合致しそうなプリセットやバンクなどの詳細オプションが下図のようにポップアップ表示されます：




3.2.1.2. Instrument Previews in the Home Page - インストゥルメントのプレビュー

インストゥルメントにマウスオーバーするとそのインストゥルメントのプレビューが表示されます。そのインストゥルメントの簡単な説明があり、10秒間のオーディオデモを聴くことができます。



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

 Audio Demo

Presets Examples

Super Phat Bass

Reality Open

Sadness Waves

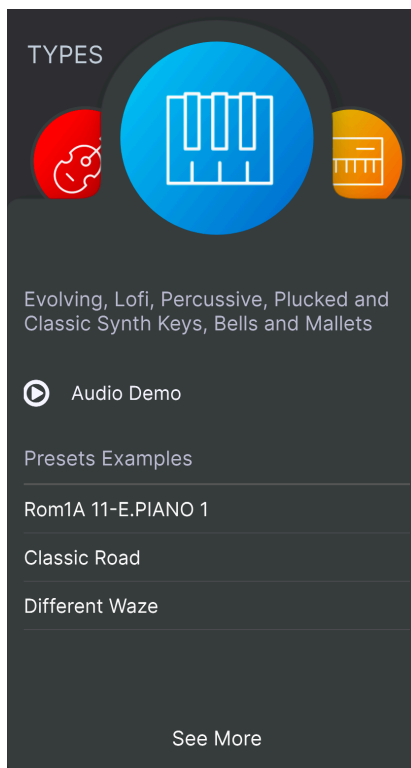
See More

Presets Examples 以下のプリセットをクリックするとホーム画面から離れることなくそのプリセットがロードされます。

See More をクリックするとそのインストゥルメントのプリセットが [エクスプロール \[p.23\]](#) 画面に表示されます。

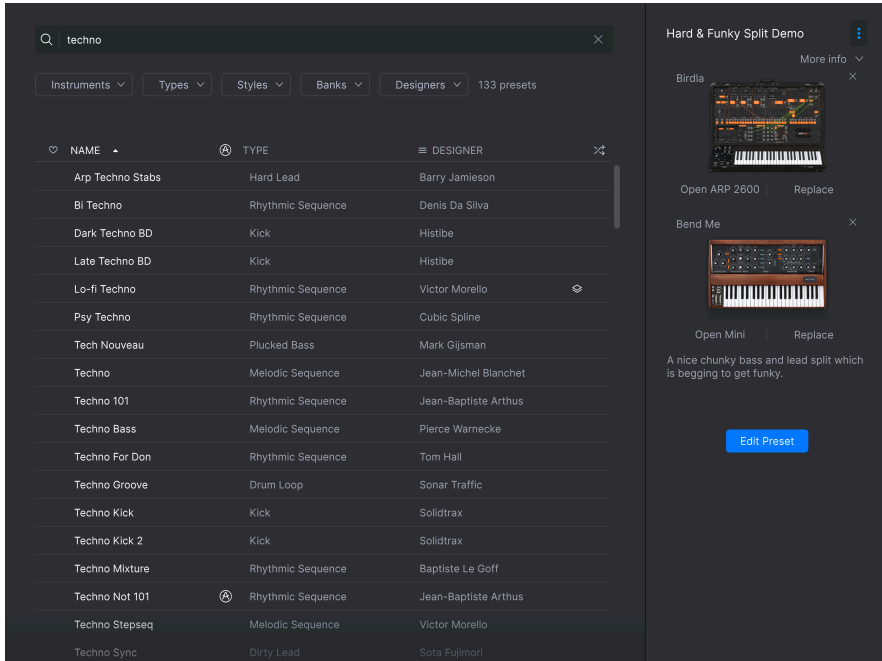
3.2.1.3. Type Previews in the Home Page - タイプのプリビュー

ホーム画面でタイプをブラウズ中に丸アイコンにマウスオーバーするとそのタイプのプリビューが表示されます。



オーディオデモやプリセット例、See Moreの各オプションの動作は上述のインストゥルメントのプリビューと同じです。

3.2.2. Explore - エクスプロール



このエクスプロール画面ですべてのファクトリーやユーザープリセットをブラウズしたりサーチすることができます。他のArturiaソフトウェアインストゥルメントをお持ちでしたら、この画面は馴染み深いプリセットブラウザによく似た画面だと気づくかも知れません。

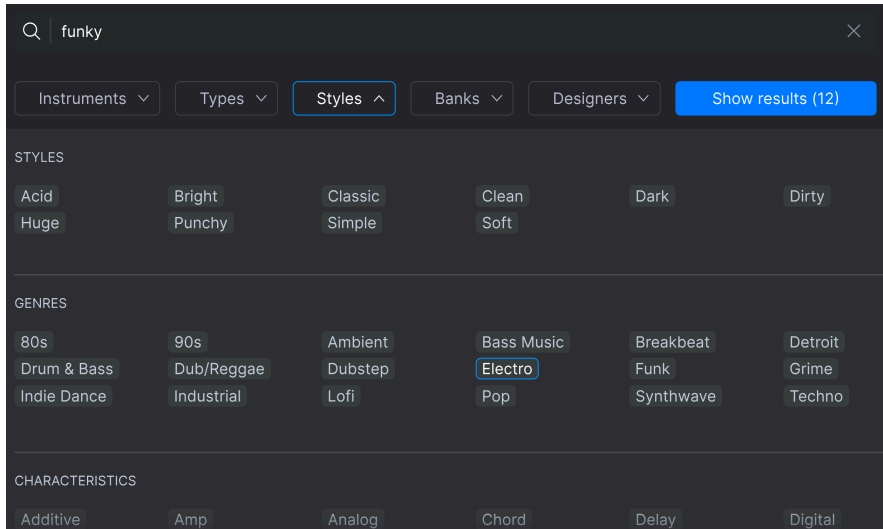
3.2.2.1. Searching in the Explore Page - エクスプロールでのサーチ

プリセットのサーチは、サーチバーに入力したテキストと後述のタグを併用して行えます。テキストを入力しないかタグ [p.24] を選択しない場合、Analog Lab Vの全プリセットがサーチ結果に表示されます (かなりの量になります)。サーチ自体は以下の3段階を同時に行います：

- サーチバーに入力したテキストと一致する語を含むプリセットをサーチする
 - 検索ワードと一致するタグをサーチする
 - [Arturiaサウンドストア \[p.26\]](#)で目的のサウンドをサーチするオプションを表示する

3.2.2.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング

色々なタグを使うことで絞り込み検索をすることができます (時にはサーチが広がってしまうこともあります)。タグの各セクションで使用したくないものがあるときは、ヘッダ部分の矢印ボタンで表示を最小化できます。



タグには5つのカテゴリがあります：

- **Instruments**：プリセットで使用しているインストゥルメント。
- **Types**：楽器や効果音のカテゴリ。
- **Styles**：音楽ジャンルや音色の特徴などの雰囲気。
- **Banks**：プリセットが入っているバンク。
- **Designers**：Analog Lab Vのプリセット作成者。

Show Results をクリックすると選択したタグに合致したすべてのプリセットがリスト表示されます。

複数のタグを選択すると通常は消去法でサーチ結果を絞り込みます。つまり、選択したすべてのタグに合致したプリセットのみが表示されます。

3.2.2.3. Sorting Search Results - サーチ結果のソート

サーチ結果リストの最初のコラムにある **NAME** ヘッダをクリックすると、プリセット名のABC順の昇順か降順で並び替えることができます。

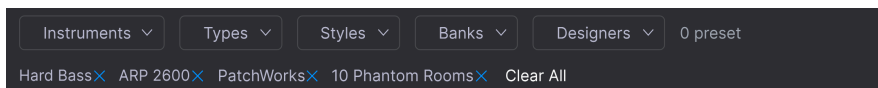
2つ目のコラムの **TYPE** ヘッダをクリックするとタイプのABC順の昇順か降順でリストが並び替わります。

TYPE の左にある **Arturiaロゴ** をクリックするとファクトリーの"Featured" (おすすめ) プリセットがリストのトップに表示されます。このプリセットは"いいね" [p.25]をつけたプリセットのすぐ下に表示されません。

3つ目のコラムは **DESIGNER, BANK, INSTRUMENT** の3つのヘッダから選択できます。横3本線のアイコンをクリックして選択します。選択後、ヘッダをクリックするとABC順でリストが並び替わります。

右上にある**Shuffle** アイコン (矢印が交差しているアイコン) をクリックするとリストの順番がランダムになります。これによりプリセットのブラウジングがより偶発的になり、特にサーチ結果が多い時にABC順では見つけにくいようなプリセットに出会える可能性が高くなります。

3.2.2.4. Clearing Tags - タグを外す



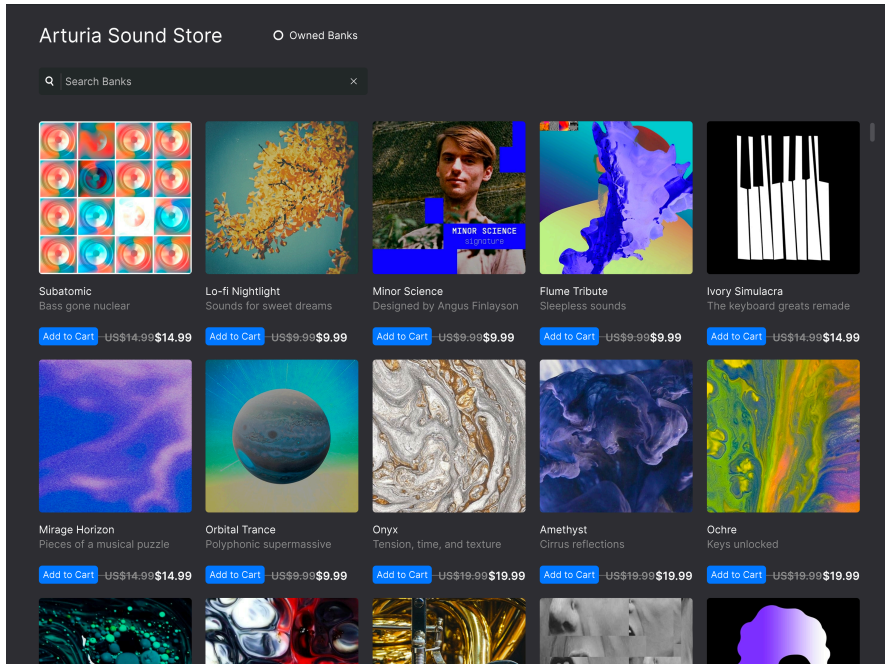
タグの各ボタンのすぐ下にはサーチに使用したすべてのタグが表示されます。各タグの右にある X をクリックするとそのタグが外れます (その結果サーチ対象が広がります)。**Clear All** をクリックするとすべてのタグが一斉に外れます。

3.2.2.5. Liking Presets - "いいね"をつける

プリセットを色々チェックしたり作成しているときに、プリセットの横にある **ハート** をクリックして気に入ったプリセットにマークを付けておくことができます。その後、ハートのアイコンをクリックすると、すべての"いいね"をつけたお気に入りのプリセットがサーチ結果リストのトップに表示されます。

3.2.3. Store - Arturiaサウンドストア

アプリ内のArturiaサウンドストアでは、さらに多くの刺激的なサウンドを追加することができます。



Store には最新のリリースが表示されます。パックをクリックするとサンプルプリセットを試聴できます。購入を完了するにはお持ちのArturiaアカウントでログインする必要があります。**Owned Banks** をクリックすると購入済みのパックが表示されます。

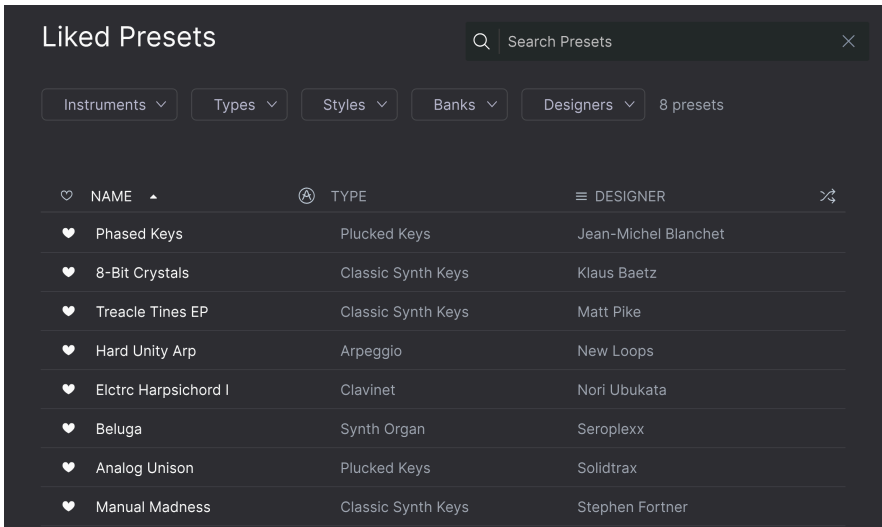
3.2.4. My Library

このエリアでは選択したり"いいね"をつけたなど、何かをしたプリセットが次の4つのカテゴリーで表示されます：

3.2.4.1. Recently Played - 最近使用したプリセット

直近に使用したプリセットが近い順に表示されます。例えば昨日やそれ以前に最高に楽しんだプリセット名を主出せないときなどに非常に便利です。

3.2.4.2. Liked - "いいね"をつけたプリセット



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

ハートアイコンで"いいね" [p.25]をつけたプリセットが表示されます。



♪ Analog Lab 4で"いいね"をつけたプリセットがあるときは、それ也表示されます。

3.2.4.3. Saved Presets - セーブしたプリセット

エディットしてメインメニュー [p.15]のSaveかSave Asでセーブしたプリセットが表示されます。

3.2.4.4. My Banks - マイバンク

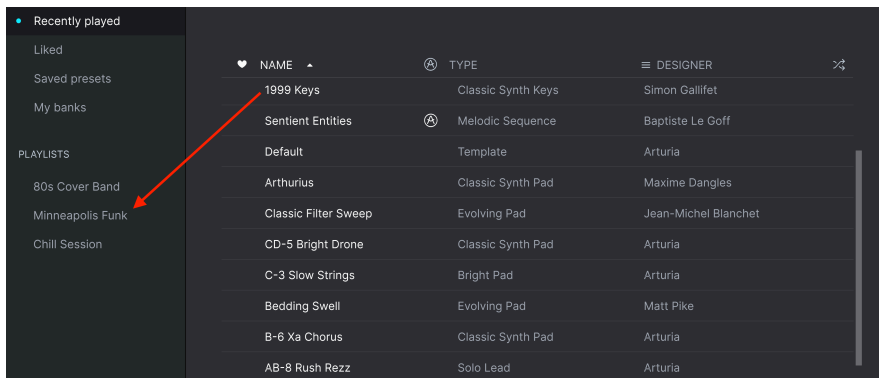
作成したりインポートしたり、購入したバンクです。



♪ Analog Lab 4で"いいね"をつけたプリセットがある場合、そのプリセットはAnalog Lab Vのライブラリの'Liked'に自動的に表示されます。

3.2.5. Playlists - プレイリスト

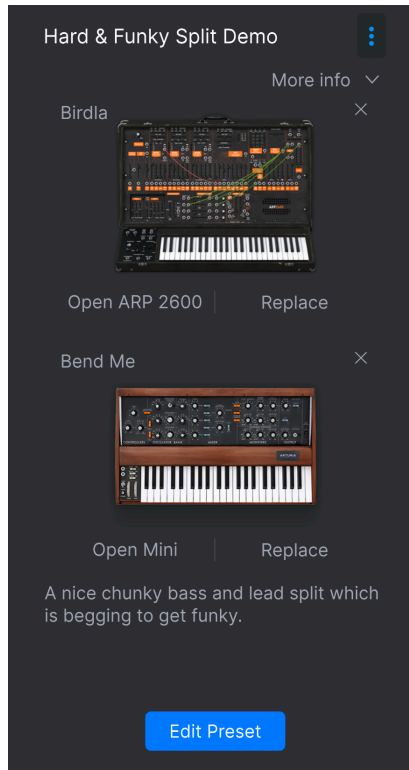
プレイリストはプリセットをグルーピングする強力なツールで、特にライブのセットリストとして便利です。下図のように、どのサーチ結果リストからでもプレイリストにプリセットをドラッグすることができます：



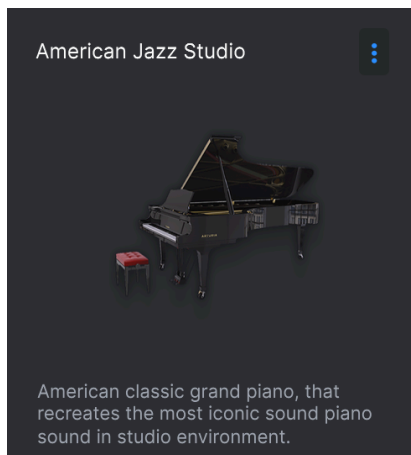
プレイリストはソング単位でグルーピングでき、各ソングで使用するプリセットとして結びつけることができます。詳細は[ステージ画面とプレイリスト \[p.65\]](#)でご紹介します。

3.2.6. Preset Info Section - プリセット情報

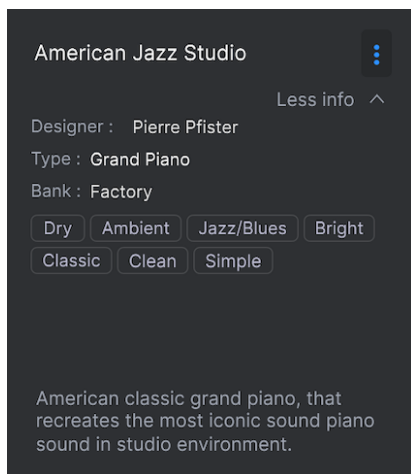
ブラウザ画面の右側には、選択したプリセットの色々な情報が表示されます。プリセットにはSingleとMultiの2タイプがあります。インストールメントを1つだけしたプリセットがSingle、2つ使用したのがMultiです。下図はMultiプリセットの情報を表示した画面です：



こちらはSingleプリセットの情報画面です：



このエリアにマウスオーバーするとすべてのオプションが表示されます。**More info** をクリックするとデザイナー、タイプ、バンク、タグが表示されます。



ユーザープリセットの場合はここでタグの追加変更ができます（ファクトリープリセットではできません）。またユーザープリセットの場合はこの画面の最上部でプリセット名の変更もできます。

3.2.6.1. Editing Instruments - インストゥルメントのエディット

インストールとアクティベーション済みのArturiaインストゥルメントをお持ちの場合は、**Open** オプションが表示されます。これをクリックするとそのインストゥルメントのフル画面が表示されます：



Back をクリックするとブラウザ (ライブラリ画面) に戻ります。ここからセッティングパネル (Settings) を開くこともでき、インストゥルメントのパラメーターをマクロ [p.42] にアサインすることができます。

3.2.6.2. Edit Preset - プリセットのエディット

Edit Preset ボタンをクリックするとそのプリセットを [スタジオ画面 \[p.7\]](#) で開きます。

3.2.6.3. Adding Instruments - インストゥルメントの追加

Singleプリセットの場合は **Add Instrument** オプションが表示されます。これをクリックするとブラウザの [エクスプーロール \[p.23\]](#) か [マイライブラリ \[p.27\]](#) セクションからプリセットを選択できます。選択したプリセットがMultiのときは、Part 1かPart 2のどちらを使用するか、あるいはBoth (両方) と入れ替えるかを選択できます。

3.2.6.4. Removing Instruments - インストゥルメントの削除

インストゥルメントの右上コーナーにある **X** をクリックするとプリセットからそのインストゥルメントが削除されます。

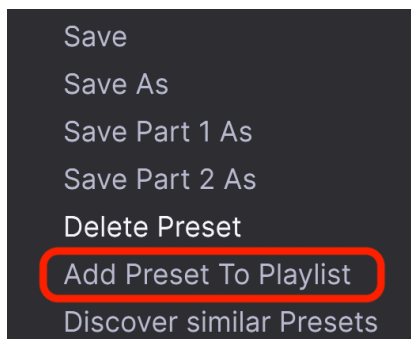
i また、ブラウザのリストからこのエリアにプリセットをドラッグして削除したインストゥルメントを置き換えた
り、SingleプリセットをMultiにすることもできます。

3.2.6.5. Replacing Instruments - インストゥルメントの置換

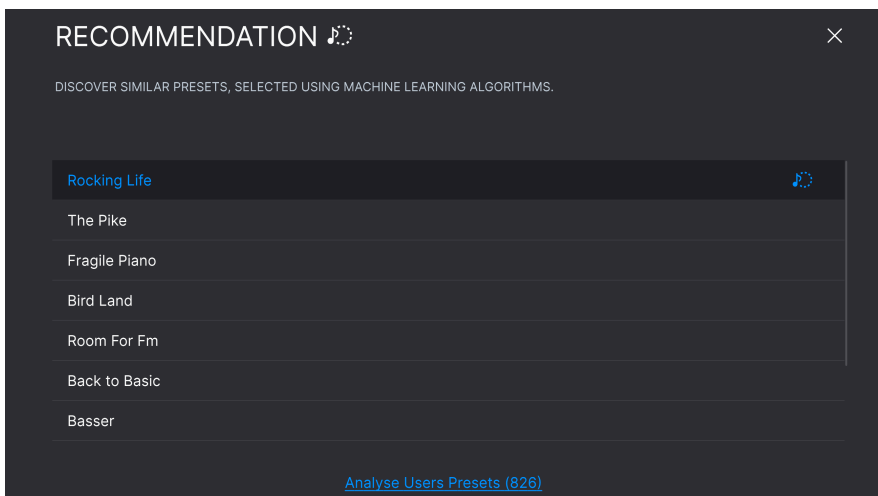
Multiプリセットでは、**Replace** をクリックしてインストゥルメントを入れ替えることができます。その後上述の方法で新しいプリセットをサーチできます。Multiプリセットを別のMultiに入れ替えたいときは入れ替えるパートをPart 1かPart 2、Both (両方) から選択できます。

3.2.6.6. Preset Info Menu - インフォメニュー

ドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、選択しているプリセットを管理する以下のオプションがポップアップ表示されます：



- **Save** と **Save As** : [メインメニュー \[p.15\]](#)と同じオプションで、Saveはユーザープリセット選択時のみ表示されます。'Save Part 1 As', 'Save Part 2 As'の各オプションは選択したプリセットがMultiのときにのみ表示されます。
- **Add Preset to Playlist** : 選択したプリセットをプレイリストに入れます。気に入ったプリセットのブックマークとして使うこともできます。
- **Discover Similar Presets** : このオプションはAnalog Lab Vのすべてのサウンドを解析し、高度な機械学習により音色の類似性をベースにおすすめ音色を表示します。その結果はエクスプローラー画面に表示されます (下図参照) :



ユーザープリセットは常にこのリストに含まれます。ここで重要なオプションが2つあります：

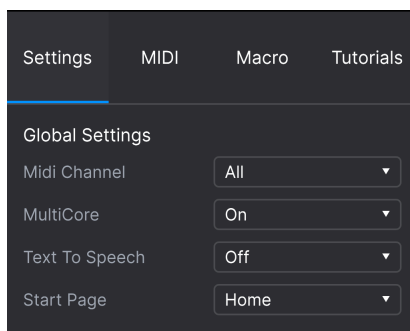
- **Analyze Users Presets** : AIシステムのデータベースに入っていないユーザープリセットやインポートしたプリセットを解析します。注意：この解析には時間が少しかかります。
- **Analyze Current Preset** : リスト内のプリセット名の右にある音符のアイコンをクリックするとそのプリセットに似た音色を探しに行きます。

3.3. Settings Panel - セッティングパネル

画面最上部右のギアのアイコンをクリックするとセッティングパネルが開き、そこには次の4つのタブがあります：

- [Settings \[p.33\]](#)
- [MIDI \[p.35\]](#)
- [Macro \[p.42\]](#)
- [Tutorials \[p.45\]](#)

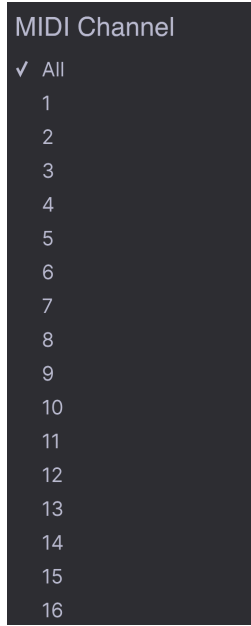
3.3.1. Settings Tab - Settings タブ



Settings をクリックすると複数のドロップダウンメニューがあり、そのそれぞれでMIDI受信チャンネルなどAnalog Lab V全体のMIDI関連の各パラメーターの設定ができます。

3.3.1.1. MIDI Channel

'MIDI Channel'のドロップダウンメニューをクリックしてMIDIチャンネルを設定します (All, 1-16)。



i デフォルト設定ではAnalog Lab Vは全MIDIチャンネルを受信します (Omniモード)。これはこのメニューで特定のチャンネルに変更できます。これは、1台のMIDIコントローラーで複数のAnalog Lab Vをコントロールしたいときに便利です。

3.3.1.2. Multi Core

OnにセットするとAnalog Lab Vの動作がコンピュータのマルチコアCPUに最適化します。これはMulti (2つのインストゥルメントを使用したプリセット) の各インストゥルメントを別々のコアで動作させることで実現しています。

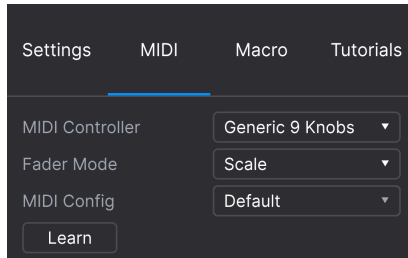
3.3.1.3. Text To Speech

Onにセットすると視覚障がい者がAnalog Lab Vを使用しやすくなります。MIDIコントローラーを接続して設定することで、コントローラーの画面に表示されている内容や、ノブやスライダー、ボタンを操作したときにコントロールしているパラメーター名を音声で読み上げます。音声読み上げのためのコントローラーの設定方法などの詳細につきましては、[アクセシビリティ \[p.74\]](#)でご紹介します。

3.3.1.4. Start Page

このメニューではAnalog Lab Vを起動したときに表示される[プリセットブラウザー \[p.19\]](#)のライブラリ画面を選択します。選択できるオプションは**Home** (デフォルト) か **Explore** です。

3.3.2. MIDI Tab - MIDI タブ



このタブではAnalog Lab VをコントロールするMIDIコントローラーの設定と、フィジカルコントロールとパラメーターとのマッピングを設定できます。

3.3.2.1. MIDI Controller

Analog Lab Vで使用するMIDIコントローラーを選択します。Arturia製MIDIコントローラーを接続した場合は、それを自動検出してコントロール類とパフォーマンスコントロール [p.46]を自動マッピングします。Arturia製以外のコントローラーをお使いの場合は、*Generic MIDI Controller* を選択してMIDIアサインを作成してください。



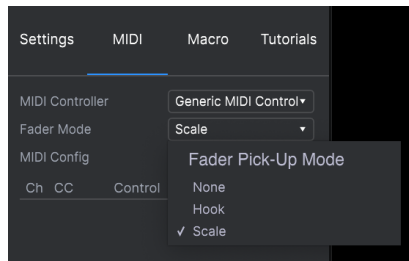
ミキサーとすべてのエフェクトはMIDIメッセージに対応しておりMIDIランも可能です。Analog Lab VをMIDIランモードにするとハイライト表示になったパラメーターならどれでもお使いのMIDIコントローラーにアサインすることができます。



♪ Arturia製MIDIコントローラーをお使いでも手動でマッピングをしたいときは、MIDI Controllerメニューで'Generic MIDI Controller'を選択できます。

3.3.2.2. Fader Mode

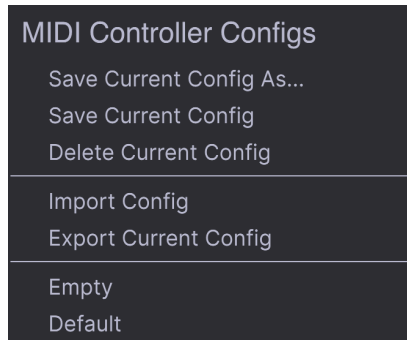
このメニューではArturia製MIDIコントローラーのフェーダーやエンドレスタイプのノブの動作を設定します。つまり、こうしたコントロール類を操作したときにAnalog Lab Vのパラメーター値がどのように反応するかを設定します。



- **None**：コントロール類を操作すると瞬時にそのポジションにパラメーター値が一致します。これは最も単純な動作ですがパラメーター値が急激にジャンプしてしまいます。
- **Hook**：コントロール類を操作してもパラメーター値と一致するまでは何も変化せず、一致した瞬間からパラメーター値が操作に合わせて変化します。これはパラメーター値のジャンプは回避できますが、何も反応しない時間が生じるデメリットもあります。
- **Scale**：コントロール類を操作するとパラメーター値が徐々に変化していき両者が一致します。このオプションはパラメーター値の急激なジャンプを回避でき、操作した時点から何らかの反応があるという前2者のいいところ取りをしたオプションです。

3.3.2.3. MIDI Config


このメニューではAnalog Lab VをMIDIコントローラーでコントロールする色々なマッピングセットを管理することができます。選択したMIDIマッピングのセットをSave/Save Asでセーブしたり、Deleteで削除することができます。また、設定ファイルのインポートや選択したマッピングセットをファイルとしてエクスポートすることもできます。



次の2つのオプションは特に強力です：

- **Empty**：すべてのアサインを削除します。
- **Default**：ある程度のマッピングがされているもので、マッピング作成のスタートポイント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マスターキーボードやパッドタイプのコントローラーというように、複数のMIDIコントローラーをお持ちの場合、それぞれのマッピングを作成しておけば、それを切り替えるだけですぐにコントロールすることができます。これにより、MIDIコントローラーを切り替えたときにマッピングをやり直す時間を大幅に短縮できます。

 ! Analog Lab Vを起動したあとにMIDIコントローラーを接続したときは、コントローラーを認識させるためにAnalog Lab Vを一旦終了させてから再び起動してください。

3.3.2.4. MIDI Learn - MIDIラーン

Learn ボタンをクリックするとコントローラーのノブ類を画面上のパラメーターにアサインすることができます。MIDIラーンがオンになるとアサイン可能なパラメーターの表示色がパープルになります。アサイン済みのパラメーターは赤い表示色になります。下図はスタジオ画面での例です：



パープルのパラメーターをクリックしてからコントローラーのノブ類を操作してアサインします。この時、パラメーターの表示色が赤に変わり、そのパラメーターが[アサインリスト \[p.40\]](#)に表示されます。アサインが完了したら **Learn** ボタンをもう一度クリックしてラーンモードを終了させます。

3.3.2.5. Reserved MIDI CC numbers - 固定MIDI CCナンバー

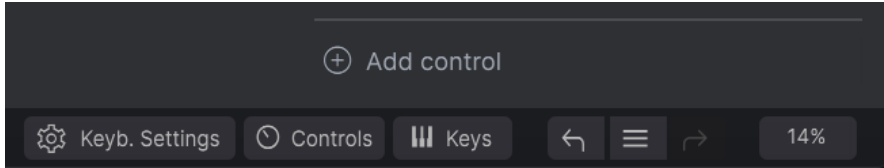
一部のMIDI CC (MIDIコンティニューアスコントローラー) ナンバーは固定式で他の用途に振り替えることはできません。

- 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)
- チャンネルプレッシャー (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ナンバーはAnalog Lab Vのパラメーターコントロールに使用できます。

3.3.2.6. Add Control

このエリアの底部にある **Add Control** をクリックしてコントロール類を直接アサインすることもできます。これをクリックすると選択したプリセットでアサイン可能なパラメーターをすべて表示した大きなメニューが表示されます。その中から1つを選び、コントロール類を操作するとアサインされます。



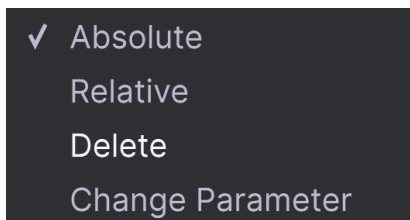
3.3.2.7. Assignments List - アサインリスト

アサインリストには選択したプリセットでMIDIアサインした全パラメーターがリスト表示されます。

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

リスト内の **Min** と **Max** のコラムにある数値をドラッグすることで、そのパラメーターの可動範囲を調整することができます。例えば、コントローラーのノブの可動範囲全域を回すと、そのノブにアサインされているパラメーター値はその半分に相当する範囲でのみ変化するという設定ができます。

リストの行を右クリックすると4つのオプションが表示されます。この設定はアサインごとに設定できません。



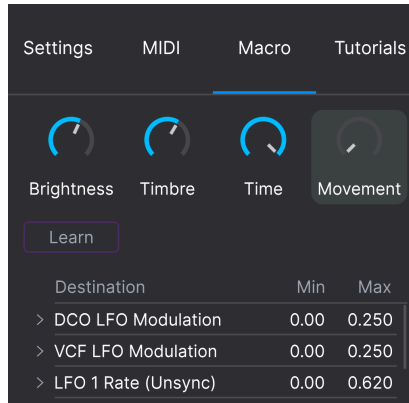
- **Absolute** : アサインされたパラメーター値は、フィジカルコントローラーから送信された値をそのまま反映します。
- **Relative** : フィジカルコントローラーからの値を受信すると、現在のパラメーター値から上がったたり下がったりします。
- **Delete** : コントローラーとパラメーターとのアサインを解除します。このパラメーターはランモードに入ったときには表示色がパープルになります。
- **Change Parameter** : コントロールしたいパラメーターを変更します。これを選択すると **Add Control** と同様のメニューからパラメーターを選択できます。



♪ アサインの解除はMIDIランモードに入っているときは赤い表示色のパラメーターを右クリックするか、アサインリストにあるパラメーターをクリックしてコンピュータのキーボードのデリートキーを押すことで行なえます。

3.3.3. Macro Tab - マクロタブ

マクロはAnalog Lab Vで最も強力な機能の1つです。1つのノブで複数のパラメーターを同時にコントロールできます。4つのマクロはデフォルトの**パフォーマンスコントロール** [p.46]の最初の4つ (Brightness, TImbre, Time, Movement) と対応しています。



マクロにパラメーターをアサインする方法はMIDIラーンと同様です。例えば、複数のパラメーターをマクロにアサインしてから**MIDIラーン** [p.38]でそのマクロをフィジカルコントローラーのノブにアサインすることで、ライブで音色が激変する強力なパフォーマンスも行えます。

3.3.3.1. Assigning Parameters to a Macro - マクロにアサイン

Macroタブの4つのノブのいずれかをクリックしてマクロを選択します。次に **Learn** ボタンをクリックします。この時、画面が **Studio View** に切り替わり、下図のようにインストゥルメントのパートやエフェクトが表示されます：



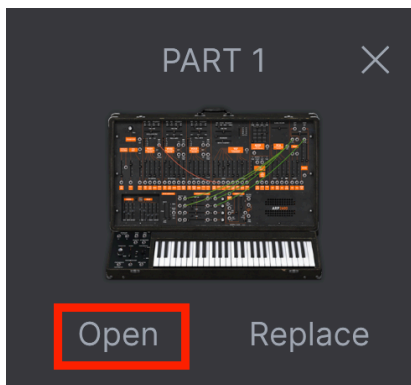
MIDIラーンと同様、アサイン可能なパラメーターはパープル、アサイン済みのパラメーターは赤で表示されます。パラメーターをクリックするだけでマクロにアサインされます。続けて別のパラメーターをアサインするときは、もう一度Learnボタンをクリックする必要があります。

パラメーターをマクロから削除するには、リストから削除したいパラメーター名を未ギックリしてDeleteを選択します。MIDIアサインと同様にマクロにアサインしたパラメーターにも **Min** と **Max** があり、この値をドラッグすることでパラメーター値の可動範囲を調節できます。

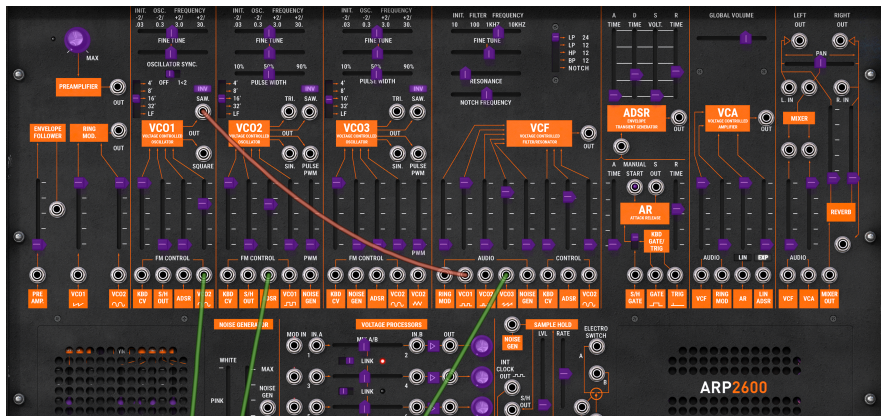
各マクロの名称はわかりやすさのために設定しただけのものです。どのマクロにもパラメーターを自由にアサインすることができます。

3.3.3.2. Macros and Individual Instruments - マクロとインストゥルメント

V Collectionインストゥルメントのフルバージョンをお持ちの場合、そのインストゥルメントのパラメーターをマクロにアサインできます。

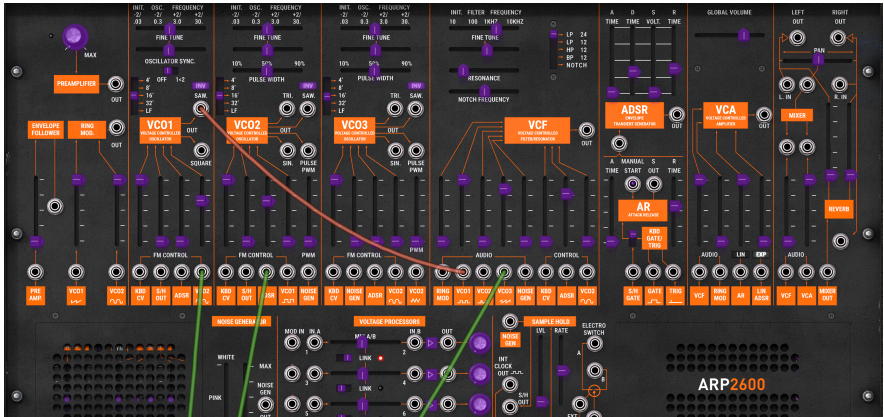


インストゥルメントアイコンの下にある **Open** をクリックするとそのインストゥルメントのフル画面が開きます。次にマクロのランモードに入り、アサイン可能なパラメーターはパープルで表示されます。下図はARP 2600 Vでの例です：

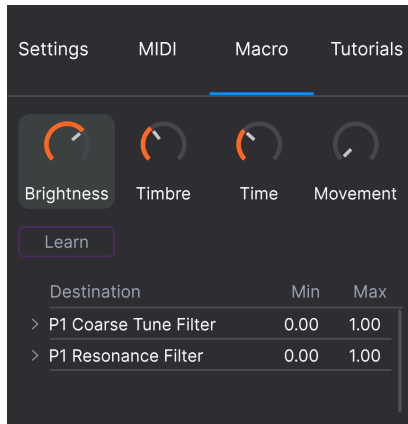


3.3.3.3. Macros and Multis - マクロとMulti

Multi (2つのインストゥルメントを使用したプリセット) ではマクロの動作が多少異なります。2つのパート両方のインストゥルメントのフルバージョンをお持ちの場合、3つのマクロを1つのマクロで同時に使用できます (2つのパートでどちらかのインストゥルメントだけをお持ちの場合は、2つのマクロを1つのマクロで同時使用できます)。



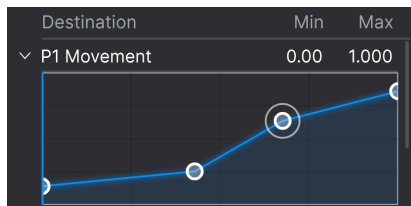
インストゥルメントのチャンネルストリップをクリックすると、パフォーマンスコントロールのノブとそのマクロがそのパートにアサインされます — 上のテキストが"Controlling Part 1."となります。この時、マクロタブのノブと同様にPart 1 (オレンジ) に色分けされ、マクロ自体とは異なるものになります：



非常に重要なことですが、このことは接続したMIDIコントローラーのコントロール類にも適用されます。

3.3.3.4. Macro Curves - マクロのカーブ

Macroノブを回したときにマクロの各パラメーターが最低値から最高値まで変化するカーブをカスタマイズすることができます。パラメーター名の左にある > アイコンをクリックするとカーブ設定画面が開きます。



カーブ上をクリックすると小さなサークルのブレイクポイントが追加されます。このポイントをドラッグして次のポイントまでの間のカーブを作成できます。ポイントを右クリックかCtrlクリックするとポイントが削除されます。最初と最後のブレイクポイントは削除できません。

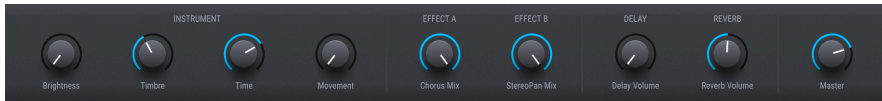
3.3.4. Tutorials Tab - チュートリアルタブ

このタブはメインメニュー [p.15]でTutorialsを選択することでも開くことができ、各チャプターのタイトルをクリックするとAnalog Lab Vの色々なエリアを順に見ていくことができます。また、テーマにしているインターフェイス部分がハイライト表示されます。

Settinga, MIDI, Macroの各タブは画面上の同じスペースを使用しますので、チュートリアル実行中は使用できませんのでご注意ください。

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

このエリアがライブ等でリアルタイムコントロールを行うメインのパネルです。このパネルを表示させるにはロウツールバーの[Controls \[p.48\]](#)をオンにする必要がありますが、それ以外はAnalog Lab Vのどの画面でも使用できます。



以下はMIDIコントローラーを接続していない状態でのデフォルト設定のコントロールです。

Brightness, Timbre, Time, Movementの各ノブは[Macroタブ \[p.42\]](#)にその拡大版があり、複数のパラメーターをアサインすることができます。

Effect A, Effect Bの各ノブは[スタジオ画面 \[p.7\]](#)で設定したバーチャルエフェクトペダルのDry/Wet (原音とエフェクト音)のバランスを調整します。

Delay, Reverbの各ノブもディレイとリバースのDry/Wetのバランス調整に使用します。この2つのエフェクトはスタジオ画面で常時使用できます。

Masterノブは全体的な音量の調整に使用します。

3.4.1. Performance Controls and MIDI Controllers

Arturia製コントローラーを接続している場合、Analog Lab Vがその機種を自動認識してその機種に合ったパフォーマンスコントロールにセットします。例えば、大型のKeyLab 88 MkIIでは上述のコントロールよりも多くのコントロールがセットされます。より細かな設定は[ハードウェアとの連携 \[p.84\]](#)でご紹介します。下図はKeyLab 88を接続しているときにCS-80 Vを使用したプリセットに適用された自動マッピングの例です。



Arturia製以外のコントローラーの場合は、[Generic MIDI Controller \[p.35\]](#)オプションで画面上のコントロールも変わります。下図は上図と同じプリセットを汎用9ノブ+9フェーダーの設定で表示した例です。



4つのマクロ (Brightness, Timbre, Time, Movement) は常時使用できます。

3.5. Virtual Keyboard - バーチャルキーボード

画面上のキーボードはマウスで演奏できます。



鍵盤の手前のほうをクリックすると高いベロシティ値で発音します (ベロシティ対応のプリセットの場合)。ピッチベンドとモジュレーションのホイールもあります。

3.5.1. Splits and Layers - スプリットとレイヤー

Multiの場合、キーボードの上にあるカラーバーの端の部分ドラッグして各パートが発音する音域を設定できます。この設定は[キーボードセッティング \[p.48\]](#)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。

3.6. Lower Toolbar - ロワーツールバー

Analog Lab Vの画面底部のストリップ部分には情報表示や実用的な機能が豊富に入っています。左から順に見ていきましょう。

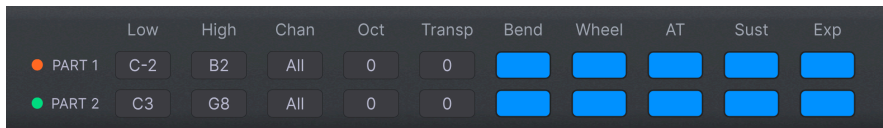


3.6.1. Parameter Name - パラメーター名

マウスで選択したりマウスオーバーしたパラメーター名がローワーツールバーの左端に表示されます。この機能はAnalog Lab Vのパラメーターだけでなく、V Collectionのインストゥルメントのフルバージョンをお持ちの場合はそのインストゥルメントのパラメーター名も表示されます。

3.6.2. Key Settings - キーボードセッティング

このボタンはMultiプリセットを選択したときのみ表示されます。このボタンをクリックすると下図のようなパネルがパフォーマンスコントロール [p.46]と同じスペースに表示され、2つのパートの発音する音域などの設定が表示されます。



このパネルでは各パートの発音域やオクターブシフト、トランスポーズの設定や、ピッチベンドやModホイール、各種ペダルのオン/オフ設定などもあります。詳しくはスタジオ画面 [p.7]でご紹介します。

3.6.3. Controls

このボタンをオンにするとパフォーマンスコントロール [p.46]がキーボードセッティングが表示されます。オフのときはライブラリ画面のリストが少し長めに表示されます。

3.6.4. Keys

このボタンでバーチャルキーボード [p.47]の表示/非表示を切り替えます。非表示のときはバーチャルキーボード以外の画面領域がその分だけ少し広くなります。


3.6.5. Undo/Redo

左右の矢印ボタンに挟まれたハンバーガーアイコン (横3本線のアイコン) でエディットなどの変更をトラックリングできます。

- **Undo (アンドウ: 左矢印)**: 直前のエディットを取り消します。
- **Redo (リドゥ: 右矢印)**: 取り消した直前のエディットを再実行します。
- **アンドウの履歴 (ハンバーガーアイコン)**: エディットの履歴がリスト表示されます。リストの1項目をクリックするとその時点のエディット状態を再現します。音作りなどのエディットをしていて元の音からかなり離れた音に変化してしまった場合、元の音に近い状態に戻したいときに便利です。

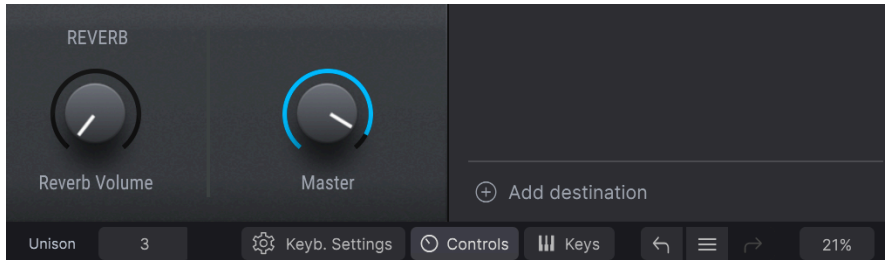
3.6.6. CPU Meter and Panic Button - CPUメーターとパニックボタン

現在のCPU消費量を表示します。ここをクリックするとすべてのMIDIメッセージを停止するMIDIパニックを送信して、音が止まらなくなってしまったときやその他の問題が発生したときに便利です。

 ! CPUメーターの表示値が高い場合、音がブツ切れになるなどの症状が出る場合があります。そのようなときには、バッファサイズを大きくしてみてください。この設定はスタンドアローンでの使用時は[Audio MIDI Settings \[p.17\]](#)、プラグインでの使用時はDAWのプリファレンスで行えます。

3.6.7. Unison and Other Settings - ユニゾンとその他の設定

プリセットで使用しているインストゥルメントによっては、その他の設定項目がローワークルバーに表示されることができます。例えば、ユニゾンモードがオンになっているインストゥルメントを使用したプリセットを選択したときには、ユニゾンのボイス数を設定するオプションが表示されます。下図はDX7 Vを使用したプリセットでの表示例です：



また、モノフォニックやユニゾンのプリセットではNote Priority (ノートプライオリティ) もローワークルバーによく登場するパラメーターです。

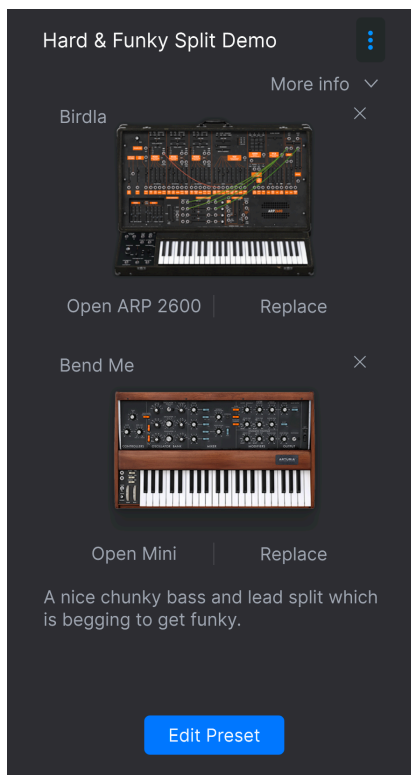
4. STUDIO VIEW - スタジオ画面

スタジオ画面では好みや用途に合わせてプリセットの音色を調整したり変更することができます。つまり、クリエイティブな音色エディットができる画面です。ここでは選択したプリセットをどのように演奏するかを設定することができます。そうしてできた新しいプリセットは**ステージ画面** [p.65]で使用するプレイリストにセーブでき、ライブ演奏に使用できます。スタジオ画面ではインストゥルメントを1つのみ使用したSingleプリセットか2つのインストゥルメントを組み合わせたMultiプリセットの各種設定が行なえます。

スタジオ画面へのアクセス

旧バージョンのAnalog Labでは、Library、Studio、Stageの各画面にはアップパーツールバーのタブでアクセスできましたが、Analog Lab Vでは次の2通りの方法でアクセスできます：

- プリセットブラウザ (ライブラリ画面) の**プリセットインフォセクション** [p.29]にある **Edit Preset** をクリックする。



- ギアのアイコンをクリックして**Macroタブ** [p.42]を選択し、**Learn** をクリックする (この方法の場合はマクロにパラメーターをアサインすることが前提となり、アサイン可能なパラメーターはパープルの表示色になります)。

パフォーマンスコントロール [p.46]とバーチャルキーボード [p.47]を非表示にした状態では、スタジオ画面は次の4つのセクションに分かれています：

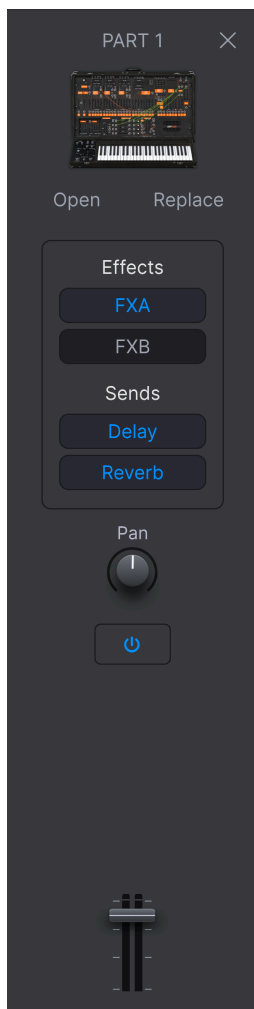


1. **パートチャンネルストリップ** [p.52]：Part 1と2のそれぞれにインストゥルメントが1つ入ります。Singleプリセットの場合はPart 1のみを使用します。
2. **インサートエフェクト** [p.58]：9種類のペダルエフェクトからエフェクトスロットのAとBにそれぞれ1つを選択して使用できます。これらのエフェクトはプリセットのインストゥルメントで使用しているエフェクトに加えて使用できます。
3. **ディレイ&リバーブ** [p.60]：この2つのセンドタイプのエフェクトは常時表示されていますが、オフにすることもできます。このエフェクトもプリセットのインストゥルメントで使用しているエフェクトに加えて使用できます。
4. **マスターセクション** [p.62]：マスターアウトプットのフェーダーと3バンドEQがあります。

上記のリストにないものとして**キーボードセッティング** [p.63]という重要な設定エリアがありますが、それにつきましてはこのチャプターの最後でご紹介します。

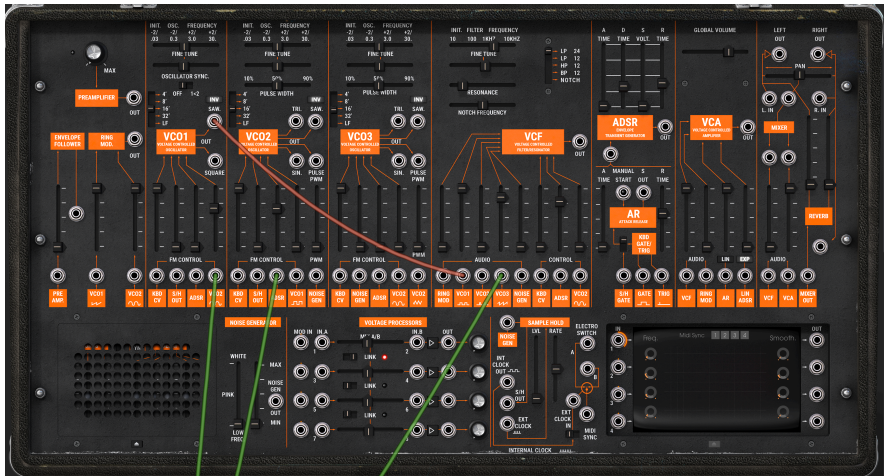
4.1. Part Channel Strips - パートチャンネルストリップ

このエリアはミキサーのチャンネルと似ており、Singleプリセットのときは1つだけ、Multiのときは2つが表示されます。



4.1.1. Opening an Instrument - インストゥルメントを開く

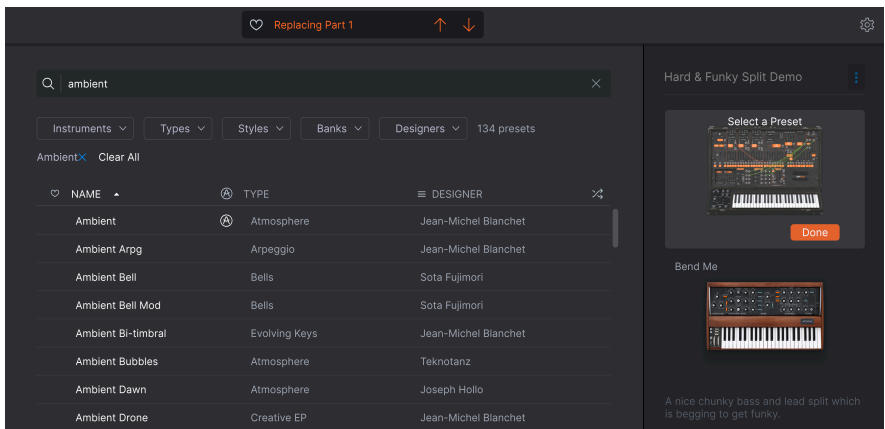
表示されたインストゥルメントのフルバージョンをインストール済みのときは **Open** をクリックするとそのインストゥルメントの画面が開きます。



インストゥルメントの画面が開くとすべてのパラメーターのエディットができ、それらをマクロにアサインすることができ、そのすべてをメインメニュー [p.15] のコマンドを使用してプリセットのパートにセーブすることができます。その後、アッパーツールバーにある **Back** ボタンをクリックするとスタジオ画面に戻ります。

4.1.2. Replacing an Instrument - インストゥルメントの入れ替え

チャンネルストリップの **Replace** をクリックするとそのパートのインストゥルメントを別のインストゥルメントに入れ替えることができます。具体的にはライブラリ画面のプリセットブラウザ [p.19] が表示され、別のプリセットを選択できます。

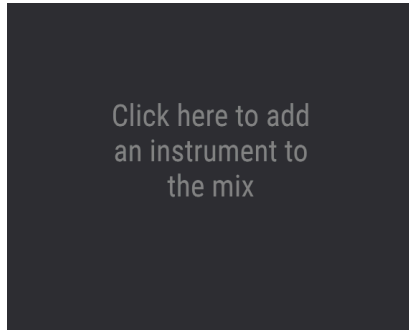


プリセットブラウザの画面トップのプリセット名フィールドには"Replacing Part 1" (またはPart 2) と表示されます。すでにご紹介しました検索機能を使って必要なプリセットを選択してプリセットインフォセクションの **Done** をクリックします。それから **Edit Preset** をクリックするとスタジオ画面に戻ります。

ここで選択したプリセットがMultiだったときは、そのプリセットのPart 1、Part 2、あるいは両方を使うかどうかを選択できます。

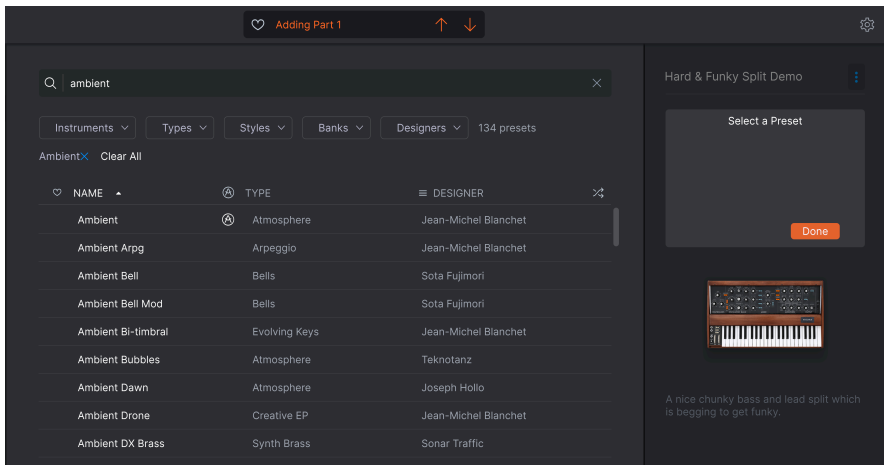
4.1.3. Removing an Instrument - インストゥルメントの削除

チャンネルストリップの右上部分にある X をクリックするとそのインストゥルメントを削除します。するとそのストリップは空になり以下のように表示されます：



4.1.4. Starting from a Blank Strip - 空のストリップから始める

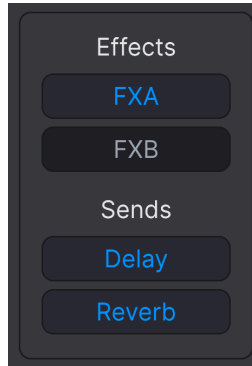
上図の文字部分をクリックするとプリセットブラウザが表示され、その画面のプリセット名フィールドには Adding (パートの追加中) と表示されます：



インストゥルメントの入れ替えと同様、**Done** をクリックしてから **Edit Preset** をクリックするとスタジオ画面に戻ります。ここで選択したプリセットがMultiだったときは、そのプリセットのPart 1、Part 2、あるいは両方を使うかどうかを選択できます。

4.1.5. Effect Assignments - エフェクトのアサイン

チャンネルストリップの中段にあるボタンを使って各パートにどのインサートエフェクトやディレイ、リバーブを使用するかを設定できます。



- **FX A** : インサートエフェクトAをそのパートで使用します。
- **FX B** : インサートエフェクトBをそのパートで使用します。
- **Delay** : そのパートのオーディオ信号をディレイに送ります。
- **Reverb** : そのパートのオーディオ信号をリバーブに送ります。

4.1.5.1. Inserts vs. Sends - インサートとセンド

エフェクト (FX) AとBはインサートで、そのパート独自のエフェクトループをセットすることになります。エフェクトがかかった信号はその後ディレイやリバーブを選択した場合はそれらに送られ、最後にマスターセクションに行きます。

エフェクトAとBはシリーズ接続です。つまりエフェクトAのアウトがエフェクトBのインプットにつながります。各インサートエフェクトは1つのパートでのみ使用可能です。例えば、エフェクトAかBをMultiのPart 1で使用しているときに同じエフェクトをPart 2でもクリックするとPart 1でのそのエフェクトは解除されてPart 2に適用されます。

ディレイとリバーブはエフェクトA/Bからのセンドです。この2つはパラレル接続で、それぞれのエフェクト信号をマスターセクションのフェーダーで個別に音量調整ができます。ディレイとリバーブは2つのパートで同時に使用できます。

4.1.6. Pan, Mute, and Fader - パン、ミュート、フェーダー

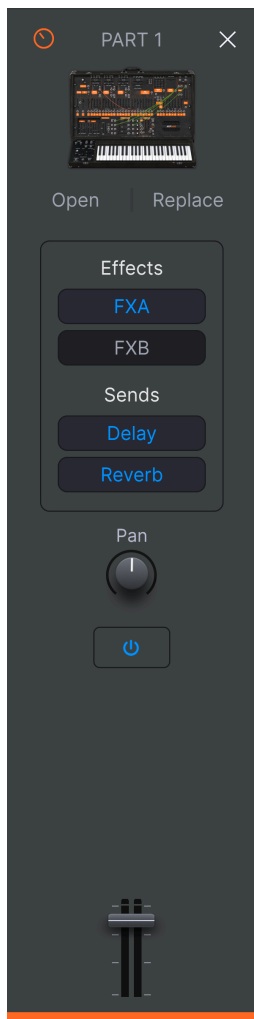
チャンネルストリップにはそれぞれPanノブ、レベルフェーダー、パートを削除せずミュートできるOn/Offアイコンがあります。これらはMultiでそれぞれのパートの音作りをするときに便利です。

 ! Panノブは各インストゥルメントのステレオパンニングパラメーターのオフセットとして機能します。Analog Lab V単体で使用するときには問題ありませんが、V Collectionインストゥルメントのフルバージョンを組み込んでいる場合には問題が発生することがあります。

4.1.7. Parts in Multis - Multiでのパート

Multiのどちらかのパートのチャンネルストリップのグレーの背景をクリックすると、そのパートのみをコントロールするパフォーマンスコントロール [p.46]のインストゥルメントセクション (とそれに関連するマクロ)が表示されます。

この機能は接続したMIDIコントローラーのハードウェアコントロールにも適用されます。



チャンネルストリップの左上部分に表示されるノブのアイコンは、今個々のパートをコントロールしていること表示し、ストリップの底部にはカラーバーが表示されます。Part 1はオレンジ、Part 2はグリーンです。ブルーで囲まれたパラメーターはプリセット全体と両方のパートに共通して動作します。

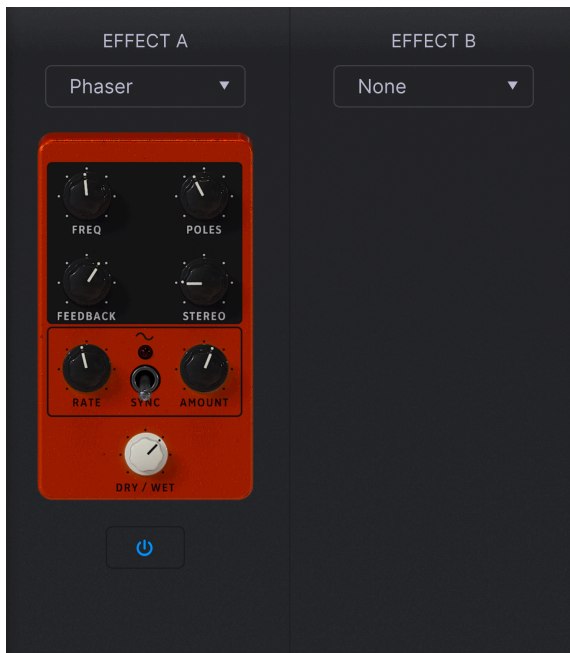
影響があるパラメーター（デフォルトかArtira製MIDIコントローラー接続で自動マッピングされたパラメーター）も同様に表示色が変わります：



このパート個別コントロールモードから元のプリセットモード（ブルーモード）に戻るには、そのパートのストリップのグレーの背景をもう一度クリックします。

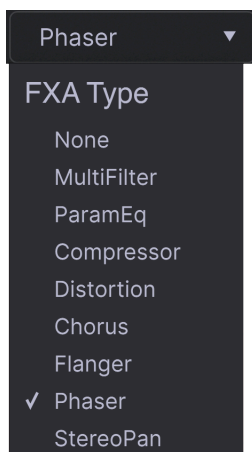
4.2. Insert Effects - インサートエフェクト

エフェクトA (FX A) と B (FX B) スロットで選択できる各エフェクトをご紹介します。



4.2.1. Selecting an Insert Effect - エフェクトの選択

エフェクトを選択するには、エフェクトAかBのドロップダウンメニューをクリックします。



選択できるエフェクトタイプは次の通りです：

- None (エフェクトなし)
- MultiFilter (マルチフィルター)
- ParamEQ (パラメトリックEQ)
- Compressor (コンプレッサー)
- Distortion (ディストーション)
- Chorus (コーラス)
- Flanger (フランジャー)
- Phaser (フェイザー)
- StereoPan (ステレオパン)

4.2.2. Common Insert Controls - 共通パラメーター

各エフェクトはクラシックなペダルタイプのスタイルです。どのエフェクトにも **Dry/Wetノブ** でエフェクトがかかっていない音とエフェクト音のバランスを調整できます。なお、**ParamEQ** ではDry/Wetは **Scale** というパラメーター名になっています。

各エフェクトペダルの下にある**On/Off** アイコンでエフェクトのオン/オフ (バイパス) を切り替えます。

先述の通り、インサートエフェクトはシリーズ接続ですのでオーディオ信号はエフェクトAから先に入り、次にエフェクトBに流れるようになっています。この順番はパートとは無関係です。どちらのパートでもエフェクトAを使用していればそちらへ先に信号が入力されます。

4.2.3. Individual Effects Controls - エフェクト個別のパラメーター

個々のエフェクト"ペダル"のパラメーターはエフェクトのタイプによって変わります。このチャプターを比較的簡潔にまとめるために、個々のエフェクトパラメーターの詳細は[補足情報 \[p.74\]](#)チャプターの[インサートFXパラメーター \[p.76\]](#)セクションでご紹介します。

4.3. Delay and Reverb

この2つのエフェクトはセンドタイプのエフェクトで常時表示されます。エフェクトタイプは2種類あり、ディレイはステレオのピンポンディレイにも設定でき、リバーブは濃密で幅広い音響空間を演出できます。



4.3.1. Common Delay/Reverb Controls - 共通パラメーター

ディレイにもリバーブにも **On/Off** アイコンがあり、それでバイパスのオン/オフを切り替えることができます。その下のフェーダーはそれぞれのエフェクトのマスターセクションへの出力レベルです。このフェーダーはパフォーマンスコントロール [p.46]のディレイとリバーブのボリュームノブと連動しています。

4.3.2. Delay

ディレイは音を厚くしたり繰り返すエコーをつけて音に奥行き感をつけるエフェクトです。



パラメーターは次の通りです：

- **Time**：ディレイタイムを設定します。幅広いディレイエフェクトを作れますが、一般的に短めのディレイタイムには音を厚くする効果があり、長めのディレイタイムではエコーになります。
- **Feedback**：ディレイ信号がディレイに再入力するレベルを調整します。これによりディレイ音の繰り返し量を調整でき永遠に繰り返すディレイも作れますが、その場合は音量がどんどん大きくなりますので十分にご注意ください。
- **Stereo**：ディレイのステレオの広がりを調整します。
- **Sync**：オンにするとディレイタイムがマスターテンポに同期します。
- **Ping Pong**：オンの場合、ディレイ音が左右を交互に飛び交うピンポンディレイになります。
- **LP Filter**：ローパスフィルターのカットオフを設定してディレイ音のみの音質を調整します。
- **HP Filter**：ハイパスフィルターのカットオフを設定してディレイ音のみの音質を調整します。



♪ LP/HP Filterはディレイ音のみの高音や低音成分を調整したいときに便利です。

4.3.3. Reverb

リバーブは自然な残響音を作り出すエフェクトでコンサートホールや教会、スタジオなど色々な音響空間をシミュレートします。



パラメーターは次の通りです：

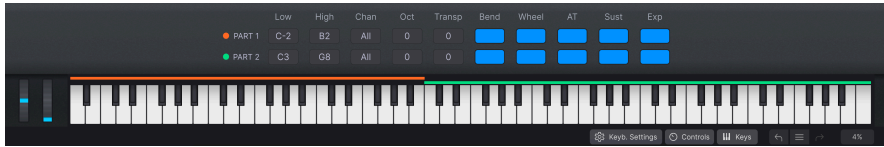
- **Pre-Delay**：音を出したときに最初に跳ね返ってくる音（初期反射音）が出るタイミングを調整します。
- **Size**：音響空間のサイズを調整します。
- **Decay**：リバーブ音が減衰する時間的な長さを調整します。
- **Damping**：リバーブ音の高域成分が減衰する深さを調整します。
- **M/S**：リバーブ音のステレオの広がりをもノからステレオの範囲で調整します。
- **LP Filter**：ローパスフィルターのカットオフを設定してリバーブ音のみの音質を調整します。
- **HP Filter**：ハイパスフィルターのカットオフを設定してリバーブ音のみの音質を調整します。

4.4. Master Section - マスターセクション

最終アウトプットステージには**パフォーマンスコントロール [p.46]**のマスターボリュームノブと連動するマスターフェーダーと、Bass, Mid, TrebleのシンプルなEQがあります。

4.5. Keyboard Settings - キーボードセッティング

Multiプリセットにのみ適用されます。ロワーツールバーにある **Keyb Settings, Controls, Keys** をそれぞれクリックすると各パートの発音域やMIDIチャンネル、コントロールメッセージの設定ができます。



♪ 曲の終わりでマスターセクションのフェーダーをゆっくりと下げたフェードアウトすることができますが、MIDIラーン機能を使ってこのパラメーターをエクスプレッションペダルやMIDIコントローラーのノブにアサインするほうがコントロールしやすいでしょう。

4.5.1. Zoning Settings - パートの発音域設定

以下のパラメーターを上や下にドラッグしてその設定値を変更できます：

- **Low**：各パートで発音する最低音を設定します。
- **High**：各パートで発音する最高音を設定します。
- **Chan**：各パートのMIDIチャンネルを設定します。
- **Oct**：各パートのオクターブを設定します。
- **Transp**：各パートのトランスポーズを半音単位で設定します。

♪ 通常、MIDIチャンネルは *All* に設定しておいて大きな問題はないかと思いますが、複数のMIDIコントローラーを使用するときや大型のマスターキーボードなどで複数のキーゾーンを別々のMIDIチャンネルで送信する設定にしたいときは、パート別にMIDIチャンネルを設定することができます。

4.5.2. Controller Settings - コントローラーの設定

右側に並んでいるボタンではどのMIDIメッセージ/コントローラーに反応するかをパートごとにオン/オフ切り替えて設定できます：

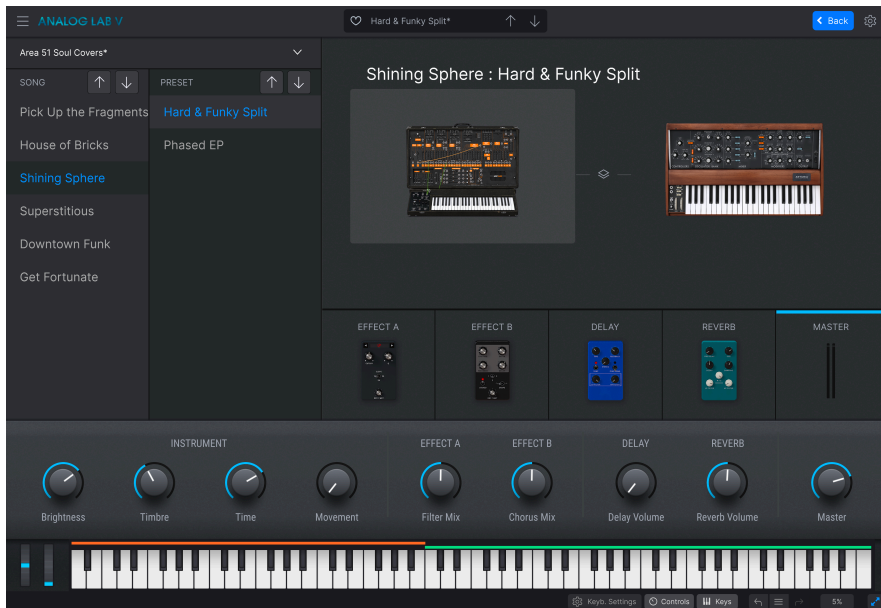
- **Bend**：ピッチベンド
- **Wheel**：モジュレーションホイール
- **AT**：チャンネルプレッシャー (アフタータッチ)
- **Sust**：サステインペダル
- **Exp**：エクスプレッションペダル

♪ どちらかのパートにのみサステインペダルに反応するように設定するとコードを押さながらソロを演奏するといった場面で便利です。あるいは、どちらかのパートにのみピッチベンドを適用する設定にするとリフなどのフレーズに変化を付けることができます。

4.6. Exiting Studio View - スタジオ画面から抜ける

スタジオ画面から抜けてそれ以前に使用していた画面に戻るには、アッパーツールバーの右側付近にあるブルーの **Back** ボタンをクリックします。

5. STAGE VIEW AND PLAYLISTS - ステージ画面とプレイリスト



プリセットブラウザ [p.19]でブラウズしたり検索して見つけたプリセットをプレイリストでまとめておくことができます。ライブやバンドごとや会場、さらにはムード次第で使用するプリセットをグルーピングでき、非常に便利なツールです。実際、スマートフォンの音楽のプレイリストと似たところが多く、そこでやることはあなたが演奏することだけです！

このチャプターではプレイリストの概要を先にご紹介してから、続いてステージ画面 [p.8]の機能などをご紹介します。

5.1. Working With Playlists - プレイリストを使用する

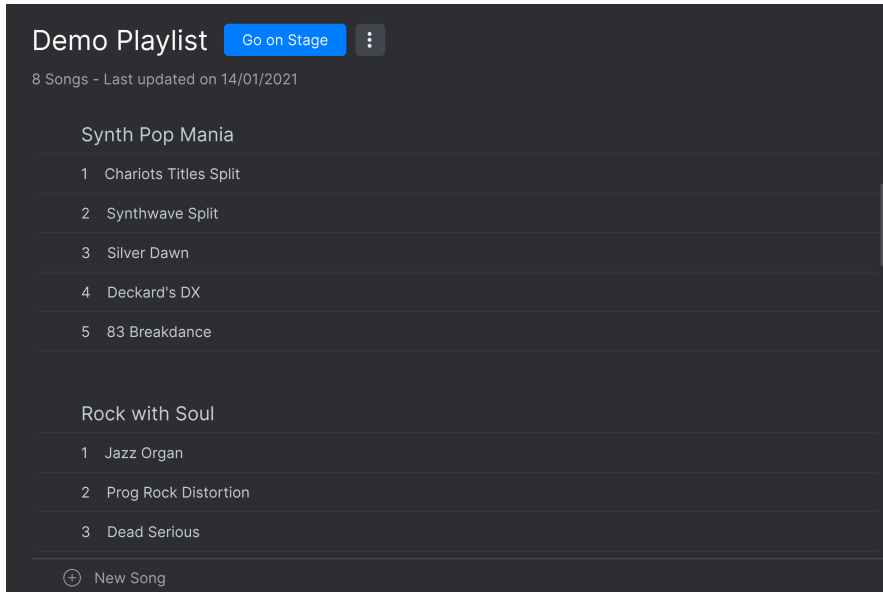
プレイリストは、プリセットブラウザの左側のサイドバーの下部にあります。



New Playlist をクリックするとプレイリストを新規作成します。この時ダイアログボックスが開いてプレイリストに名前をつけることができます。OKをクリックすると、そのプレイリストがメニューに表示されます。

5.1.1. Playlist Organization - プレイリストの構成

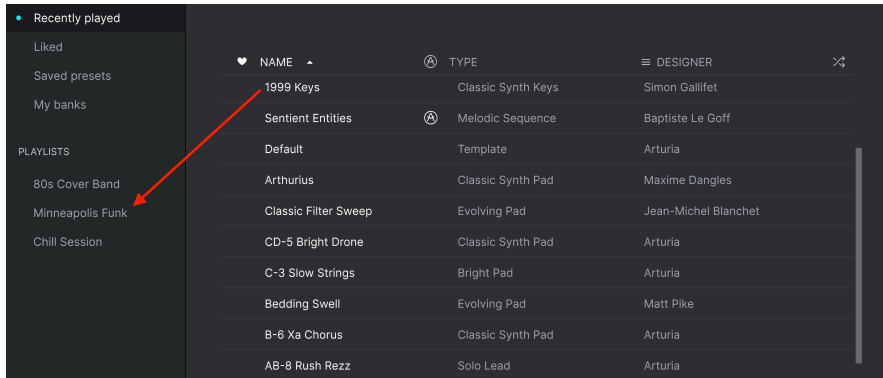
Analog Lab Vのプレイリストはソングごとに分かれており、各ソングには最大で128種類のプリセットを入れておくことができます。プレイリスト内では各ソングはナンバリングされません。一方、各プリセットは各ソング内で1からナンバリングされます：



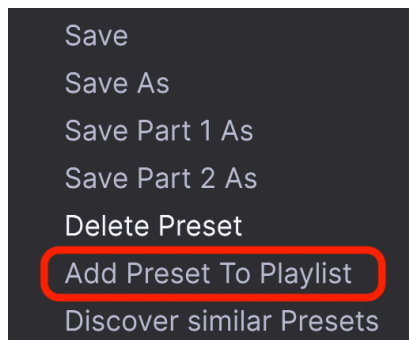
New Song をクリックするとプレイリスト内にソングを新規作成します。上図では各ソング内のプリセットが自動的にナンバリングされています (番号を手入力する必要はありません)。ソング自体はナンバリングされません。

5.1.2. Adding a Preset to a Playlist - プレイリストにプリセットを入れる

プレイリストにプリセットを入れる方法は2通りあります。1つ目は下図のようにプリセットブラウザの検索結果リストからプリセットをドラッグ&ドロップします：

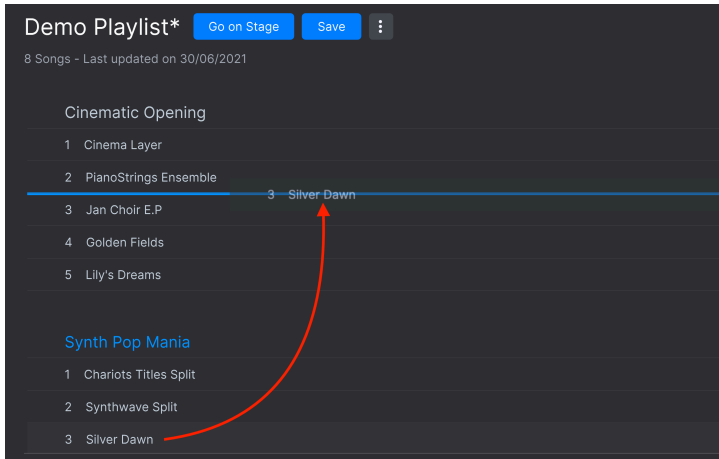


2つ目は、[プリセットインフォセクション \[p.29\]](#)のメニューから **Add Preset to Playlist** を選択します。



5.1.3. Moving Presets and Songs in a Playlist - ソングやプリセットの移動

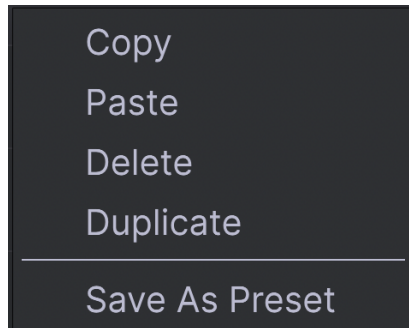
プリセットは常にプレイリストの下部に表示されますが、任意のソングのサブリストにドラッグすることもできます。プリセットが挿入されるポイントはブルーのラインで表示されます。プリセットを移動すると、そのソング内の全プリセットは自動的にナンバリングし直します。



同様に、プレイリスト内でソング全体をドラッグすると、そのソング内のプリセットも含めてすべて移動させることができます。

5.1.3.1. Right-Click Menus - 右クリックメニュー

プレイリストが長い場合、プリセットやソングを右クリックすると下図のようなオプションが表示され、さらに便利です：



プリセットやソングをコピーして、別の場所にスクロールしてペーストしたり、元の場所から削除したりすることができます。ペーストするときは、ペースト先のアイテム (ソングかプリセット) の上で右クリックをしてメニューを再度表示させる必要があります。ペーストされたソングやプリセットは、プリセットはプリセットの下、ソングはソングの下というように、常にペーストした場所の下に表示されます。

5.1.4. Playlist Presets Are Independent - プレイリストとプリセットの関係

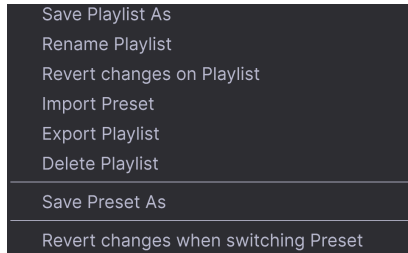
プレイリストに入れたプリセットはプレイリストの一部としてセーブされます。つまり、元のプリセットをエディットしても、プレイリストに入れたプリセットには影響しません。逆に言えば、プレイリストに入れたプリセットをエディットしても、プリセットブラウザにある元のプリセットの音色は変わりません。プレイリストに入れたプリセットをエディットして、そのプリセットをプレイリスト以外のところでも使用したいときは、そのコピーをユーザーバンクにセーブしておきます。そうすることでプレイリストをわざわざロードする必要がなくなります。

5.1.5. Save Your Playlist - プレイリストのセーブ

プレイリストを変更すると表示されるブルーの **Save** ボタンをクリックするとプレイリストがセーブされます。

5.1.6. Playlist Management - プレイリストの管理

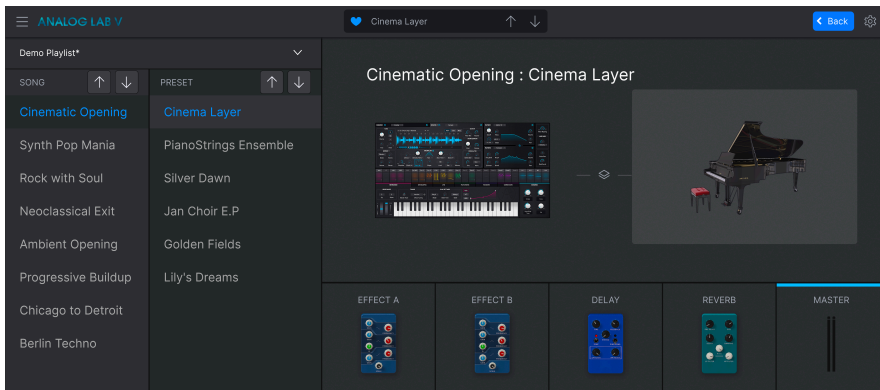
プレイリストを選択し、次にメインのサーチ結果エリアのプレイリスト名の横にあるドットが3つ並んだアイコンをクリックすると、プレイリストを管理するオプションが入ったドロップダウンメニューが開きます。



- **Save Playlstr AS** : プレイリストのコピーを作成して別名をつけてセーブします。セーブ前に名前をつけることができます。
- **Rename Playlist** : 選択したプレイリストの名前を変更します。
- **Revert changes on Playlist** : プレイリスト内のプリセットに行った変更 (セーブ前のもの) をすべてキャンセルします。
- **Import Preset** : このコマンドを選択するとダイアログが開き、コンピュータに保存されているプリセットファイルをインポートします。
- **Export Playlist** : 選択したプレイリストをファイルとしてコンピュータに保存します。ファイルには ".aplst" の拡張子がつきます。
- **Delete Playlist** : 選択したプレイリストを削除します。そのプレイリスト内のプリセットは削除されません。
- **Revert changes when switching Preset** : これにチェックを入れた状態でプレイリストをセーブすると、Analog Lab Vは選択しているプリセットに行った変更のみをセーブします。チェックを入れていない場合は、プレイリストのセーブ時にその中のプリセットに行ったすべての変更も含めてセーブします。

5.2. Go On Stage - ステージへ

ここから実際のステージ画面に入り、演奏しながらソングやプリセットを切り替えていくことができます。プレイリストをセーブしたあと、プレイリスト名の横にある **Go On Stage** ボタンをクリックすると下図のような概要画面が表示されます：



ローワークスバーの設定によっては、この概要画面のすぐ下に [パフォーマンスコントロール](#) [p.46]、[キーボードセッティング](#) [p.63]あるいは[バーチャルキーボード](#) [p.47]が表示されることがあります。

ではこの画面の内容を見ていきましょう。

5.2.1. Song and Preset Lists - ソング/プリセットリスト

画面左側では SONG の右にある上下の矢印ボタンでソングが切り替わり、PRESET の右にある上下の矢印ボタンでプリセットが切り替わります。ソングを切り替えるとその右側のプリセットリストの内容が切り替えたソングのものに切り替わります。

5.2.1.1. Stepping Through Your Entire Set

ステージ画面を開いている状態で、アッパーツールバーのプリセット名の横にある上下の矢印ボタンをクリックすると、選択しているソング内のプリセットが1つずつ切り替わります。

- ソング内の最後のプリセットを選択したあとに下矢印ボタンをもう一度クリックすると、1つ次のソングに進みます。
- ソングの最初のプリセットを選択している状態で上矢印ボタンをクリックすると、1つ前のソングの最後のプリセットに移ります。

この2つの矢印ボタンは [MIDIレーンが可能](#) [p.35]で、お使いのMIDIコントローラーのボタンに矢印ボタンの機能をアサインすることができます。

♪ MIDIバンクセレクトやプログラムチェンジ・メッセージでプリセットを切り替えることも可能です。この方法の場合、バンクセレクトMSBでソングを選択し、プログラムチェンジでそのソング内のプリセットを選択します。非常に強力なナビゲーション方法です。

5.2.1.2. Changing Playlists in Stage View - プレイリストを切り替える

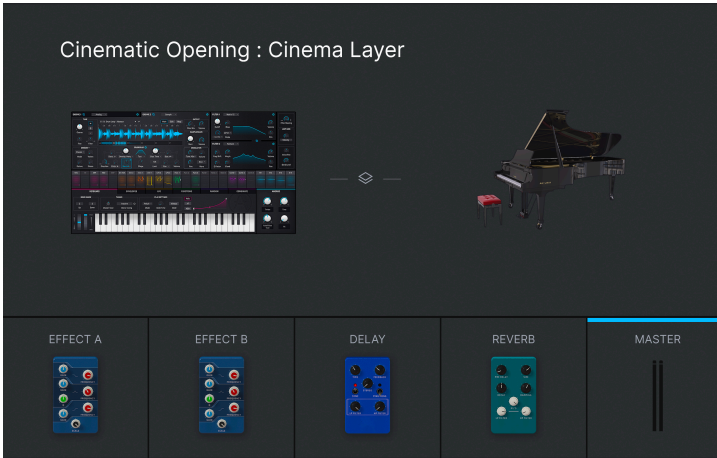
ステージ画面を開いた状態のまままったく別のプレイリストに切り替えることができます。



プレイリスト名の右にあるカラット (▼) アイコンをクリックすると上図のようなメニューが開き、そのメニューから別のプレイリストを選択できます。

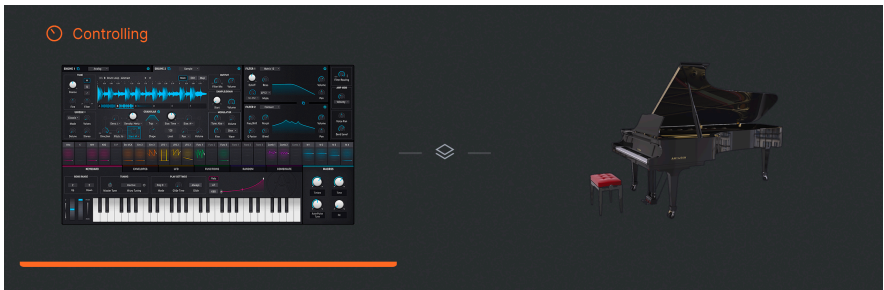
5.2.2. Preset Overview - プリセットの概要

このエリアではプリセットの各パートを俯瞰でき、使用中のエフェクトやマスターセクションのレベルメーターも表示されます。



このエリアは読み取り専用になっており、各エフェクトのパラメーターなどのエディットはできません。この画面で変更できるのはパフォーマンスコントロールやキーボードセッティング (表示されている場合) のみです。これはステージ上での操作を簡素なものにするためです。

5.2.2.1. Controlling Parts in a Multi - Multiの各パートを操作する



ステージ画面のMultiプリセットでは、どちらかのパートのインストゥルメントの大きなサムネールをクリックすると、Multi [p.56]でどちらかのパートのチャンネルストリップをクリックしたときと同じように、パフォーマンスコントロール [p.46]やMIDIアサインされた外部コントローラーでの操作はすべてクリックしたほうのパートのコントロールに使用されます。サムネールをもう一度クリックするとプリセット全体をコントロールする元の状態に戻ります。



♪ Arturia KeyLab MkIIがKeyLab Essentialをお持ちの場合は、*Part 1*、*Part 2*、*Live*の各ボタンでパートをダイレクトに選択できます。MiniLabをお持ちの場合は、Shift+パッド1、2、または3を押すとPart 1、Part 2、またはLiveを選択できます。

5.3. Exiting Stage View - ステージ画面から抜ける

ステージ画面を抜けてその前に選択していた画面に戻るには、アッパーツールバーにあるブルーの **Back** ボタンをクリックします。

6. SUPPLEMENTAL INFO - 補足情報

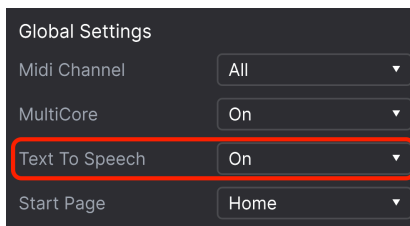
このチャプターの主な内容は次の通りです：

1. [アクセシビリティ \[p.74\]](#)：視覚障がい者の方向向けのAnalog Lab Vの機能。
2. [インサートエフェクトパラメーター \[p.76\]](#)：スタジオ画面のエフェクトAとBで使用できる8種類のペダルエフェクトパラメーターリスト。
3. [ハードウェアとの連携 \[p.84\]](#)：Arturia MIDIコントローラーでAnalog Lab Vを使用する際の最適化とキーコマンドのショートカット。

6.1. Accessibility - アクセシビリティ

Arturiaは、すべての人に音楽を作る喜びをご体験いただけることをお約束します。そのため、Analog Lab VにはArturia製もしくは他社製のMIDIコントローラーを接続したときに使用できるテキスト読み上げ機能を内蔵しています。これからご紹介します手順でAnalog Lab Vとお使いのMIDIコントローラーを視覚障がい者のミュージシャンの方向向けの仕様に設定することができます。

まず、ギアのアイコンをクリックしてメインのSettingsパネルにある[Text To Speech \[p.34\]](#)をOnにセットします。



6.1.1. Configuring an Arturia MIDI Controller - Arturia MIDIコントローラーの設定

MIDIコントローラーがコンピュータに接続されていることをご確認いただきましたら、SettingsパネルのMIDIタブにある[MIDI Controller \[p.35\]](#)メニューからお使いのコントローラーを選択します。すでにコントローラーが自動検出されている場合は、この操作は不要です。



Text To Speechがオンの状態の場合、コントローラーのフェーダーやブラウジングエンコーダーを操作するとコントローラーの画面に表示されている内容の読み上げ音声を、コンピュータ上で選択したオーディオデバイスから出力します。

6.1.1.1. Special Notes on KeyLab MkII and KeyLab Essential - 特記事項

KeyLab MkIIまたはKeyLab Essentialシリーズをお使いの場合は、上記の手順に加えて以下の手順を行います。これにより画面上のより多くの項目が読み上げられるようになります。

- KeyLabの **Category** と **Preset** ボタンを押したままにします。
- メインエンコーダーを押して放します。
- メインエンコーダーを回します。
- メインエンコーダーをもう一度押すとこの機能が有効になります。

Text To Speechをオンにすると、KeyLabの画面に表示された内容をAnalog Lab Vが読み上げ、その音声もコンピュータ上で選択したオーディオデバイスから出力されます。

6.1.2. Configuring a Non-Arturia MIDI Controller - 他社製MIDIコントローラーでの設定

お使いのMIDIコントローラーを接続しましたら、SettingsパネルのMIDIタブにある[MIDI Controller \[p.35\]](#)メニューから *Generic 9 Knobs* が *Generic 9 Knobs + 9 Faders* のうち、お使いのMIDIコントローラーのレイアウトに近いほうを選択します。

MIDIアサインリストの下部にある[Add Control \[p.39\]](#)をクリックするとMIDIデスティネーションの全メニューが表示されますので、お使いのMIDIコントローラーのエンコーダーやボタンを以下のパラメーターにアサインすることができます：

- *Navigate through presets* : エンコーダー
- *Select preset* : ボタン
- *Navigate through filters* : エンコーダー
- *Add/Remove filters* : ボタン

次に、お使いのMIDIコントローラーのコントロール類を表示されている[パフォーマンスコントロール \[p.46\]](#)にMIDIラーンでアサインします。

Text To Speechをオンにすると、MIDIコントローラーのコントロール類を操作したときにパラメーター値やそのフィルター/プリセット名をAnalog Lab Vが読み上げます。

6.2. Insert Effects Parameters - インサートエフェクトのパラメーター

ペダルスタイルのインサートエフェクト [p.58]をマスターするには、とにかく実験して演奏してみるのが一番です。ですが、ご参考までに各エフェクトのパラメーターをすべてご紹介します。

6.2.1. Multi-Filter

マルチフィルターはマルチモードのシンセフィルターをペダルスタイルにしたものです。



パラメーター	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Mode (左右の矢印)	フィルタータイプを選択します。
Cutoff	カットオフまたはセンターフリケンシーを設定します。
Q	カットオフやセンターフリケンシーのレゾナンスを調整します。
Slope	フィルタースロープを選択します (LP/HP/BPのみ)

6.2.2. ParamEq

フリクエシーをそれぞれ調整でき、ミッドのバンド幅やハイ/ローバンドのシェルビングカーブを調整できる3バンドのパラメトリックイコライザーです。



パラメーター	機能
Scale	全バンドのゲインを同時に調整します。
Frequency (x3)	各バンドの周波数を設定します。
Gain (x3)	各バンドのブースト/カットを調整します。
Q	ミッドバンドのバンド幅を設定します。

6.2.3. Compressor

コンプレッサーは音量の変化を均一化するために使用するのが一般的ですが、それ以外の使用方法も数多くあります。例えば、後段のエフェクトのインプットで入力音のアタック部分をオーバーロードさせないようにするといった使い方もあります。また、音の減衰をゆっくりにする(サステインを伸ばす)といった使い方もあります。



パラメーター	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Threshold	コンプレッションが効き始めるレベルを設定します。
Ratio	入力音のレベルがスレッシュホールドを超えたときのコンプレッション量を設定します。
Attack	スレッシュホールドを超えてからコンプレッションが効くまでの時間を設定します。
Release	コンプレッションが開放されるカーブ(時間的な長さ)を設定します。
Makeup	出力レベルを自動コントロールします。
Out Gain	コンプレッションにより低下した全体音量を補正します。

6.2.4. Distortion

このディストーションにはアナログスタイルのオーバードライブやローファイでいかにもデジタルなビットクラッシャーなど複数の歪み系エフェクトが入っています。



パラメーター	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Mode (矢印)	オーバードライブ、ウェーブフォルダー、ウェーブシェイパー、ビットクラッシャーからエフェクトタイプを選択します。
Drive	ブリゲインを設定します。
Out Gain	エフェクトの出力レベルを調整します。
Tone	エフェクト音の高音成分を調整します (オーバードライブのみ)。
Type	ウェーブフォルディングのシェイプを調整します (ウェーブフォルダーのみ)。
Bit Depth	ビット解像度を低くします (ビットクラッシャーのみ)。
Downsample	サンプルレートを低くします (ビットクラッシャーのみ)。

6.2.5. Chorus

幅広いサウンドに欠かせないのがこのコーラスです。



パラメーター	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Delay	コーラスのディレイタイムを設定します。
Depth	コーラスのうねりの深さを調整します。
LFO Freq	コーラスのうねりのスピードを調整します。
Feedback	コーラスがかかった信号をコーラスに再入力するレベルを調整します。
1-2-3	コーラスに使用する、それぞれ位相が異なるディレイラインの数を選択します。
Shape	コーラスのうねりのLFO波形を選択します (サイン波または三角波)。
Stereo	コーラスの出力をモノカステレオに切り替えます。

6.2.6. Flanger

フランジャーは入力音を2つの信号に分岐し、片方にごく短いディレイをかけてそのディレイタイムを徐々に変化させ、入力音とミックスします。これによりいわゆる"ジェットサウンド"と言われるスウィーブエフェクトを作り出します。



パラメータ	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Depth	フランジャーのうねりの深さを設定します。
LFO Rate	フランジャーのうねりの周期を調整します。
Feedback	フィードバックを上げるとよりアクの強いサウンドになります。自己発振防止のため、最高値は99%になっています。
LP Filter	エフェクト音にローパスフィルターをかけて高音成分の量を調整します。
HP Filter	エフェクト音にハイパスフィルターをかけて低音成分の量を調整します。
Stereo	フランジャーの出力をモノ/ステレオに切り替えます。
Phase Invert	エフェクト信号の位相を反転します。

6.2.7. Phaser

フェイザーは入力音を2つの信号に分岐し、片方の信号にオールパスフィルターをかけて位相を変化させ、入力音とミックスします。ミックスしたときに入力音とエフェクト音との間で色々な帯域に位相の干渉や強調が生じ、いわゆる"シュワシュワした"サウンドになります。



パラメーター	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Frequency	フェイザー効果をかける帯域の中心周波数を設定します。
Poles	フィルター特性の急峻度を設定します。
Feedback	フェイザーのレゾナンスを調整します。
Stereo	フェイザー出力がモノからステレオに連続可変します。
Rate	フェイザーのうねりのスピードを調整します。
Sync	オンの場合、うねりのスピードがマスターテンポに同期し、スピードを音符単位で設定できます。
Amount	フェイザーのうねりの深さを調整します。

6.2.8. Stereo Pan

入力音が左右のステレオチャンネル間を移動するシンプルなエフェクトです。



パラメーター	機能
Dry/Wet	入力音とエフェクト音のバランスを調整します。
Rate	パンニングが移動する周期を設定します。
Sync	オンの場合、周期がマスターテンポに同期し、周期を音符単位で設定できます。
Shape	パンニングが移動する波形を選択します。ノブを上げていくと移動の仕方がより激しくなります。
LP Mono	オンの場合、入力音の低音成分にはエフェクトをかけず、安定した定位のままにします。

6.3. Interaction with Hardware - ハードウェアとの連携

MIDIコントローラーのコントロール類をパフォーマンスコントロール [p.46]にダイレクトにマッピングできるだけでなく、Arturia製MIDIコントローラーにはAnalog Lab Vを使用したときに多くのショートカットが内蔵されています。その主なコマンドは以下の通りで、MIDIコントローラー上で操作をするとその結果がソフトウェア上に反映されます。

6.3.1. KeyLab Hardware

- Presetノブを回す：リスト内のプリセットをブラウズ
- Presetノブを押す：リスト内で選択したプリセットをロード
- Categoryノブを回す：フィルターをブラウズ
- Categoryノブを押す：選択したフィルターのオン/オフ切り替え
- Snapshot 1：Part 1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Snapshot 2：Part 2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Snapshot 3：Liveを選択 (スワップモードから抜けてLiveタブを選択)
- Snapshot 1 + Snapshot 2 + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントを設定

6.3.2. MiniLab Hardware

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

6.3.3. MiniLab MkII

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

6.3.4. KeyLab Essential

- Map Select + Analog Lab Vパッド：Analog Lab Vのコントロールモードに入る
- Cat/Charボタンを押す：ブラウザフィルターのブラウジングに入る
- Presetボタンを押す：プリセットの検索結果リストのブラウジングに入る
- センターノブを回す：フィルター/検索結果リストのブラウジング
- 検索結果リスト上でセンターノブを押す：リスト内で選択したプリセットをロード
- フィルター上でセンターノブを押す：フィルターのオン/オフ切り替え
- Part 1：Part 1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Part 2：Part 2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Live：Liveを選択 (スワップモードから抜けてLiveタブを選択)
- Live + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントを設定

6.3.5. KeyLab MkII

- Map Select + Analog Lab Vパッド：Analog Lab Vのコントロールモードに入る
- Categoryボタンを押す：ブラウザフィルターのブラウジングに入る
- Presetボタンを押す：プリセットのサーチ結果リストのブラウジングに入る
- センターノブを回す：フィルター/サーチ結果リストのブラウジング
- サーチ結果リスト上でセンターノブを押す：リスト内で選択したプリセットをロード
- フィルター上でセンターノブを押す：フィルターのオン/オフ切り替え
- Part 1：Part 1を選択 (スワップモードが起動してPart 1タブを選択)
- Part 2：Part 2を選択 (スワップモードが起動してPart 2タブを選択)
- Live：Liveを選択 (スワップモードから抜けてLiveタブを選択)
- Live + 鍵盤のキーを押す：スプリットポイントを設定
- Part 1 + Octave +/-：Part 1のオクターブシフト
- Part 2 + Octave +/-：Part 2のオクターブシフト
- Part 1 + Control：Part 1のコントロールをオン/オフ切り替え (ピッチバンド、Modホイール、エクスペリション、サステイン、アフタータッチ)
- Part 2 + Control：Part 2のコントロールをオン/オフ切り替え (ピッチバンド、Modホイール、エクスペリション、サステイン、アフタータッチ)
- Faderボタン：フィルターの選択 (スタジオ画面)、最初の9個のプリセットをロード (ステージ画面)
- (ステージ画面) 左右の矢印ボタン：プリセットの選択 (Preset ボタン点灯時)
- (ステージ画面) 左右の矢印ボタン：ソングの選択 (Category ボタン点灯時)

7. 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スサーとしてお客様（被ライセンスサー）にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を付与いたします。

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

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

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

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

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリア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。お客様は、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11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリアは、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。お客様は、ソフトウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんすることはできません。

6. 権利の譲渡と著作権 お客様は、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) お客様は、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) お客様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お客様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、お客様が負うものとします。

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

8. 限定保証 アートリア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お客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリア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。お客様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、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。